Kapitel 11
Text

Inhalt

Schriftarten	150
Druckformate	150
Schriftfonts	150
Schriftfestlegung	151
Textzeilen	152
Zu Noten gehörender Text	152
Editieren einer Textzeile	152
Löschen einer Textzeile	152
Textblocks	153
Hilfslinien	154
Ausschneiden, Kopieren, Einfügen	154
Text-Menü	155
Druckformate	155
Formate einrichten	156
Liedtext	157
Eingabe von Liedtext	157
Probenzeichen	160
Gitarren- und Akkord-Symbole	161
Einzelne Musiksymbole	162
Zusammenfassung	164

Text

Vier Arten von Text

Es gibt vier Kategorien von Text: **Textzeilen**, **Textblöcke**, **Liedtext** und **Textsymbole**. Sie werden für verschiedene Zwecke verwendet. Bei einzelnen Worten und kurzen Phrasen ist das Textzeilen-Tool am leichtesten verwendbar. Textblöcke ermöglichen das Formatieren mehrzeiliger Absätze, und Textsymbole werden visuell aus einer Zeichentabelle gewählt.



Fonts in Personal Composer

Druckformate

Druckformate sind leicht zu verwenden

Druckformate sind Schriftfestlegungen mit bestimmten Schriftarten (wie Times, Sans Serif oder Music Symbols), Fontgrößen und Schnitten (fett oder kursiv). Sie können ihnen einfache Kurznamen wie *Spielanweisung*, *Haupttitel* oder *Kommentar* geben. Damit können Sie bei Verwendung bestimmter Arten von Text im Manuskript ein Format durch den von Ihnen vergebenen Namen wählen. Das geht schneller, als jedesmal bei der Eingabe von Text, Schriftart, Größe und Schriftschnitt zu wählen. Sie können auch das Aussehen aller mit Druckformaten formatierter Texte auf einmal ändern, indem Sie die Definition des Druckformats verändern. Das Einrichten von Druckformaten wird später in diesem Kapitel beschrieben.

Schriftarten

Schriftarten können von Fall zu Fall gewählt werden

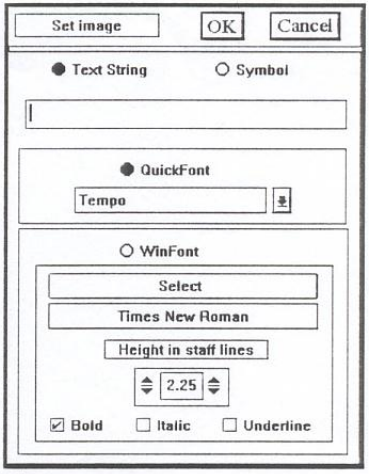
Personal Composer kann alle Schriften verwenden, die in Ihrem \Windows\System Verzeichnis vorhanden sind. Wenn Sie ein Textobjekt über die Schriftart definieren, können Sie die Schrift, die Größe und den Schnitt eingeben. Sie können die Textgröße und -Form ändern, indem Sie ihn markieren und das Textmeü verwenden. Um den Text ohne Menü zu skalieren, fokussieren Sie ihn und drücken und halten Sie die "+" Taste zum Vergrößern oder die "-" Taste zum Verkleinern des Textes. Kleinere Schritte bei der Größenänderung erzielt man, indem während des Drückens von "+" oder "-" die **Strg**-Taste gehalten wird, noch feinere Abstufungen durch Halten von **Strg-Umsch**.

Angabe des Fonts

Font ändern

Um den Font (die Schrifticharakteristik) einer Textzeile zu ändern,

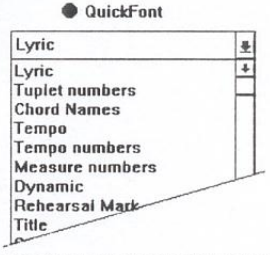
doppelklicken Sie mit dem Text- oder Zeiger-Tool auf den Text, um den *Bild setzen* Dialog zu öffnen. In diesem Dialog können Sie den Text editieren, ein Textobjekt als Textzeile oder einzelnes Symbol definieren, Druckformate zuweisen und die Schriftfestlegung einzeln treffen.



Wenn Sie auf den Schalter **Textsymbol** klicken, wird der Dialog *Symbol wählen* zugänglich. Dieser Dialog enthält standardmäßig den Font Music Symbols, aus welchem Sie ein einzelnes Symbol wählen können. Sie können aber jede andere verfügbare Schrift wählen, indem Sie auf den Pfeil rechts neben dem Schriftnamen-Fenster klicken. Dies wird später bei *Einzelne Musiksymbole* beschrieben.

Wahl eines Druckformats

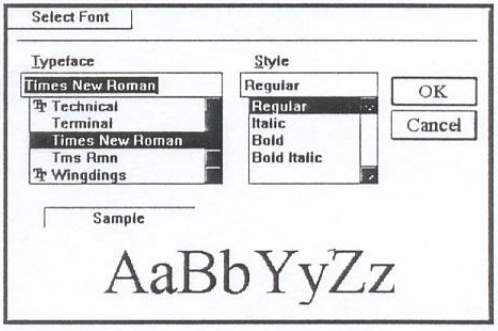
Um ein Druckformat zu wählen, klicken Sie auf den Schalter **Druckformat** und auf dem Pfeilrechts neben dem Namensfenster. Es erscheint ein Dropdown-Menü mit Druckformaten. Das eingestellte Format ist zuoberst in der Liste sichtbar, also müssen Sie vielleicht nach oben scrollen, um das gewünschte Format zu finden. Klicken sie auf das gewünschte Format. Die Schriftart, Größe und der Schriftschnitt des gewähltenDruckformats werden im unteren Teil des Dialogs angezeigt.



Partial view of drop-down list of QuickFonts, which is found in the Set Image dialog box.

Wahl einer Schriftart

Um die Schriftart manuell einzustellen, klicken Sie auf das Feld **Schriftfestlegung** im Dialog, dann klicken Sie auf das Feld **Auswählen**, um den Dialog *Font wählen* zu öffnen. Wählen Sie eine Schrift aus dem Menü und klicken Sie **OK**. Im *Bild setzen* Dialog setzen Sie die Größe, welche hier als Höhe der Kleinbuchstaben in Linienabständen angegeben ist. Die Pfeile links vom Größenfenster ändern die Größe um die Höhe eines ganzen Zeilenzwischenraums, die Pfeile rechts in Hundertsteln davon. Sie könne den Schriftschnitt auch auf fett, kursiv, unterstrichen oder eine Kombination dieser drei Merkmale setzen.

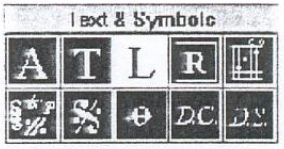


Textgröße anpassen

Um die Schriftart oder ein anderes Textattribut zu ändern, doppelklicken Sie auf den Text zum Öffnen des *Bild Setzen* Dialogs und wählen Sie dort andere Schriften, Größen und Stile.

Um Text zu verkleinern oder vergrößern, fokussieren Sie ihn und drücken Sie die "+" oder "-" Taste. Sie können ihn auch markieren und einige andere Änderungen im Textmenü vornehmen. Wenn der Text ein Druckformat hat, geht da durch diese Eigenschaft verloren.

Textzeilen



Für einzelne Worte und einzeiligen Text verwenden Sie das Textzeilen-Tool (A). Der Text wird direkt auf der Arbeitsfläche eingegeben und kann leicht editiert und positioniert werden.

Eingabe von Textzeilen

Plazieren einer Textzeile

1. Wählen Sie den Schalter A aus der Text-Palette.
2. Plazieren Sie den Kursor auf die gewünschte Stelle und klicken Sie. Der blinkende Textkursor erscheint.
3. Geben Sie Text ein und drücken Sie **EINGABE** zum Beenden.
4. Ziehen Sie die rote Textzeile in Position und klicken Sie.

Wenn Sie mit der Eingabe von Text angefangen haben, müssen Sie die Eingabe durch Drücken der EINGABETASTE beenden, ehe Sie etwas anderes tun können. Wenn Sie Ihre Meinung ändern und keinen Text eingeben wollen, geben Sie nichts ein, aber drücken Sie **EINGABE**.

Zu Noten gehöriger Text

An Noten angebrachter Text

Wenn Sie mit dem Text-Tool auf eine Note klicken, dann wird der eingegebene Text an dieser Note angebracht und folgt ihr, wenn sie verschoben wird. Der Text erscheint zunächst über der Note, kann aber im Verhältnis zur Note auf beliebige Position gezogen werden. Um die vertikale Verschiebung von Text zu unterbinden, so daß er nur horizontaler Bewegung der Note folgt, fokussieren Sie ihn und drücken Sie **Pos1**.

Editieren einer Textzeile

Editieren ohne Menü

Um eine Textzeile zu editieren, fokussieren Sie den Text und drücken Sie EINGABE oder LEERTASTE. Der blinkende Kursor erscheint im Text, der dann mit den in Windows üblichen Editiertasten bearbeitet werden kann. Alternativ können Sie auf den Text doppelklicken und ihn im *Bild setzen* Dialog bearbeiten.



Schnelles Ändern

Der Schnitt und die Größe einer Textzeile, auch von Notentext, kann mit einer Kurztaste gesetzt werden. Fokussieren Sie den Text mit dem Text-Tool oder dem Zeiger-Tool und drücken Sie "**U**" für unterstrichen, "**B**" für fett, oder "**I**" für kursiv. Mit der selben Aktion kann der Schnitt wieder umgeschaltet werden. Drücken Sie "+" oder "-" auf dem Zahlenblock zur Änderung der Größe. Um eine Textzeile zu duplizieren, fokussieren Sie sie und drücken Sie **Strg-D**.

Duplizieren

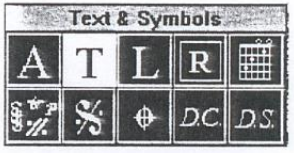
Löschen einer Textzeile

Text löschen

Um eine Textzeile zu löschen, fokussieren Sie diese mit dem Text- oder Zeiger-Tool und klicken Sie die rechte Maustaste.

Textblöcke

Textblöcke werden verwendet, wenn mehrere Textzeilen gebraucht werden, zum Beispiel bei Spielanweisungen und zusätzlichen Strophen eines Liedes.

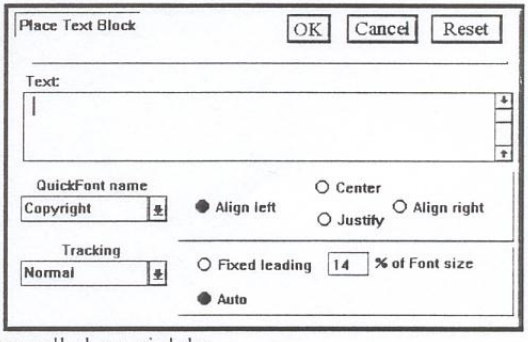


Erzeugen eines Textblocks

Um einen Textblock zu erzeugen, wählen Sie den Schalter **T** und klicken Sie auf die Arbeitsfläche. Der Dialog *Textblock plazieren* erscheint. Hier können Sie Text eingeben, Schriften wählen, Laufweite (Buchstabenabstände), Ausrichtung und Zeilenabstabd einstellen. **Für Textblöcke können nur Druckformate verwendet werden.**

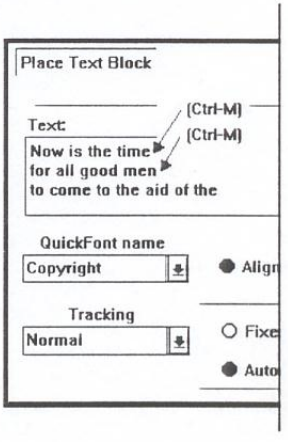
Abstände zwischen Buchstaben und Zeilen

Die im Laufweiten-Menü verfügbaren Buchstabenabstände reichen von "Sehr weit" bis "Sehr schmal", um Text in den verfügbaren Raum einpassen zu können. Der Zeilenabstand ist auf automatisch voreingestellt, wenn Sie dies selbst einstellen wollen, wählen Sie **Feste Größe** und geben Sie einen Prozentsatz ein.



Die Dialogbox erscheint mit dem Textkursor in der oberen linken Ecke des Texteingabe/Editierfeldes. Geben Sie Ihren Text ein.

Wenn der Text den rechten Rand des Fensters erreicht, wird er automatisch umbrochen. Ist das Fenster voll, dann wird der Text nachoben gescrollt, um Platz für weitere Zeilen zu schaffen. Um im Text eine Zeilenschaltung einzufügen, drücken Sie **Strg-M**. Klicken Sie auf die Scrollpfeile neben dem Textfenster, um Text einzusehen, der außer Sicht gescrollt wurde.



Formen des Textblocks

Wenn Sie die Texteingabe beendet haben, klicken Sie auf **OK**. Die Dialogbox verschwindet und Ihr Textblock erscheint in rot, mit einem gestrichelten Kästchen darum und einem Anfasser an der rechten unteren Ecke. Der Kursor wird zu einer Zeigehand. Ziehen Sie den Anfasser, umdie Breite und Höhe des Kastens zu verändern. Beim Ändern der Abmessungen der Box wird der Text automatisch eingepaßt. Sie können aber die Box so klein machen, daß nicht aller Text hineinpaßt.

Ausrichtung

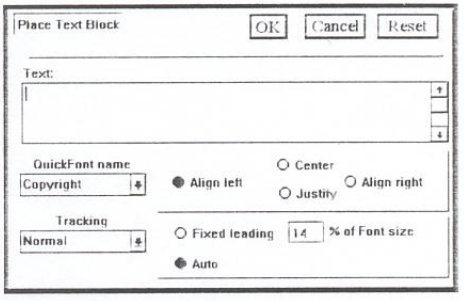
Ein Textblock kann linksbündig, rechtsbündig, zentriert oder im Blocksatz gesetzt werden.

Wenn Sie anfangen, einen Textblock anzulegen und Ihre Absicht ändern, klicken Sie auf Abbrechen. Es erscheint ein Block, der lediglich ein Sternchen enthält. Löschen Sie diesen durch Rechtsklicken.

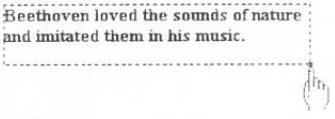
➢ Eingabe eines Abschnitts

Eingabe eines Textblocks

1. Klicken Sie auf T in der Text-Palette.
2. Klicken Sie auf den Bildschirm, um den Dialog zu öffnen.
3. Geben Sie den Abschnitt ein.
4. Wählen Sie ein Druckformat aus der Liste.
5. Wählen Sie die Ausrichtung.
6. Klicken Sie auf **OK**.



Setzen sie das Formatierungs-Rechteck durch Ziehen des Anfassers in der unteren rechten Ecke. Stellen Sie den Kursor in die Textbox, so wird der Kursor zu einem Pfeilkreuz, und Sie können die Box verschieben. Wenn Ihr Text formatiert und positioniert ist, klicken Sie, um ihn zu plazieren.



Formatieren Sie den Textblock durch Ziehen seines Anfassers.

Wenn Sie später den Textblock verschieben oder seine Größe ändern wollen, wählen Sie den "**T**"-Schalter und stellen Sie den Kursor in den Text. Der Kursor wird zu einem Pfeilkreuz. Klicken Sie zur Auswahl, dann verändern Sie die Box. Um plazierten Text zu verändern, doppelklicken Sie darauf, um die Dialogbox mit dem Texteditierfeld zu öffnen. Bearbeiten Sie den Text. Klicken Sie **OK**; der korrigierte Text ersetzt das Original.

Hilfslinien

Hilfslinien

Sie können Hilfslinien erzeugen, um Text oder Grafik genauer auf der Seite positionieren zu können. Eine Hilfslinie ist eine nichtdruckende blaue Linie. Sie können mit jedem Tool auf das linke Lineal klicken, um eine horizontale Hilfslinie zu erzeugen; oder auf das obere Lineal für eine vertikale Hilfslinie. Sie können die Hilfslinie mit dem Werkzeug, mit dem Sie sie erzeugten, auf eine beliebige Position ziehen. Wenn Sie mehr als eine Hilfslinie erzeugen, kann nur die letzte mit dem Kursor verschoben werden, der sie erzeugte, aber das Zeiger-Tool kann jederzeit alle Hilfslinien verschieben. Hilfslinien auf einer Standardseite erscheinen auf allen entsprechenden Seiten.

Text ausschneiden, kopieren und einfügen

Doppelklicken Sie auf eine Textzeile oder einen Block, um den Dialog mit dem Text im Editierfeld zu öffnen. Klicken und ziehen Sie den Text-Kursor über den Text, um diesen zu markieren. Um Text **auszuschneiden**, drücken Sie **Umsch-Entf**. Um Text in die Zwischenablage zu **kopieren**, drücken Sie **Strg-C**. Um eine Textzeile **einzufügen**, klicken Sie auf die Seite und drücken Sie **Strg-V**. Der Text erscheint unmittelbar auf der Seite. Um einen Textblock einzufügen, klicken Sie auf die Seite, um den Textblock-Dialog aufzurufen. Drücken Sie **Strg-V**, dann wird der Text in das Editierfenster des Dialogs eingefügt. Klicken Sie **OK**, um den Text zu plazieren.

Das Text-Menü

Das Text-Menü kann verwendet werden zur Änderung der Schriftart, Größe und des Schnitts von durch Auswahlrahmen markierten Textzeilen. Ein Textblock kann nicht durch Ziehen gewählt werden.



Text zum Ändern auswählen

Um eine der Funktione im Menü zu verwenden, benutzen Sie zuerst das Zeiger-Tool, um den zu verändernden Text mit einer Auswahl zu umschließen. Öffnen Sie dann das Text-Menü. Sie können den Schriftschnitt setzen (fett oder kursiv), und Sie können die Schriftart neu wählen, indem Sie im Text-Menü auf **Schriftart wählen** klicken. Wenn Sie eine der Optionen wählen, verschwindet das Menü und der Text erscheint in der neuen Form.

Das Menü verschwindet nach jedem Klick, und Sie müssen den Text für jede Parameter-Änderung neu wählen (durch Ziehen umschließen) und das Menü öffnen. Für einfaches Verkleinern oder Vergrößern von Text ist die Kurztastenmethode meist schneller. siehe auch Kapitel 5, Menüs.

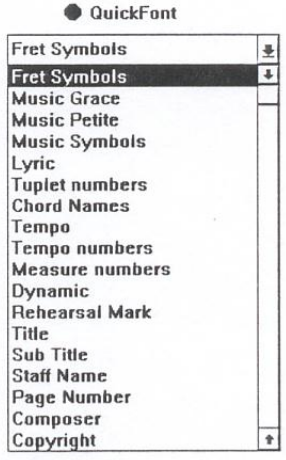
Druckformate

Druckformatliste

Druckformate sind vordefinierte Schriftfestlegungen, die zur wiederholten Verwendung dienen. Wenn Sie für einen bestimmten Texteintrag meist eine bestimmte Schriftart und Größe verwenden, z.B. den Songtitel, dann können Sie hierfür ein Druckformat mit einem Kurznamen anlegen.

Es sind bereits einige Druckformate vordefiniert, die für viele Fälle passen. Das Format namens *Title* ist zum Beispiel Times New Roman, Normal, mit einer Höhe von zwei Notenlinien. Die komplette Liste sehen Sie, indem Sie im *Bild setzen* Dialog auf den Pfeil rechts neben dem Druckformat-Fenster klicken, siehe rechts.

Sie müssen sich nicht auf die vorgegebene Liste beschränken. sie können die Namen und/oder Parameter aller Formate ändern oder der Liste neue hinzufügen, indem Sie einige der nicht verwendeten Positionen unten in der Liste belegen. Sie können bis zu 24 Druckformate definieren.



Liste der mit Personal Composer gelieferten Druckformate. Sie können umbenannt und verändert werden.

Programmintern wird ein Druckformat durch seine Position in der Liste identifiziert. Der Name, den Sie den Positionen in der Liste zuweisen, kann frei gewählt werden, sollte aber als Erinnerungsstütze dienen, wie *Titel* für Titel und *Untertitel* für Untertitel. Auch die Font-Parameter können frei gesetzt werden.

Wenn Sie das sechste Druckformat als Untertiel definieren und unter diesem Namen Text eingeben, und später dann das sechste Format neu definieren, erhält der ursprüngliche Text die neuen Font-Parameter. Dies ist deshalb so, weil der Text die Parameter des sechsten Fonts in der Liste hat, egal wie diese beschaffen sind.

Einrichten von Druckformaten

Bei Unused: Erst bei Namensänderung in d. weiteren Option erfolgt die Änderung

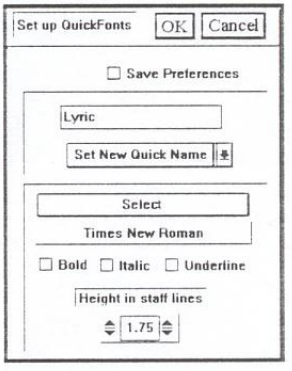
➢ Einrichten eines neuen Druckformats

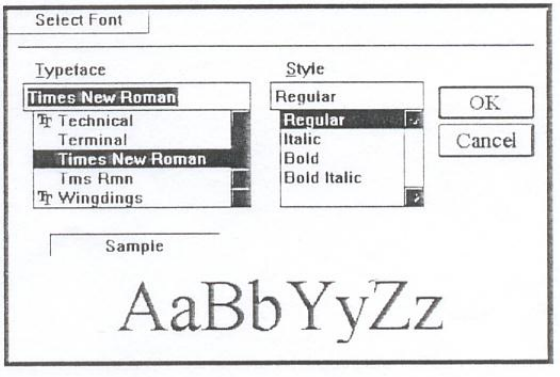
Einrichten eines Druckformats

1. Öffnen Sie das Text-Menü und wählen Sie **Druckformate definieren**, um den Dialog zu öffnen. Er erscheint mit dem Namen eines vorhandenen Formats im oberen Fenster.
2. Klicken Sie auf den Pfeil rechts neben dem Fenster, um die Liste zu öffnen. Wählen Sie eine der *Unused* Zeilen zur Definition eines neuen Formats.
3. Klicken Sie zum Ändern des Namens auf **Namen ändern** und geben Sie den neuen Namen ein.
4. Klicken Sie auf den Schalter **Auswählen**, um den *Font wählen* Dialog zu öffnen.Wählen Sie die gewünschte Schriftart und den Schriftschnitt.

Größe im Druckformat

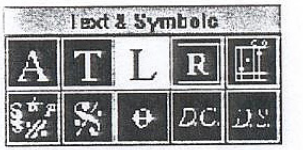
5. Klicken Sie auf **OK**, um in den *Druckformate einrichten* Dialog zurückzukehren. Wenn Sie einen Schriftschnitt (fett usw.) gewählt haben, ist dieser im Dialog angekreuzt.
6. Setzen Sie die Größe. Die angegebene Höhe bezieht sich auf Kleinbuchstaben im Verhältnis zu Notenlinien. Durch die linken Pfeile wird die Zahl in ganzen Schritten, durch die rechten in Hundertsteln verändert.
7. Klicken Sie zum Beenden auf **OK**.





Ihre Druckformat-Definitionen werden gespeichert, wenn Sie im Datei-Menü auf**Einstellungen speichern** oder**Einstellungen beim Beenden speichern** klicken. Die in einer Musikdatei verwendeten Formate werden mit der Datei gespeichert.

Liedtext



Liedtexte folgen ihren Noten

Liedtext ist Text, der einen festen Bezug zu Noten hat. Ein Wort oder eine Silbe wird an einer bestimmten Note "festgemacht", so daß sie immer unterhalb dieser Note erscheinen. Wenn die Note innerhalb des Taktes verschoben wird, folgt ihr das Liedtext-Wort; es ist ungefähr unter der Note zentriert. Wird ein Takt mit Noten in ein benachbartes System oder auf eine andere Seite geschoben oder gezogen, dann folgen die Liedtexte und bleiben bei ihren Noten. Wenn eine Note gelöscht wird, dann wird das an ihr angebrachte Wort ebenfalls gelöscht.

Liedtext-Fonts

Liedtext-Font

Vorgabe für Liedtext ist das "Lyric"-Druckformat. Wir haben Lyric als Times New Roman mit einer Höhe von 1,75 Linienzwischenräumen definiert. Sie können es beliebig verändern, wie auf der vorangehenden Seite beschrieben. Die Vorgabe muß ein Druckformat sein, aber einzelne Worte des Liedtextes können auf beliebige Schriften verändert werden

Wenn Sie ein anderes Druckformat verwenden wollen, öffnen Sie das Text-Menü und klicken Sie auf **Liedtext-Font einrichten....** Innerhalb dieses Dialogs können Sie nur zu einem anderen Druckformat wechseln.

Eingabe von Liedtext

Strophen-Schalter

Zur Eingabe von Liedtext wählen Sie den Schalter **L** aus der Text-Palette, welche Sie durch (**A**) aus der Werkzeugleiste öffnen. **Die Schalter zur Wahl der Notenstimmen ändern sich zu den Zahlen 1 bis 4.** Personal Composer erlaubt die Eingabe von bis zu vier Zeilen Liedtext, und diese Schalter werden zur Zuweisung der Strophen verwendet.
Liedtext kann auf zwei Arten eingegeben werden: direkt von der Tastatur aus, oder über die Zwischenablage.



Wenn das Liedtext-Tool gewählt ist, werden die Stimmwahl-Schalter zu Liedtextzeilen-Schaltern.



Liedtexte brauchen Noten, aber...

Hinweis: Es kann kein Liedtext eingegeben werden, solange nicht ein paar Noten vorhanden sind. Wenn Sie aber Liedtext ohne Noten haben wollen können Sie dies auf zwei Arten tun. Sie können Noten eingeben, Liedtexte hinzufügen, und sowohl die Noten als auch deren Klang verbergen. Oder Sie können einfach die Liedtexte als gewöhnliche Textzeilen oder Textblöcke eingeben, die in Größe und Stil den auf der Seite vorhandenen Liedtexten entsprechen.

Direkte Eingabe von Liedtext

Auf Note klicken und Wort eingeben

Um Liedtext direkt einzugeben, wählen Sie den Schalter **L** aus der Text-Palette, dann klicken Sie auf die Note, an der das erste Wort angebracht werden soll, wie in der Abbildung gezeigt. Der Liedtext-Kursor, eine blinkende vertikale Linie, erscheint direkt unter der Zeile, und der Pfeilkursor bewegt sich nach unten aus dem Weg. Wenn die Note tiefer als das E unter dem Mittleren C ist, kann Sie teilweise oder ganz vom Kursor verdeckt sein. Sie können die Textzeile nach Eingabe eines Teils oder des ganzen Liedtextes herunterschieben. Siehe *Editieren von Liedtexten*.

Kursor geht automatisch zur nächsten Note

Geben Sie das erste Wort ein, dann drücken Sie die Leertaste, der Kursor springt zur nächsten Note. Geben Sie ein anderes Wort ein und drücken Sie die Leertaste, der Kursor springt zur nächsten Note. um eine Note auszulassen, drücken Sie einfach nochmal die Leertaste.

Wenn Sie einen Fehler machen, verwenden Sie die **Rücktaste** zum Löschen des Fehlers. Dies muß geschehen, ehe Sie die **Leertaste** drücken, um zur nächsten Note zu gehen. Zum Ändern von Liedtext nach der Eingabe siehe *Editieren von Liedtext*.

Die Eingabe von Liedtext wird durch Drücken der **Eingabetaste** beendet. Sie können den Liedtest-Modus nicht verlassen oder etwas anderes im Programm tun, ehe die Eingabe beendet ist.



Zeigen auf eine Note und Klicken...



bringt den Liedtext-Kursor.

Liedtext an Noten anbringen

Liedtext-Eingabe

1. Wählen Sie **L** aus der Text-Palette.
2. Klicken Sie auf die erste Note.
3. Geben Sie das erste Wort ein, dann drücken Sie die Leertaste; der Kursor springt zur nächsten Note.
4. Um einen Leerschritt einzugeben, ohne zur nächsten Note zu gehen, wenn zwei Worte einer Note zugewiesen sind, verwenden Sie **Strg-Leertaste**.
5. Um einen Bindestrich zwischen Silben zu plazieren, egal ob für eine Note oder zwei, verwenden Sie **Strg-Leertaste**, um einen oder mehrere Leerschritte einzugeben, geben Sie den Bindestrich ein und gehen Sie mit der **Leertaste** zur nächsten Note. Vielleicht müssen Sie zurückgehen und die Anzahl Leerschritte vor dem Bindestrich editieren, um diesen zwischen den Silben zu editieren.
6. Wiederholen Sie Schritt 2 bis 5, bis Sie mit der Eingabe des Liedtextes fertig sind. Beenden Sie das letzte Wort mit der **Eingabetaste** statt der **Leertaste**.

Leerschritte und Bindestriche zwischen Silben



Geben Sie die erste Silbe ein



und drücken Sie die LEERTASTE; der Kursor springt zur nächsten Note.

Wenn Liedtext das Ende einer Zeile erreicht, wird er automatisch ins nächste System umbrochen. Wenn aber der Text das Ende des letzten Taktes auf einer Seite erreicht, geht er nicht auf die nächste Seite weiter. Um auf der nächsten Seite weiterzumachen. Drücken Sie **Eingabe** zur Beendigung der Eingabe, klicken Sie auf den Schalter für die nächste Seite, dann klicken Sie auf die erste Note zum Neubeginn der Eingabe.

Liedtext aus der Zwischenablage einfügen

Text aus der Zwischenablage einfügen

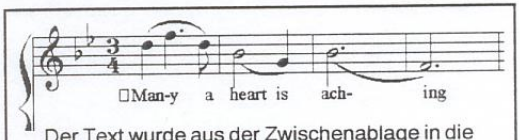
Sie können mit anderen Anwendungen geschriebenen Text als Liedtext in Personal Composer einfügen; dies geht mit jedem Text, der in die Windows-Zwischenablage kopiert werden kann.

Man- y a heart is ach- ing,
if you could read them all;...

Diese Teilstrophe wurde in Windows Write getippt und in die Windows-Zwischenablage kopiert. Beachten Sie, daß bei den Worten *Many* und *aching* ein Bindestrich und ein Leerzeichen eingefügt wurde, wie man dies auch bei direkter Eingabe des Textes täte.

Text muß in Silben unterteilt sein

Der Text muß Leerzeichen beinhalten, die die Worte in Silben unterteilen, sonst stehen die Liedtexte für jedes ausgelassene Leerzeichen um eine Silbe verschoben. Wenn dies passiert, löschen Sie den verschobenen Liedtext und fangen Sie neu an. Sie können einen Teil des Liedtextes ersetzen, indem Sie lediglich den zu ersetzenden Text in die Zwischenablage kopieren.



Der Text wurde aus der Zwischenablage in die Musik eingefügt. Das komische Zeichen ist ein Steuerzeichen aus dem Texteditor, es kann aber wie bei *Editieren von Liedtext* beschrieben entfernt werden.

Um Liedtext aus der Zwischenablage einzufügen, klicken Sie auf die erste Note, so daß der Textkursor erscheint, dann drücken Sie **Strg-V**. Ihr Text wird plaziert, jedes Wort oder jede Silbe unter einer Note, bis aller Text kopiert ist. Sind nicht genug Noten vorhanden, um allen Text aufzunehmen, stoppt die Eingabe. Sie müssen dann die Texteingabe beenden und die notwendigen Noten einfügen. Gehen Sie dann wieder in die Liedtext-Eingabe, klicken Sie auf die erste neue Note, und der Rest des Textes wird in die Musik eingefügt. Wie bei der direkten Eingabe wird der Text auf das nächste System umbrochen,geht aber nicht zu einer anderen Seite weiter. Die Texteingabe aus der Zwischenablage muß beendet sein, ehe andere Aufgaben ausgeführt werden können.

Editieren von Liedtexten

Auf Text zeigen und Leertaste drücken zur Editierung

Jedes Wort kann bei der Eingabe editiert werden; d.h., ein Wort kann durch Verwendung der **Rücktaste** und Neueingabe korrigiert werden, aber nur solange Sie nicht die **Leertaste** drücken, um zur nächsten Note zu gehen.

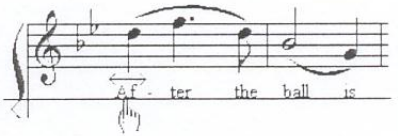
Um Text nach der Eingabe zu verändern (Wörter und Schreibweise ändern), und nachdem der Eingabemodus durch Drücken von **Eingabe** verlassen wurde, plazieren Sie den Kursor auf dem zu editierenden Wort und drücken Sie die **Leertaste**, oder **Tab**, oder **Eingabe**. Der Textkursor erscheint auf dem Wort, und Sie können die linke/rechte Pfeiltaste und die **Rücktaste** zur Editierung verwenden.

Editieren im Bild setzen Dialog

Eine andere Art zum Ändern eines Wortes: doppelklicken Sie darauf und editieren Sie das Wort im Textfenster des sich öffnenden *Set Image* Dialogs. Editieren Sie den Text, dann klicken Sie **OK** oder drücken Sie **Eingabe**.

Horizontales Verschieben eines Wortes

Ein Wort oder eine Silbe kann horizontal verschoben werden durch Klicken und Ziehen. Positionieren Sie den Pfeilkursor des Liedtext- oder Zeiger-Tools auf das Wort; der Kursor wird zu einer Hand. Wenn Sie klicken, werden das Wort und die Grundlinie der Liedtextzeile rot. Verschieben Sie das Wort entlang der Grundlinie und plazieren Sie es durch Loslassen der linken Taste.



Klicken und ziehen Sie ein Wort seitwärts.

Vertikales Verschieben eines Wortes

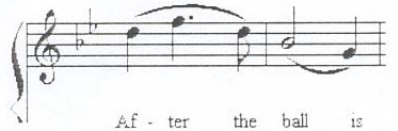
Ein Wort kann unabhängig von der restlichen Zeile vertikal verschoben werden, indem vor Klicken und Ziehen des Wortes die **Umschalttaste** gehalten wird.



Halten Sie die Umschalttaste, klicken und ziehen Sie zum vertikalen Verschieben eines Wortes oder einer Silbe.

Vertikales Verschieben einer Zeile

Eine ganze Textzeile kann vertikal verschoben werden: Halten Sie die **Strg**-Taste, dann klicken und ziehen Sie ein Wort in der Zeile. Das gewählte Wort wird rot und folgt dem Kursor, zusammen mit der Grundlinie. Bei Loslassen der Taste wird die Textzeile neu positioniert. Diese Änderung geschieht auf allen Seiten des Manuskripts.



Halten Sie Strg und ziehen Sie ein Wort vertikal. Beim Loslassen wird die ganze Zeile an dem Wort ausgerichtet.

Textzeile an Note anbringen

Es kann auch anderer Text als Liedtext an Noten angebracht werden. Wie im Abschnitt Zu Noten gehöriger Text erklärt, kann eine Textzeile oder ein Text-Symbol an einer Note angebracht werden und folgt dieser Note beim Verschieben innerhalb des Taktes oder Verschieben des Taktes auf eine andere Zeile.

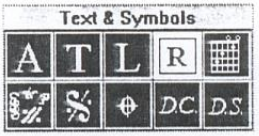


Melisma

Hinweis: Um ein Melisma anzubringen, verwenden Sie den Unterstrich (Umschalt-Bindestrich) oder eine Reihe von Bindestrichen. Siehe Beispiel rechts. Sie können die Länge im Textdialog verändern.

Probenzeichen

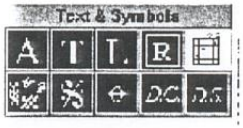
Probenzeichen



Ein Probenzeichen ist ein Buchstaben mit einem Kasten darum. Um das Zeichen anzubringen, wählen Sie das "R" aus der Text-Palette, dann klicken Sie auf der gewünschten Stelle in die Partitur. Wenn der Textkursor erscheint, drücken Sie die entsprechende Buchstabentaste, dann die **Eingabetaste**. Zu sichtbaren Spuren gehörende Probenzeichen werden mit einem Part extrahiert. Sie verhalten sich ganz wie Textzeilen-Objekte. Um ein Probenzeichen zu duplizieren, fokussieren Sie es und drücken Sie **Strg-D**.

Gitarren- und Akkord-Symbole

Klicken Sie auf das Akkord-Symbol in der Text-Palette und dann auf die Arbeitsfläche. Der Dialog *Gitarren-Symbole* erscheint.



Je nach Anforderung kann das Akkord-Symbol aus dem Griffbild plus Akkordnamen oder nur einem dieser Teile bestehen. Kreuzen Sie das Gewünschte an.



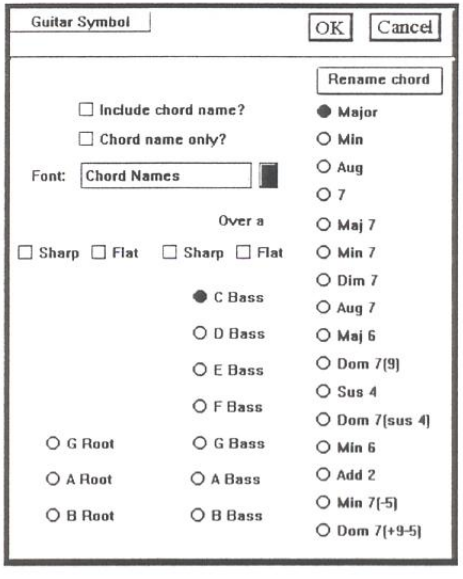
Akkordname ist in Druckformat

Für den Akkordnamen müssen Sie ein Druckformat verwenden. In der vorgegebenen Liste ist ein Druckformat "Chord Name" vorhanden, welches hierfür geeignet ist, Sie können es beliebig modifizieren. Das Griffbild-Symbol wird dem Druckformat Fret Symbols entnommen, Sie können die Symbolgröße verändern. Die beiden Druckformate müssen größenmäßig aufeinander abgestimmt sein.

Aufbau des Symbols

Verschieben der Akkordnamens

Der Akkordname kann gegenüber dem Griffbild durch Drücken von **Strg-Aufwärtspfeil** oder **Strg-Abwärtspfeil** verschoben werden. Die Akkordname selbst kann vom Anwender geändert werden. Klicken Sie auf den Schalter **Akkord umbenennen**, um den Dialog *Akkord-Symbole umbenennen* zu öffnen. Überschreiben Sie einfach die Akkordnamen in der rechten Spalte.

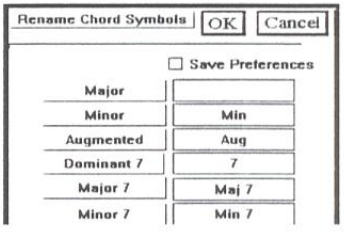


Das Symbol wird durch Ankreuzen einer oder mehrere Spalten in der Dialogbox gewählt.

Grundton

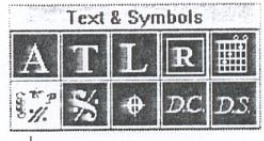
Die erste Auswahl ist der Grundton des Akkordes. Wenn Sie den Grundton wählen, entspricht die Baßnote (erste Note des Akkords) automatisch dem Grundton. Sie können aber auch eine andere Note als Baßnote wählen, wenn gewünscht. Die dritte Auswahl ist der Akkordname.

Kreuzen Sie Fis und Be für Grundton und Baßnote an wie erforderlich.



Einzelne Musik-Symbole

Ein Textsymbol ist ein einzelnes Zeichen einer beliebigen Schrift; es ist rein grafisch, also ohne MIDI-Funktion. Symbole können auf verschiedene Arten plaziert werden.



Der Textsymbol-

Verwenden Sie zum Plazieren das **Textsymbol**-Tool aus der Text-Paltte. Dies öffnet direkt den Dialog *Symbol wählen* (siehe nächste Seite, eine Tabelle aller in einer Schriftart enthaltenen Zeichen, in der Sie ein Symbol wählen können.

Plazieren eines Symbols

Um ein Symbol in beliebiger Schrift zu plazieren

1. Klicken Sie auf den **Textsymbol**-Schalter in der Text-Palette.
2. Klicken Sie in das Manuskript. Der Dialog Symbol wählen erscheint; zunächst enthält dieser den Font Music Symbols. Wird eine andere Schrift gewünscht, klicken Sie auf den Pfeil rechts neben Font und wählen Sie eine Schrift aus der erscheinenden Dropdown-Liste.
3. Wählen Sie ein Symbol aus der Tabelle. Es wird rot und in vergrößerter Darstellung oben rechts angezeigt.
4. Klicken Sie auf **OK**.

Wahl eines Symbols aus dem Zeichensatz

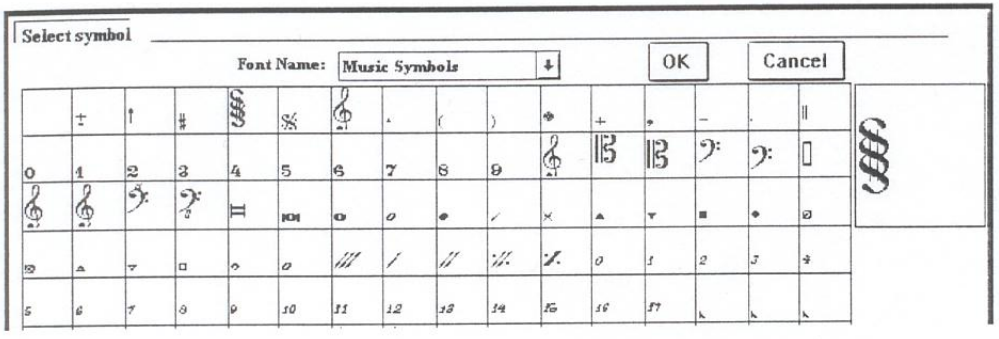
Ändern eines Symbols

Um ein vorhandenes Symbol zu ändern, doppelklicken Sie darauf; der *Bild setzen* Dialog erscheint. Klicken Sie auf den **Symbol**-Schalter, um den Dialog *Symbol auswählen* zu öffnen.

Wenn Sie ein Symbol aus einer anderen Schriftart brauchen, ändern Sie den Font entweder im *Symbol auswählen* Dialog oder im *Bild setzen* Dialog. Der in einem der Dialog erscheint auch im jeweils anderen. Wenn Sie das gewünschte Symbol gewählt haben, klicken Sie auf **OK**. Die Tabelle verschwindet und das Symbol erscheint in dem Rechteck unter Textzeile. Klicken Sie **OK**, so erscheint das Symbol in Rot auf dem Bildschirm neben dem Kursor. Schieben Sie es auf die gewünschte Stelle und klicken Sie zum Plazieren.

PCwin-Symbole in Text-Programmen

Symbole im *Symbol auswählen* Dialog können in die Windows-Zwischenablage kopiert und in jedem Text- oder DTP-Programm wie MS Word oder PageMaker verwendet werden. Wählen Sie das gewünschte Zeichen, dann ziehen Sie den I-förmigen Kursor über das vergrößerte Bild im Editierfeld. Das markierte Zeichen erscheint über dem vergrößerten Bild. Drücken Sie **Strg-C**, um es in die Zwischenablage zu kopieren. Aktiveren Sie das Textprogramm, dann klicken Sie auf die gewünschte Stelle. Wählen Sie den Font des Zeichens (wie z.B. Personal Vienna) und drücken Sie **Strg-V**. Wenn Sie den Font nicht auf diese Art setzen, wird das Symbol auf die Schriftart des vorhandenen Textes zurückgesetzt und erscheint in diesem Zeichensatz. Sie können dann aber das Zeichen markieren und die Schriftart neu einstellen.

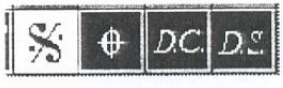


Das obere Dritte des Symbol wählen Dialogs, der Music Symbols Font wird angezeigt. Das gewählte Symbol steht vergrößert in der oberen rechten Ecke des Dialogs.

Segno, Codazeichen, Da Capo und Dal Segno

Segno und Codazeichen

Durch diese Schalter können Sie die entsprechenden Textsymbole unter Umgehung des *Symbol wählen* Dialogs direkt in der Partitur plazieren. In der aktuellen Version von Personal Composer sind sie lediglich Grafik. Wählen Sie ein Symbol und klicken Sie auf die Partitur. Verschieben Sie das Symbol wie gewünscht und ändern Sie seine Größe.



Duplizieren von Textsymbolen

Symbole duplizieren

In vielen Fällen werden Sie ein bestimmtes Symbol an mehreren Stellen in der Partitur verwenden. Sie können ein Symbol kopieren, statt jedesmal den Dialog zu öffnen. Zeigen Sie auf das Symbol und drücken Sie **Strg-D**, dann verschieben Sie die Kopie auf die gewünschte Stelle.

Größenänderung von Textsymbolen

Kurztasten für Größe

Die Größe eines Symbols kann schnell geändert werden durch Fokussieren und Drücken der "+" oder "-" Tasten auf dem Zahlenblock.

Zusammenfassung

Es gibt vier Texttypen: Textzeilen, Textblöcke, Liedtext und Symbole. Textzeilen werden für einzelne Zeilen verwendet. Textblöcke werden für mehrere Zeilen verwendet. Ein Textsymbol kann als einfaches grafisches Element oder als Bild für eine MIDI-Mesaage stehen.

Ein Druckformat ist für einen bestimmten Zweck definiert; seine Parameter sind voreingestellt und es hat einen Namen, der seinen Zweck beschreibt.

Textzeilen:

A

Klicken zur Eingabe einer Textzeile auf die Seite, geben sie Text ein und drücken Sie **EINGABE**. Sie können den Font bzw. ein Druckformat vor oder nach Eingabe des Textes wählen. Bei Klicken auf eine Note vor Eingabe von Text wird der Text an dieser Note angebracht und zukünftig mit ihr verschoben.

Kurztasten für fokussierte Textzeilen:

+/-	Vergrößern oder Verkleinern
B/I/U	Fett, kursiv oder unterstrichen
H	Verbergen
Strg-Pfeilt.	In kleinen Schritten bewegen
Strg-D	Text duplizieren

Textblöcke:

T

Blocktext muß in einem Druckformat sein. Wählen Sie den Schalter T und klicken Sie auf die Arbeitsfläche, um den Texteingabe-Dialog aufzurufen. Geben Sie den Text ein. Der Zeilenumbruch geschieht automatisch; Sie können durch **Strg-M** manuell Zeilenschaltungen einfügen. Klicken Sie **OK**, dann erscheint der Text in einer roten Box. Setzen Sie die Breite und Höhe der Box durch Ziehen der rechten unteren Ecke.

Liedtext:

L

Liedtext kann in Druckformaten oder frei definiert eingegeben werden. Klicken Sie auf die erste Note, geben Sie die erste Silbe ein, drücken Sie die **Leertaste**, um zur nächsten Note zu gehen. Zum Auslassen einer Note drücken Sie erneut die **Leertaste**. Drücken Sie **Eingabe**, um den Eingabe-Modus zu beenden. Um ein plaziertes Wort zu editieren, fokussieren Sie es und drücken Sie die Leertaste. Klicken und ziehen Sie Worte in beliebige Richtung. Strg-ziehen Sie ein Wort vertikal zum Verschieben der gesamten Zeile. Verwenden Sie für mehrere Strophen die Liedtextzeilen-Schalter.

Probenzeichen:

R

Klicken Sie auf den Schalter, dann auf die Musik. Zu einer Zeile gehörende Probenzeichen erscheinen auch in Auszügen.

Gitarren-Akkordsymbole:



Klicken Sie auf den Schalter, dann auf die Musik. Dies öffnet einen Dialog zur Wahl des Akkords und zur Angabe, ob das Symbol und/oder ein Griffbild verwendet werden soll. Fokussieren Sie das Symbol und Strg-ziehen Sie den Akkordnamen, um den Akkordnamen vertikal im Verhältnis zum Griffbild zu verschieben.

Textsymbole:



Ein Textsymbol kann aus jeder verfügbaren Schrift stammen, meist wird aber der Personal Vienna Font verwendet. Klicken Sie auf den Schalter und dann auf die Arbeitsfläche, um den Symbol auswählen Dialog zu öffnen. Wählen Sie ein Symbol und klicken Sie **OK**.

Die Segno, Coda, Da Capo und Dal Segno Zeichen, welche öfter als andere Symbole verwendet werden, sind direkt aus der Textpalette verfügbar. Klicken Sie auf den Schalter und dann auf die Partitur, um die Partitur zu plazieren.

Kapitel 12
Vortragszeichen

Inhalt

Abspielen von Dynamikzeichen 166

Attribute von Dynamikzeichen 166

Weiche Übergänge 167

MIDI-Ausgabeziel 168

Bild setzen 168

Crescendo/Diminuendo 169

Pedal 169

MIDI-Events 170

MIDI-Message 170

MIDI-Ziel 171

Plazieren des MIDI-Symbols 171

Ändern des MIDI-Bytes 171

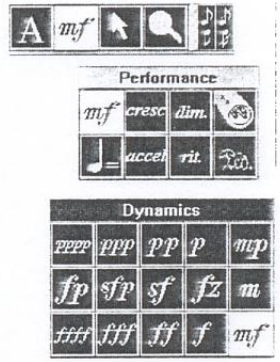
MIDI-Event duplizieren 171

Tempo, *accel.* und *rit.* 172

Vortrag

Vortrag bedeutet MIDI

Die Vortrags-Tools sind Dynamikzeichen, MIDI-Events und Tempi. Sie können eine MIDI-Message als einzelnes Ereignis oder als graduelle Änderung definieren und diese ein beliebiges Symbol geben. Dynamik- und Pedal-Zeichen sind Echtzeit MIDI-Controller. Hier werden Controller #7 (Volume) und #64 (Pedal) unterstützt. Tempi wirken auf die Wiedergabe und werden beim Exportieren in Standard MIDI Files eingefügt, sie sind aber keine MIDI Messages.



Plazieren von Dynamikzeichen

Wählen Sie den Dynamik-Schalter (mf) aus der Vortrags-Palette. Klicken Sie erneut zum Anzeigen der Dynamik-Unterpalette, welche Auswahl von *pppp* bis *fffff* bietet. Wählen Sie ein Zeichen, dann verschwindet die Palette, und das gewählte Zeichen steht in der Hauptpalette.

Plazieren eines Zeichens

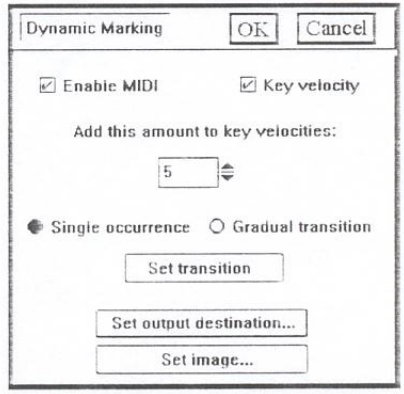
Plazieren eines Dynamikzeichens

1. Wählen Sie das **Vortrags**-Tool (*mf*) aus der Werkzeugleiste.
2. Klicken Sie in der Vortrags-Palette auf den Dynamik-Schalter (*mf*), um die Dynamik-Palette zu öffnen.
3. Wählen Sie ein Dynamikzeichen aus der Palette.
4. Klicken Sie auf die gewüsnchte Stelle im Manuskript.

Dynamikzeichen werden durch Klicken und Ziehen verschoben und mit der rechten Maustaste gelöscht.

Größe ändern

Um die Größe eines Zeichens zu ändern, fokussieren Sie es und drücken Sie "+" oder "-".



Attribute eines Dynamikzeichens

Dynamikzeichen senden MIDI Volume oder Key Velocity Messages

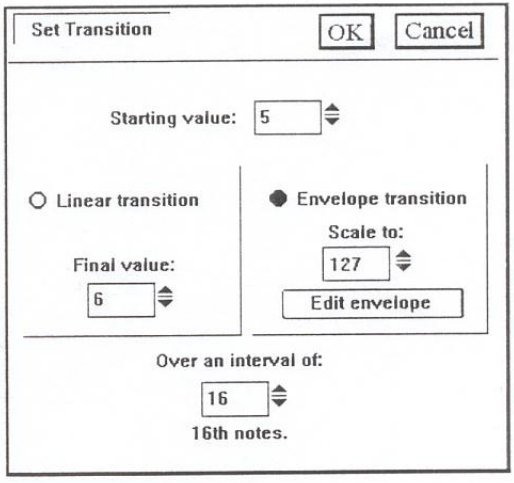
Standardmäßig bezeichnet ein Dynamikzeichen eine Einstellung von oder den Bereich der Key Velocity relativ zur Basis-Key Velocity. Um Attribute für ein Zeichen zu setzen, doppelklicken sie darauf zum Öffnen des Dynamikzeichen-Dialogs. In diesem Dialog können Sie das Zeichen als MIDI-aktiviert definieren, die MIDI Key Velocity (oder das Volume) setzen und angeben, ob es ein einzelnes Ereignis oder der Anfang eines Übergangs ist. Wenn Sie das Feld **Key Velocity** abwählen, steht das Zeichen für MIDI Volume.

Kurztaste: Um das Volume oder die KeyVelocity eines MIDI-Events zu ändern, fokussieren Sie es und Drücken Sie **Strg-Plus** zum Erhöhen oder **Strg-Minus** zum Vermindern.

Weiche Übergänge

Weicher Übergang von Volume oder Velocity

Wenn ein Dynamikzeichen einen Übergang bezeichnet, klicken Sie im *Dynamikzeichen*-Dialog auf **Übergang einstellen**, um den rechts abgebildeten Dialog zu öffnen. Das MIDI Volume in diesem Dialog ist anfänglich gleich wie im aufrufenden Dialog, kann hier aber verändert werden.



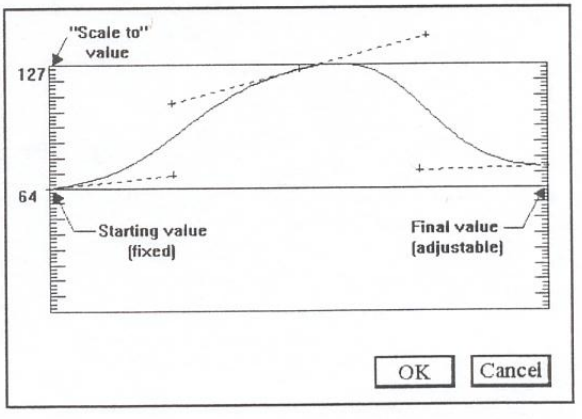
Geben Sie als nächstes an, ob der Übergang linear oder kurvenförmig erfolgt. Wenn Sie **Linearer Übergang** wählen, setzen Sie den **Endwert** auf das gewünschte Volume und geben Sie schließlich die Länge des Übergangs in 16tel-Noten an. Die Lautstärke am Ende des Übergangs wird beibehalten, bis ein anderes Dynamikzeichen auftritt.

Nichtlinearer Übergang

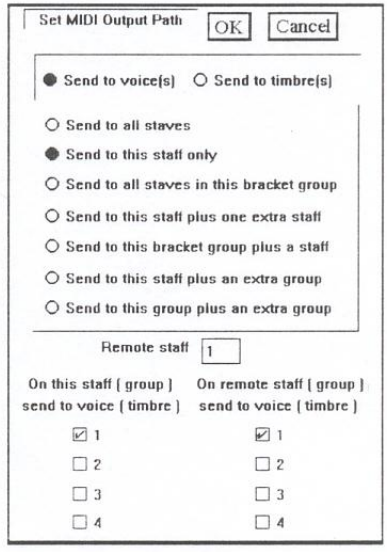
Wenn Sie **Hüllkurven-Übergang** wählen, dann verändern Sie die Zahl im Fenster **Skalieren auf** den maximalen Wert, den die Controller- oder Pitch Bend Daten entsprechend des Startpunkts und der Form der von Ihnen erzeugten Hüllkurve erreichen sollen. Klicken Sie auf den Schalter **Hüllkurve bearbeiten**, um den *MIDI-Kurveneditor* zu öffnen. Beachten Sie, daß die Oberkante der Box mit *Max.-Wert* bezeichnet ist und das der *Startwert* auf der Hälfte des Maximalwerts angezeigt wird.

Graphische Editierung von MIDI Controller Daten

Sie können den Startwert der Hüllkurve nicht verschieben, aber Sie können den Endwert ändern. Der Mittelpunkt der Kurve kann horizontal und vertikal verschoben werden, und die Kurve wird durch Ziehen der Anfasser geformt. Formen Sie die Hüllkurve so, daß der oberste Punkt der Kurve ganz oben im Editierfenster steht. Die Controller Messages beginnen mit dem Startwert und folgen der von Ihnen geformten Kurve mit Werten, die aus den in der Dialogbox angegebenen **Start-** und **Skalieren auf** Werte bestimmt werden. Klicken Sie **OK**, um in den *Übergang einstellen* Dialog zurückzukehren, dann klicken Sie erneut OK, um in den *Dynamikzeichen-* oder *MIDI Event* Dialog zurückzukehren.



MIDI-Ausgabeziel



Klicken Sie im *Dynamikzeichen*-Dialog auf den Schalter **Ausgabeziel**setzen, um den Dialog*MIDI-Ausgabeziel setzen* zu öffnen. In diesem Dialog können Sie für jeden Controller eines oder mehrere Ziele einstellen. Das Dynamikzeichen kann entweder auf Stimmen oder Timbres angewandt werden.

Die Controller-Message kann auf einer oder mehreren Zeilen oder verklammerten Gruppen gesendet werden. Eine verklammerte Gruppe sind alle Zeilen, die durch eine eckige oder geschweifte Klammer verbunden sind. Dies ist z.B. besonders sinnvoll zum Plazieren nur eines Dynamikzeichens, das dann auf beide Zeilen eines Klaviersystems wirkt.

Zusätzliche Ausgänge zuweisen

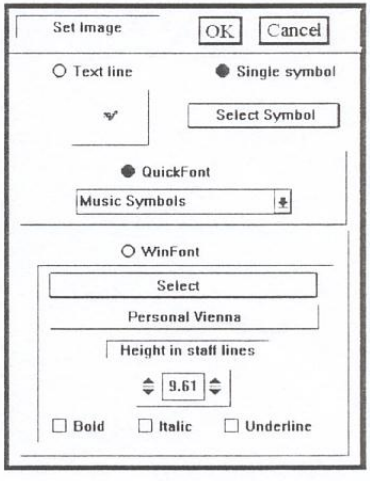
Es kann nur eine der Zeilen/Gruppen-Optionen gewählt werden, Sie können aber wählen, die Message zu einer weiteren Zeile oder Gruppe zu senden. Durch Ankreuzfelder im unteren Teil des Dialogs können sie die Nummer der Zusatzzeile oder die Nummer einer Zeile in der Zusatzgruppe angeben. Um die Zusatzzeile anzugeben, editieren Sie die Zahl unter **Zusatzzeile**.

Die letzte Auswahl ist für die Anzahl Stimmen (oder Timbres), die angesteuert werden sollen.

Setzen des Bildes für eine MIDI Message

Eine MIDI Message kann ein beliebiges Bild verwenden

Sie können beliebige Zeichenketten oder Symbole als Bild für eine MIDI Message verwenden. Doppelklicken Sie auf das vorhandene Bild, um einen *Bild setzen* Dialog zu öffnen.

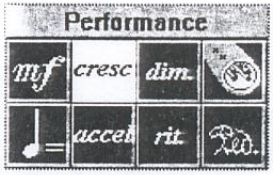


Nehmen wir an, sie möchten ein einzelnes Musiksymbol aus dem Zeichensatz Personal Vienna verwenden. Klicken Sie auf den Umschalter **Einzelnes Symbol**, dann wählen Sie **Druckformat**. Scrollen Sie die Druckformatliste zu **Music Symbols** und klicken sie auf diese Zeile. Der Name des Fonts, seine Größe und Schriftschnitt erscheinen in der unteren Hälfte des Dialogs.

Klicken Sie auf **Symbol wählen**, um den *Symbol wählen* Dialog zu öffnen. Wählen Sie das gewünschte Symbol aus dem Zeichensatz, dann klicken Sie auf **OK**, um in den vorigen Dialog zu gehen und in diesem erneut auf **OK**, um zum *Dynamikzeichen*-Dialog zurückzukehren.

Crescendo/Diminuendo-Zeichen

Das Crescendo-Zeichen ist einfach ein Dynamikzeichen, welches das *cresc.* Symbol aus dem Music Font verwendet.



➢ **Plazieren eines Crescendo und Definition als MIDI-Controller**

Definition eines Crescendo für MIDI

1. Klicken Sie in der Vortrag-Palette auf den *cresc.* Schalter.
2. Klicken Sie auf das Manuskript zum Plazieren des Zeichens.
3. Doppelklicken Sie darauf zum Öffnen des *Dynamik*-Dialogs.
4. Klicken Sie auf **Übergang einstellen**.
5. Setzen Sie die gewünschten Parameter für das Crescendo.
6. Klicken Sie auf **OK**, um zurück in den *Dynamikzeichen*-Dialog zu gehen. Klicken Sie auf **OK**, um fortzufahren.

Diminuendo-Zeichen werden auf die selbe Weise plaziert.

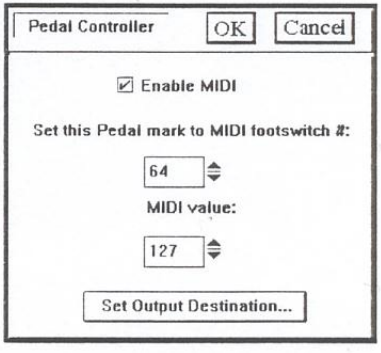
Pedalzeichen

Um ein Pedalzeichen einzufügen, das ein MIDI-Controller ist, klicken Sie auf den Ped.-Schalter in der Vortrags-Palette, dann klicken Sie auf die Stelle, wo das Pedalzeichen (Abwärts) stehen soll. Wenn Sie erneut auf den Ped.-Schalter klicken, wird er zum Zeichen für Pedal aufwärts. ↑ . Dieses Zeichen wird genau so plaziert wie das Pedalzeichen. Beide können durch Klicken und Ziehen verschoben werden. Klicken Sie erneut auf den Schalter, um ihn wieder auf abwärts zu schalten.



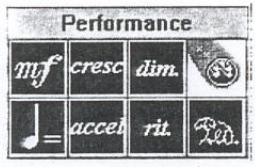
Pedalzeichen senden MIDI Controller #64, können aber auf beliebige Controller gesetzt werden

Die Vorgabe-Attribute von Pedalzeichen können verändert werden. Plazieren Sie ein Pedalzeichen und doppelklicken Sie dann auf das Zeichen, um den Dialog *Pedal-Controller* aufzurufen. Klicken Sie auf das Ankreuzfeld **MIDI aktivieren**. Setzen Sie die Zahl für den Fußschalter. Standard ist 64. Dann setzen Sie den MIDI-Wert: Ganz gedrücktes Pedal ist 127, und dies ist der im Dialog vorgegebene Wert.

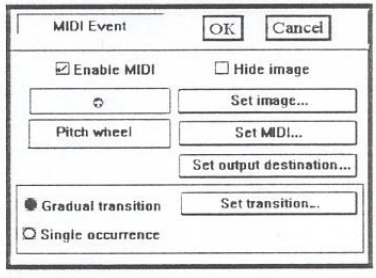


Klicken Sie auf **Ausgabeziel setzen**, um den *MIDI Ausgabeziel setzen* Dialog zu öffnen, und setzen Sie das Ziel der Message.

MIDI-Events



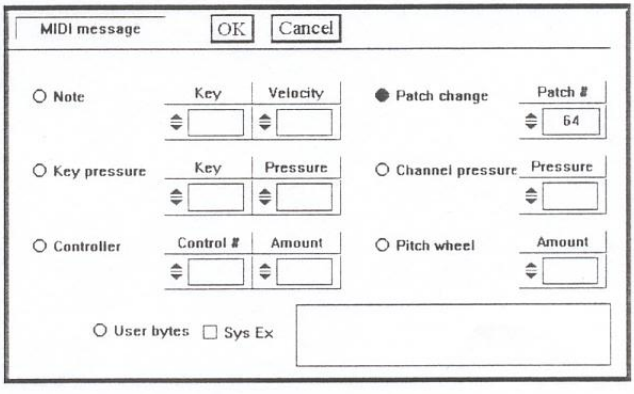
Das MIDI-Event-Tool wird in der Palette durch ein Buchsensymbol dargestellt. Es ermöglicht das Plazieren jeder MIDI-Message, auch weiche Übergänge von Echtzeit-Controllern oder Pitch Bend Daten. Die Aktion kann ein einzelnes Ereignis, ein linearer Übergang oder eine von Ihnen geformte Hüllkurve sein. Sie können Events an mehrere MIDI-Ports oder Kanäle senden. Das Bild für ein MIDI-Event kann ein Musiksymbol oder eine Textphrase sein.



Klicken Sie auf den **MIDI-Event**-Schalter, dann klicken Sie auf die Arbeitsfläche, um den *MIDI Event* Dialog zu öffnen. Dieser verzweigt zu vier weiteren Dialogen: *Bild setzen*, *MIDI setzen*, *Ausgabeziel setzen*, und *Übergang einstellen*.

Setzen der MIDI Message

Klicken Sie auf **MIDI setzen**, um den *MIDI message* Dialog zu öffnen. Hier definieren Sie die Echtzeit-Controller. Der Dialog bietet fünf Controller-Namen und einen anwenderdefinierten Controller. Wenn die Message ein Übergang ist, das ist der von Ihnen eingegebene Wert der Startwert. Der anwenderdefinierte Controller kann der durch Ihren Synthesizer unterstützte MIDI-Echtzeitcontroller sein. Hier einige, die Sie eventuell verwenden. Eine vollständige Liste und ein Beispiel zur Einrichtung des Pitch Bend Rads finden Sie in Anhang B, MIDI.



Main Volume	07
Pan	10
Sustainpedal	64
Soft-Pedal	67

Systemexclusiv-Messages

Personal Composer ermöglicht das Senden hardware-spezifischer Systemexklusiv-Meldungen. Die Message ist eine Hexzahl, die mit einem ID-Wort beginnt; darauf folgt die Information und sie endet mit einem End-of-Exclusive Wort (EOX). Wenn Sie in diesem Dialog auf **User Bytes** klicken, können Sie die komplette Message im Fenster eingeben, wenn Sie aber **Sys Ex** ankreuzen, müssen Sie nur die Datenworte eingeben; die ID und EOX werden automatisch angefügt.

MIDI-Ausgabeziel setzen

MIDI-Ziel

Klicken Sie auf **MIDI-Ausgabeziel setzen**, um den Dialog *MIDI-Ausgabe setzen* zu öffnen, aus welchem Sie das Ziel für die Message angeben. Sie können eine Zeile oder eine verklammerte Gruppe in verschiedenen Kombinationen wählen. Auch die durch die Message zu beeinflussende Stimme wird hier gewählt.

Übergang

Übergänge

Die Message kann ein einzelnes Ereignis oder ein gradueller Übergang über einen bestimmten Zeitraum sein. Klicken Sie auf **Übergang einstellen**, um die weiter vorn in diesem Kapitel beschriebene Dialogbox *Übergang einstellen* zu öffnen.

Plazieren des MIDI-Eventsymbols

Position und Größe setzen

Sind alle Parameter gesetzt, klicken Sie auf **OK**, um alle Dialogboxen zu schließen. Das Symbol erscheint dort, wo Sie geklickt haben. Klicken und ziehen Sie es auf eine beliebige Position. Wenn Ihnen die Größe des Symbols nicht gefällt, fokussieren Sie es mit dem MIDI-Event- oder dem Zeiger-Tool und drücken Sie "+" oder "-" auf dem Zahlenblock zur Anpassung der Größe.



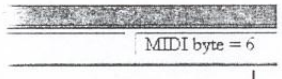
Ändern der MIDI-Events

Nachdem das Symbol plaziert wurde, können Sie es in beliebiger Weise umdefinieren. Doppelklicken Sie zum Öffnen der Dialogbox mit dem Zeiger oder dem Dynamik/MIDI-Tool darauf. Ändern Sie das Bild, den Font oder seine MIDI-Definition.

MIDI Byte ändern

Änderung des MIDI Bytes

Sie können das MIDI Byte, oder den Wert, rasch ändern, ohne den Dialog aufzurufen. Fokussieren Sie das Symbol wie zuvor erklärt, halten Sie dann **Strg**, während Sie auf dem Zahlenblock die "+" oder "-" Taste drücken. Die MIDI-Controllernummer und andere Information werden in der Statuszeile angezeigt; die Bytezahl steht ganz rechts in der Zeile. Jeder Tastendruck ändert die Zahl um eins, während bei Halten der Taste der Wert schneller geändert wird.



Duplizieren von Dynamikzeichen oder MIDI-Events

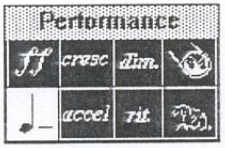
Duplizieren

Jedes MIDI-Eventbild oder andere Dynamikzeichen kann mit all seinen Attributen dupliziert werden. Das Duplikat kann an anderer Stelle verwendet und auch wiederum dupliziert werden. Dies spart Zeit, da Sie gleiche Zeichen nicht mehrfach anlegen müssen. Fokussieren Sie das Bild mit dem Zeiger oder dem Kursor, durch den es erzeugt wurde, und drücken Sie **Strg-D**. Es erscheint ein zweites Bild rechts unterhalb des Originals.



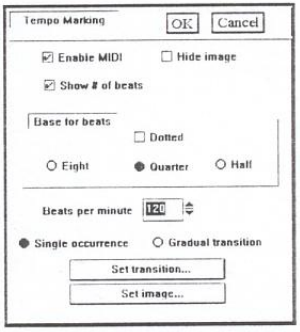
Um ein MIDI-Event zu duplizieren, fokussieren Sie es und drücken Sie Strg-D. Verwenden Sie das Duplikat an beliebiger Stelle.

Tempo, *accel.* und *rit.*



Ein Tempozeichen besteht aus einem Bild und einer Tempoangabe. Das Tempo kann auf Noten von punktierten Halben bis zu punktierten Achteln basieren. Das Bild kann Text oder ein Symbol sein, wie **Allegro,** oder M. M. ♩ = 180. Voreingestellt ist "♩ = 120". Die Temporate kann entweder ein einzelner Wert sein oder sich im Verlauf eines Zeitintervalls ändern.

Accelerando und Ritardando sind Spezialfälle des Tempos, welche direkt über die musikalischen Symbole ***accel.*** und ***rit.*** aus der Vortrags-Palette gewählt werden.



➢ **Plazieren einer Tempoangabe**

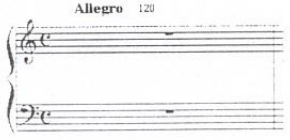
Plazieren einer Tempo-angabe

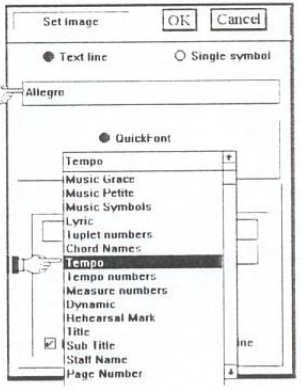
1. Klicken Sie auf den ♩=-Schalter in der Vortrags-Palette.
2. Klicken Sie auf das Manuskript; der *Tempo*-Dialog erscheint.
3. Geben Sie das Tempo in Beats pro Minute an, und klicken Sie auf den Notenwert, der Basis sein soll.
4. Klicken Sie auf **OK**. Sie haben jetzt ein "♩ = 120" Zeichen.

➢ **Setzen des Texts einer Tempoangabe**

Setzen des Texts der Tempo-angabe

1. Doppelklicken Sie auf das Zeichen; der *Tempo*-Dialog erscheint.
2. Klicken Sie auf den Schalter **Bild setzen**. Der *Bild setzen* Dialog wird geöffnet.
3. Klicken Sie auf den Umschalter **Textzeile**.
4. Klicken Sie mit dem Textkursor in das Texteditierfeld und geben Sie "Allegro" ein.
5. Öffnen Sie die **Druckformatliste** durch Klicken auf den Pfeil.
6. Scrollen Sie zum Format Tempo und wählen Sie dieses.
7. Klicken Sie in jedem Dialog auf **OK**, um zur Musik zurückzukehren. Nun ist die Tempoangabe "Allegro 120".





Wenn Tempoangabe nur eine Textzeile sein soll, schalten Sie die Option zum Anzeigen der Schlagzahl **aus**.

Nun werden wird das Tempo auf 125 setzen.

➢ **Ändern des Tempos**

Tempo ändern

1. Dopelklicken Sie auf das Tempozeichen zum Öffnen des *Tempo*-Dialogs.
2. Setzen Sie das Tempo auf 125.
3. Klicken Sie auf **OK**. Sie kommen in den Tempo-Dialog zurück.
4. Klicken Sie auf **OK**. Die Tempoangabe ist nun "Allegro 125".

Die auf das Temposymbol folgende Zahl hat das Druckformat *Tempo Number*. Ihre Position im Verhältnis zum Symbol kann angepaßt werden.

Verschieben der Tempozahl

➢ **Positionieren der Tempozahl relativ zum Bild**

1. Fokussieren Sie das Vortrags- oder Zeiger-Tool auf der Tempoangabe, um den Handkursor zu bekommen.
2. Halten Sie **Strg**, während Sie die Pfeiltasten verwenden, umdie Nummer beliebig zu verschieben.

Ändern des Tempos über die Tastatur

Kurztaste: Sie können das anfängliche Abspieltempo von der Computertastatur aus ändern. Drücken Sie bei beliebigem Tool **Strg** und "+" oder "-", während der Kursor in einem freien Bereich steht. Das Tempo wird am rechten Ende der Statuszeile angezeigt. Machen Sie die Änderung vor Starten der Wiedergabe, da sie während der Wiedergabe nicht auf das Tempo wirkt. Tempoangaben in der Partitur überlagern diese Einstellung.

Sie können jederzeit das Tempo-Tool verwenden, um in der Partitur ein Tempo einzufügen. Mit dem Accelerando-Tool können Sie ein Zeichen einfügen, das während der MIDI-Wiedergabe einen weichen Tempoanstieg erzeugt.

Plazieren eines Accelerando

➢ **Plazieren eines Accelerando-Zeichens**

1. Klicken Sie in der Vortrags-Palette auf *Accel.*
2. Klicken Sie dort, wo das Zeichen stehen soll.
3. Doppelklicken Sie auf das Zeichen, um den Tempo-Dialog zu öffnen.
4. Wählen Sie die Notenbasis des Tempos.
5. Wählen Sie **Gradueller Übergang** und klicken Sie auf **Übergang einstellen**. Der Dialog *Übergang einstellen* wird geöffnet.
6. Klicken Sie auf **Linearer Übergang**. Setzen Sie **Startwert** und **Endwert**.
7. Setzen Sie den Geltungsbereich des Accelerando in 16tel-Noten.
8. Klicken Sie auf **OK**, um fortzufahren.

Zusammenfassung zu Vortragszeichen

Das Vortrags-Tool setzt alleBilder, die für Änderungen in und Zusätze zur Musik stehen, wie Dynamikzeichen, Änderungen von Key Velocity und Lautstärke, MIDI-Messages, Tempoangaben und Pedalzeichen. Sie sind alle in der gedruckten Musik für den Aufführenden wichtig, und bei der Wiedergabe von Musikdateien übr MIDI haben sie dieselbe Wirkung.

Alle Standard-Vortragszeichen sind vorhanden, aber der Anwender kann selbst Ersatzsymbole aus jeder verfügbaren Schrift auswählen.

Ändern der Bildgröße

EinDynamikzeichen (*mf*) wirdplaziert, indem es zunächst aus einer Palette gewählt und dann dort geklickt wird, wo es stehen soll. Das Zeichen kann durch Klicken und Ziehen verschoben werden. Seine Größe kann durch Fokussieren des Zeichens und Drücken der +/- Tasten auf dem Zahlenblock verändert werden.

Ändern des MIDI Byte

Um den MIDI-Parameter eines Dynamikzeichens zu ändern, fokussieren Sie das Objekt und Halten Sie**Strg** während des Drückens der+/- Tasten. Das Paramerter-Byte wird durch jeden Tastendruck um 1 erhöht oder vermindert. In der rechts in der Statuszeile ist das Byte ablesbar.

Duplizieren eines Dynamikzeichens

Ein Dynamikzeichen kann dupliziert werden durch Fokussieren und Drücken von**Strg-D**. Die Kopie hat die gleichen MIDI-Attribute wie das Original und kann beliebig verschoben werden.

Einzel-Ereignis oder Übergang

Eine MIDI-Message kann entweder für ein einzelnes Ereignis oder einen Übergang stehen. Ist es als Übergang definiert, dann kann es entweder eine lineare oder eine nichtlineare (kurvenförmige) Änderung sein. Die Minimal- und Maximalwerte des Controllers sowie der Bereich, in dem die Änderung stattfindet, können gesetzt werden.

Ein Tempozeichen kann ein beliebiges Bild haben, mit oder ohne Tempozahl in Beats pro Minute.

Kapitel 13
MIDI

Inhalt

Mehrere MIDI-Ports 176
MIDI Echtzeit-Aufnahme 178
- Aufnahme-Einrichtung 178
- Metronom-Einrichtung 180
- Punch In und Punch Out 181
- Quantisierung für die Notation 181
- Erweiterte Quantisierung für MIDI 182
- MIDI-Eventfilter 183
- Neutranskription 184

MIDI-Wiedergabe 185
- Wiedergabe-Einstellungen 185
- MIDI Sync

MIDI

Einige Begriffe kommen in diesem Kapitel häufig vor, wir möchten kurz ihre Bedeutung bezüglich Personal Composer erklären.

Patch: Instrumenten-Name oder Nummer. Siehe Anhang B.

Kanal: Empfangskanal eines Synthesizers. Jedes Instrumenten-Patch muß einen eigenen Kanal haben.

Port: eine Ausgangs- oder Eingangs-Verbindung zu oder von einem bestimmten Gerät, wie einer Soundkarte oder einem MIDI-Keyboard.



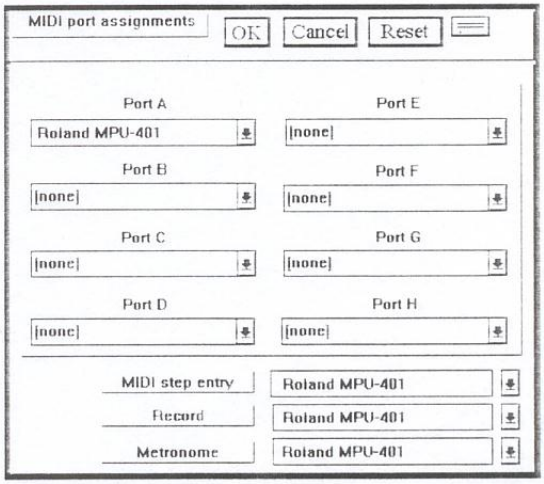
Mehrere MIDI-Ports

Installation mehrerer MIDI-Interfaces

Sie können in Ihrem Computer mehrere MIDI-Interfaces haben, falls IRQs dafür frei sind. Stellen Sie sicher, daß die Karten auf verschiedene IRQ und I/O-Portadressen konfiguriert sind, und daß Sie auch dem Treiber diese Einstellungen in der Systemsteuerung mitteilen.
Manche MIDI-Interfaces haben mehr als einen MIDI-Port. Ein einzelner MIDI-Port, wie bei der Roland MPU-401, hat 16 Kanäle. Es gibt auch Karten mit zwei oder vier Ports; wenn Sie zwei Karten mit je vier Ports installiert haben, stehen Ihnen 128 MIDI-Kanäle zur Verfügung.

Zuweisung von bis zu acht Ports

Sie können bis zu acht MIDI-Ports verwenden, um ebensoviele Geräte anzusteuern. PCwin kann jedes der in Ihrem Computer installierten MIDI-Geräte verwenden.



Setzen der MIDI-Ports

1. Wählen Sie aus dem *MIDI*-Menü **MIDI-Ports**.
2. Wählen Sie einen Treiber aus der Liste Port A.
3. Wenn Sie eine Soundkarte und ein MIDI-Interface, oder mehrere MIDI-Interfaces, oder ein Interface mit mehreren Ports haben, weisen Sie sie verschiedenen Ports zu.
4. Setzen Sie die übrigen Ports auf [none].
5. Klicken Sie auf **OK**.

Definition des Begriffs Timbre

Wenn sich nunmehr Ihr Manuskript auf Port B bezieht, dann verwendet es das MIDI-Gerät, welches diesem Port zugewiesen wiurde.

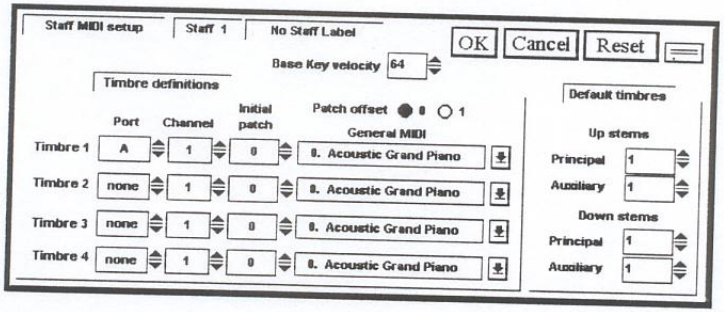


Personal Composer führt das Konzept des**MIDI Timbre** ein, welches wir als eine Kombination aus Port/Kanal und einem anfänglichen Patch definieren.

➢ **Setzen einer Zeile zum Abspielen auf einem Port und Kanal**

…zen des MIDI-Ports und Kanals einer Zeile

1. Klicken Sie auf das **MIDI**-Tool in der Zeilen-Palette.
2. Klicken Sie im einen Takt der Zeile. Der *Zeilen*-Dialog wird geöffnet und zeigt die MIDI-Einrichtung der Spur.
3. Setzen Sie Timbre 1 auf Port B und Kanal 14.
4. Klicken Sie auf **OK**.



Der Timbres-Dialog. Beachten Sie,daß die Patchnummern mit 0 beginnen, dem MIDI-Standard. Klicken Sie den Patch Offset Schalter für 1, wenn Ihre Synthie-Patches ab 1 statt ab 0 numeriert sind.

Nunwerden auf dieser Zeile eingegebene Noten über Port B, Kanal 14 abgespielt. Wenn Sie zum Beispiel einen MIDI-Kartentreiber Port A und einen Soundkarten-Treiber Port B zuweisen, dann werden Noten auf dieser Zeile über Kanal 14 der Soundkarte abgespielt. Sie können andere Zeilen den anderen Kanälen auf Port A oder B zuweisen.

Vier Timbres pro Zeile

Sie können für eine Zeile bis zu vier Port/Kanal-Timbres vorgeben, und das Standard-Timbre für neue Noten in der Zeile setzen. Dies kann notenweise geändert werden, so daß Sie eine musikalische Phrase schreiben können, die abwechselnd von der Soundkarte und vom MIDI-Interface gespielt wird, oder die zwischen vier verschiedenen Patches wechselt.

Sie können zum Beispiel Timbres für Patches mit schnellem Attack, mitterem Attack, langsamem Attack usw. entsprechend den Instrumenten im höheren, mittleren und unteren Bereich definieren. Da die Patches im Synthesizer vorgeladen werden, kann auf sie durch jede Note zugegriffen werden, ohne einen MIDI Program Change zu verwenden.

Kurztaste zur Kanal-undPatch-Änderung: Fokussieren Sie die Zeile und drücken Sie "**C**"; ein kleiner Dialog mit einer Zahl erscheint. Ändern Sie die Nummer auf den gewünschten Kanal und drücken Sie **Eingabe**. Fokussieren Sie die Zeile und drücken Sie "**P**"; es erscheint ein kleiner Dialog mit der Nummer und dem Namen des Patchs. Ändern Sie die Nummer, wenn Sie sie nicht auswendig wissen, klicken Sie auf den Pfeil, um die Liste anzusehen und ein Patch zu wählen. Drücken Sie**Eingabe** zur Vollendung der Änderung.

MIDI Echtzeit-Aufnahme

Sie können jederzeit, von jedem Tool aus, die Aufnahme einer MIDI-Einspielung starten.

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

Aufnahme vom DI-Keyboard

1. Klicken Sie auf den **REC**-Schalter; eine rote Anzeige erscheint.
2. Stellen Sie den Kursor in den Takt, in dem Sie mit der Aufnahme beginnen wollen, und drücken Sie die **LEERTASTE**. Um am Anfang der Seite oder bei einem Punch In-Takt zu beginnen, klicken Sie auf **REC** und dann auf **PLAY**.
3. Nach dem eintaktigen Vorzählen spielen Sie das MIDI-Keyboard.
4. Drücken Sie die **LEERTASTE** oder klicken Sie auf **STOP**, um die Aufnahme zu stoppen.

Mit dieser Methode bestimmen Sie, wo die Aufnahme beginnt; diese geht weiter, bis Sie sie stoppen. Es kommt aber oft vor, daß Sie nur einige Takte in der Mitte der Partitur aufnehmen wollen. Hierzu können Sie Punch-In und Punch-Out-Takte setzen (mehr dazu später).

VORSICHT: Wenn Sie die Aufnahme starten, werden die Noten im Aufnahmebereich gelöscht als Vorbereitung auf die neuen Daten.

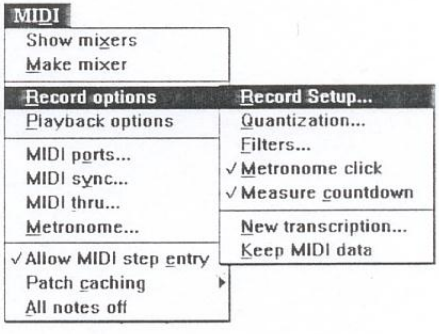
Aufnahme-Einrichtungsoptionen

Aufnahme-Optionen

Bei der Einrichtung zur Aufnahme gibt es verschiedenes zu bedenken:

- Wollen Sie den Metronomklick ?
- Wollen Sie einen Vorzähltakt?
- Werden Sie auf eine einzelne Zeile oder auf zwei Zeilen gesplittet aufnehmen?
- Wollen Sie mehrere Kanäle aufnehmen und die Kanäle verschiedenen Zeilen zuweisen (Aufnahme von einem Sequencer)?
- Soll die Aufnahme laufen, bis Sie sie stoppen, oder soll sie an einem bestimmten Takt stoppen?
- Welches MIDI-Interface wollen Sie verwenden?

Aufnahme auf einer einzelnen Zeile ist sinnvoll für die Aufnahme von Soli und Parts von Instrumenten, die auf einer einzelnen Zeile notiert werden.



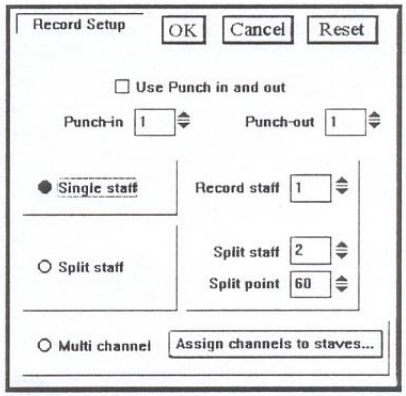
➢ **Einrichtung zur Aufnahme auf einer einzelnen Zeile**

Aufnahme auf einer Zeile

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

Gesplittete Aufnahme

Sie können eine Einspielung von Klaviermusik oder ähnliches ab einem Splitpunkt wie dem Mittleren C geteilt auf zwei Zeilen aufnehmen lassne. Dabei muß nicht die darunter liegende Zeile verwendet werden, obwohl dies üblich ist. Sie könnten die Parts für Violinen und Bässe spielen und die gesplittete Zeile drei oder vier Zeilen unter die Violinzeile legen.



➢ **Einrichtung für Aufnahmen mit Splitpunkt**

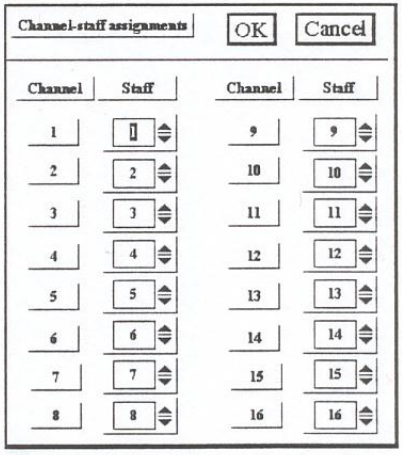
1. Klicken Sie im MIDI-Menü auf **Aufnahme-Optionen**, dann klicken Sie im Untermenü auf **Aufnahme-Einstellungen**.
2. Klicken Sie auf den Aufnahmemodus **Geteilte Zeilen**.
3. Setzen Sie den **Splitpunkt** auf die gewünschte MIDI-Notennummer. Das Mittlere C ist Taste #60. Siehe Anhang B.
4. Klicken Sie auf **OK**.

Aufnahme von einem anderen Sequencer

Sie können eine in Echtzeit von einem anderen Sequencer gespielte Sequenz aufnehmen. Dies ist hilfreich, wenn dieser Sequencer keine Standard MIDI Files erzeugen kann.

Mehrkanal-Aufnahme

Die Mehrkanal-Aufnahme transkribiert jeden Kanal auf eine eigene Zeile. Eine Kanal-zu-Zeile Tabelle ermöglciht Ihnen die Angabe der Zielspur jedes Kanals. Wenn Sie die Parts für mehrere verschiedene Zeilen aufnehmen und jeden Part separat abspielen wollen, können Sie diese Funktion verwenden, um die Aufnahmezeile für das MIDI-Keyboard zu setzen, indem Sie den Output-Kanal Ihres Synthesizers ändern.



➢ **Einrichtung zur Mehrkanal-Aufnahme**

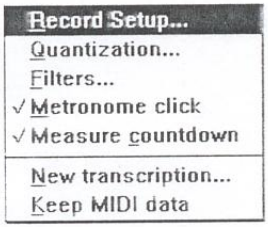
1. Klicken Sie im MIDI-Menü auf **Aufnahme-Optionen**, dann klicken Sie im Untermenü auf **Aufnahme-Einstellungen**.
2. Klicken Sie auf den Aufnahmemodus **Mehrkanal**.
3. Klicken Sie auf den Schalter **Kanäle zuweisen...**
4. Wählen Sie für jeden Kanal der Sequenz eine Zeile.
5. Klicken Sie auf **OK**.

Wenn Sie mehr als ein MIDI-Gerät haben, das von einem MIDI-Keyboard aus aufnehmen kann, müssen Sie eventuell angeben, an welchen dieser Ports Ihr Keyboard angeschlossen ist.

Setzen der Aufnahme- und Metronom-Ports

Setzen der Aufnahme- und Metronom-Ports

1. Wählen Sie **MIDI-Ports** aus dem **MIDI-Menü**.
2. Klicken Sie unten im *MIDI-Portzuweisungen* Dialog auf das **Aufnahme**-Listenfeld und wählen Sie einen MIDI-Treiber.
3. Wählen Sie im Listenfeld **Metronom** einen MIDI-Treiber.
4. Klicken Sie auf **OK**.



Einrichten des Metronoms

Personal Composer bietet ein Metronom über Ihre MIDI-Hardware. Durch den Dialog *Metronom-Einrichtung* aus dem MIDI-Menü können Sie alle Attribute des Metronomklicks setzen. Es sind auch Abhörschalter vorhanden, so daß Sie die Klicksounds testen können.

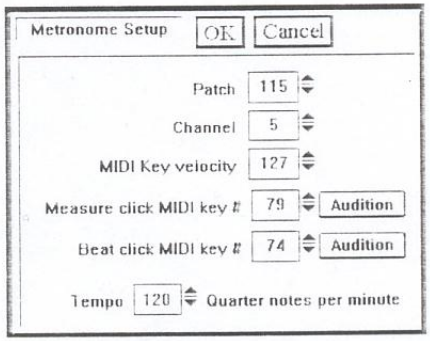
Der Taktklick erklingt auf dem ersten Beat jedes Taktes, gefolgt durch die Beatklicks. Diese sollten auf eine andere Tonhöhe gesetzt sein, damit sie unterschieden werden können.

Wenn Sie einen multitimbralen Synthesizer haben, ist es empfehlenswert, den Klick mit einem anderen Patch als Ihre Musik abzuspielen, was natürlich einen anderen Kanal erforderlich macht. Das gewählte Patch sollte einen kurzen, perkussiven Klang haben. Der Kanal kann ein beliebiger Kanal sein, der nicht für ein anderes Patch verwendet ist, wenn Ihr Metronom auf denselben Treiber wie Port A gesetzt ist.

Metronom-Einrichtung

Einrichten des Metronoms

1. Wenn noch nicht geschehen, wählen Sie im MIDI-Menü **Ports** und wählen Sie den Metronom-Treiber.
2. Wählen Sie **Metronom** im **MIDI**-Menü,um den Dialog *Metronom-Einrichtung* zu öffnen.
3. Geben Sie das Patch und den Kanal für das Metronom an.
4. Geben Sie die Key Velocity für die Metronomklicks an.
5. Setzen Sie die MIDI-Tastennummern (Tonhöhen) für die Klicks.
6. Klicken Sie auf **OK**.
7. Öffnen Sie die Zeilen-Palette und klicken Sie auf den MIDI-Stecker.
8. Setzen Sie Kanal und Patch entsprechend dem Metronom. Verlassen Sie den Dialog.



Klicken Sie auf dem Abhören-Schalter zum Ausprobieren der Sounds. Das im Dialog angezeigte Patch (Wood Block, #115) und die Tastennummern ergeben ein hervorragendes "Tick, Tock, Tock, Tock" Metronom.

Metronomklick für Aufnahme oder Wiedergabe

Einrichten eines Vorzähltaktes

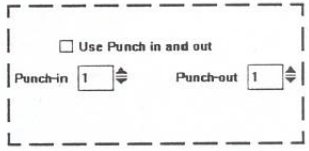
Nachdem das Metronom eingerichtet ist, können Sie es bei Aufnahme und Wiedergabe ein- oder ausschalten. Wählen Sie aus dem MIDI-Menü **Aufnahme-Optionen** oder **Wiedergabe-Optionen** und in diesen Untermenüs wählen Sie **Metronom**. Bei der Aufnahme benötigen Sie normalerweise einen Vorzähltakt mit Metronomklicks, so daß Sie genau auf dem Beat anfangen können. Um das Vorzählen ein- und auszuschalten, klicken Sie in den oben erwähnten Untermenüs auf Vorzähltakt. Vor "Metronom" muß ebenfalls ein Häkchen stehen, damit das Vorzählen erfolgen kann.

Wenn Sie mit dem Metronom Probleme haben, siehe Anhang A.

Punch In und Punch Out

Punch In, Punch Out

Wenn Sie ein Stück zum erstenmal aufnehmen, oder wenn Sie am Ende vorhandener Musik aufnehmen, um sie zu erweitern, kann die Aufnahme weiterlaufen, bis Sie sie manuell stoppen. Zur Einrichtung für Aufnahmen mit "open end", gehen Sie in den *Aufnahme-Optionen*-Dialog und stellen Sie sicher, daß das Feld **Punch In und Out** nicht angekreuzt ist. Wollen Sie nur ein paar Takte innerhalb der Musik neu aufnehmen, dann können Sie die Aufnahme automatisch bei einem angegebenen Takt stoppen lassen. Sie geben die Anfangs- und Endtakte (die Punch In und Punch Out-Punkte) für die Aufnahme an. In diesem Fall muß das Feld **Punch In und Out** im *Aufnahme-Optionen*-Dialog angekreuzt sein.



Teil des Aufnahme-Einrichtung Dialogs

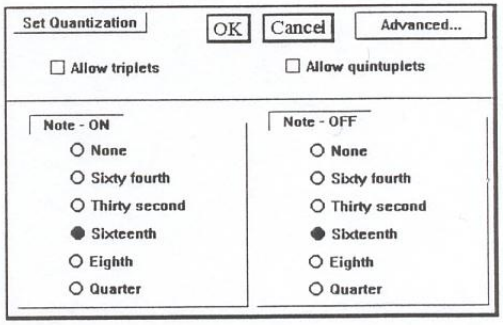
Klicken Sie zum Starten der Aufnahme auf **REC** und dann auf **PLAY**, oder drücken Sie die **Leertaste**. Zum Stoppen der Aufnahme klicken Sie auf den **Stop**-Schalter oder drücken die **Leertaste**.

Quantisierung für die Notation

Quantisierung "strafft" die Notation einer Einspielung

Quantisierung wirkt sich auf die Art aus, wie Einspielungen notiert werden. Sie können die für die Notation von während der Einspielung auftretenden Schwankungen des Notentimings Grenzen setzen. Quantisierung auf Sechzehntel bedeutet, daß kürzere Noten als 16tel immer als Sechzehntel notiert werden.

Sie können separate Quantisierungen für NOTE-ON und NOTE-OFF angeben. Das heißt, Noten können auf einer Begrenzung beginnen, sagen wir 16tel, und auf einer anderen enden, z.B. 32steln.



Quantisierungseinstellungen

➢ Quantisierung setzen

1. Wählen Sie im Untermenü **Aufnahme-Optionen** unter dem **MIDI**-Menü **Quantisierung**.
2. Geben Sie die NOTE ON Quantisierung an.
3. Geben Sie die NOTE OFF Quantisierung an.
4. Click **OK**.

Personal Composer merkt sich das tatsächliche MIDI-Timing und speichert dieses in den quantisierten Noten als Attack- und Release-Offsets. Während der Wiedergabe werden diese Offsets zum notierten Wert der Noten addiert, wodurch wieder die ursprüngliche Einspielung entsteht.

Sie können optional die Musik mit "perfektem" Timing abspielen lassen, das genau der Notation entspricht.

Musik wie notiert spielen

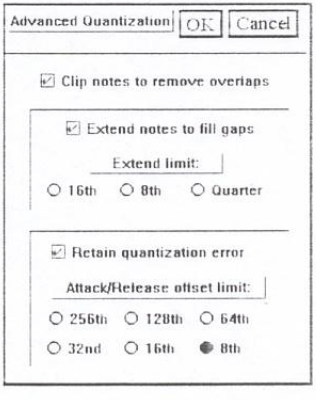
➢ Abspielen einer MIDI-Aufnahme wie notiert

1. Klicken Sie im **MIDI**-Menü auf **Wiedergabe-Optionen** und wählen Sie im erscheinenden Untermenü **Attack/Release Offsets** bei Wiedergabe. Hierdurch wird das Häkchen entfernt, und die Musik wird wie notiert abgespielt, mit Computer-Perfektion.

Wenn Sie die Offsets dauerhaft entfernen wollen, markieren Sie die Noten und verwenden Sie das Menü Noten/Ändern, um die Attack- und Release Offsets auf Null zu setzen.

Erweiterte Quantisierung für MIDI

Vielleicht möchten Sie, daß der Computer ein wenig das Timing Ihrer Einspielung verbessert, ohne dabei alle gespielten Nuancen zu verwerfen. Sie können die maximalen mit den Noten gespeicherten Offsets angeben. Nehmen wir an, Ihre Einspielung wurde besonders ausdrucksstark durch kleine Verzögerung und Vorziehen von Noten. Eine Note, die ursprünglich den Beat vorwegnahm, liegt immer noch vor dem Beat, aber um einen kleineren Betrag, wodurch die Einspielung gestraffi wird, aber ihren Charakter behält.



MIDI-Quantisierung

➢ Setzen der MIDI-Quantisierung

1. Gehen Sie im **MIDI**-Menü zum Untermenü **Aufnahme-Optionen** und wählen Sie dort **Quantisierung**.
2. Klicken Sie auf **Erweitert...**
3. Klicken Sie auf die gewünschte Quantisierung.
4. Klicken Sie auf OK.

Abschneiden und Dehnen

Noten abschneieden und dehnen

Personal Composer kann optional kleine Notgen so dehnen, daß viele überflüssige Pausen entfernt werden. Es kann zum Beispiel geschehen, daß Sie bei der Einspielung eine Figur aus punktierten Achteln und 16teln spielen wollen, stattdessen aber eine 8tel-Note - 16tel-Pause - 16tel-Note spielen. Wenn Sie **Notenlängen anpassen** gewählt haben, wird das erste 8tel gedehnt und als punktiertes 8tel notiert. Es wird mit der 16tel-Note verbalkt, was die gewünschte Figur ergibt. Das Timing der 8tel-Note wird gespeichert, so daß bei der Wiedergabe eine 8tel-Note und 16tel-Pause gespielt werden.



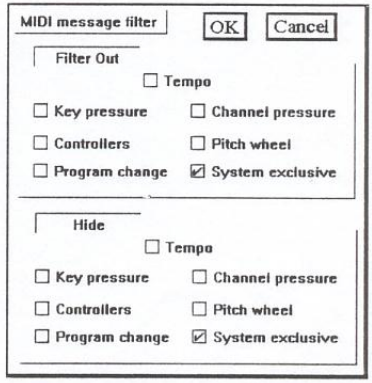
Sie möchten manchmal eine Folge einzelner Noten spielen, halten dabei aber eine Taste gedrückt, während die nächste Note angeschlagen wird, was zwei als Akkord notierte Noten ergibt. Wenn **Überschneidungen vermeiden** angekreuzt ist, wird jede Note so abgeschnitten, daß sie genau am Beginn der nächsten Note endet, was die Notation besser lesbar macht. Wiederum bleibt das eigentliche Timing bei der Wiedergabe erhalten.

➢ **Setzen der Transkription auf Abschneiden und Dehnen**

1. Wählen Sie im **MIDI**-Menü **Aufnahme-Optionen** und dann **Quantisierung**.
2. Klicken Sie auf **Notenlängen anpassen** oder **Überschneidungen vermeiden**.
3. Klicken Sie auf **OK**.

MIDI-Eventfilter

Sie können unerwünschte MIDI-Events aus einer Einspielung oder einem Standard MIDI File ausfiltern, so daß diese nicht in der Partitur erscheinen. Alternativ können Sie sie auch transkribieren, aber verbergen lassen. Beachten Sie, daß in dieser Version von PCwin *Sys Ex* nicht abgewählt werden kann; es wird immer ausgefiltert.



➢ **Wahl zu filternder MIDI-Events**

Ausfiltern von MIDI-Events

1. Wählen Sie im **MIDI**-Menü **Aufnahme-Optionen** und dann **Filter**.
2. Kreuzen Sie jeden Typ von MIDI-Event an, den Sie aus der Partitur ausfiltern möchten.
3. Um Events zu verbergen, die nicht ausgefiltert werden, klicken Sie auf **Verbergen** und kreuzen Sie jedes zu verbergende Event an.

Siehe auch *Verbergen von MIDI-Events* weiter hinten in diesem Kapitel.

Neutranskription

Für die Aufnahme vom MIDI-Keyboard wird nur wenig Arbeitsspeicher benötigt, da die Daten sofort als Notation gespeichert werden. Sie können so lange aufnehmen, bis Windows der Speicher für die Notation ausgeht.

MIDI-Daten erhalten

Sie können die ursprünglichen MIDI-Daten wie aufgenommen behalten, um die Quantisierung zu ändern und sie immer wieder transkribieren zu können, auf der Suche nach dem besten Ergebnis. Dies braucht erheblich mehr Memory, daher ist die Aufnahmezeit begrenzt, bei der Sie immer noch neu transkribieren können.

➢ **Einrichtung für Neutranskription**

1. Wählen Sie im **MIDI**-Menü **Aufnahme-Optionen** und dann **MIDI-Daten erhalten.**

Nehmen Sie dann eine Einspielung auf.

Nachdem Sie Ihre Einspielung abgespielt haben, können Sie dann die Quantisierungs-Optionen ändern und neu transkribieren.

➢ **Neutranskription einer MIDI-Einspielung.**

Neutranskription bei Aufnahme

1. Wählen Sie im **MIDI**-Menü **Aufnahme-Optionen** und dann **Neue Transkription**.

Auf dem Bildschirm erscheint die neue Transkription. Spielen Sie diese ab und transkribieren Sie sie so oft neu, wie Sie möchten.

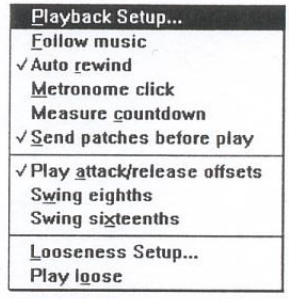
Im Beispiel zeigt das obere System die Musik wie aufgenommen, wobei die Quantisierung sowohl bei **NOTE-ON** als auch bei **NOTE-OFF** auf Achtelnoten gesetzt war. Im unteren System steht die selbe Musik nach Neutranskription mit auf Viertelnoten gesetzter Quantisierung. Sie können die Wiedergabe der Musik verbessern, indem Sie im Untermenü **Wiedergabe-Optionen** das Spielen von **Attack/ Release Offsets** ausschalten.



MIDI-Wiedergabe

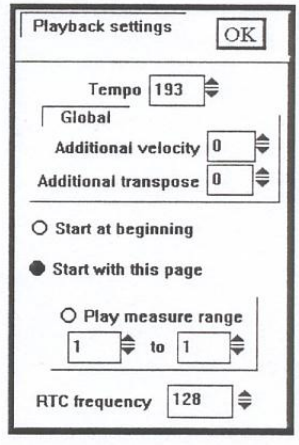
Sie können die Wiedergabe bei beliebigem Kursor starten, indem Sie den Kursor in einen Takt stellen und die **Leertaste** drücken. Drücken Sie erneut, um das Abspielen zu stoppen. Um ab dem Anfang der aktuellen Seite abzuspielen, klicken Sie auf die **Play**-Taste

Wenn Sie auf die **Wiedergabe-Optionen** im MIDI-Menü klicken, wird das rechts gezeigte Untermenü geöffnet. Es enthält verschiedene Optionen zur Steuerung der Wiedergabe.



Wiedergabe-Einstellungen

In diesem Dialog können Sie ein Tempo setzen (das allerdings von Tempozeichen überlagert wird), der gesamten Partitur Key Velocity und Transposition hinzufügen, sowie den Wiedergabe-Bereich setzen. Die Option **Zusätzliche Transposition** ist in chromatischen Schritten angegeben. **Controller-Frequenz**, die letzte Option, ist die Rate, mit der MIDI-Controllerdaten für weiche Übergänge ausgesandt werden. Die Einstellung im Dialog ist das Intervall zwischen Datenübertragungen in 4096stel-Noten. Je kürzer das Intervall, desto weicher der Übergang. Die Vorgabe (128) reicht für fast alle außer sehr schneller Musik.



Ablauf verfolgen

Wenn diese Option an ist (mit einem Häkchen versehen), werden während der Wiedergabe die Notenlinien des abgespielten Taktes markiert und der erste Beat jeden Taktes wird durch ein rotes Quadrat gekennzeichnet. Wird die Wiedergabe durch Plazieren des Kursors in einen Takt einer bestimmten Zeile und Drücken der **Leertaste** gestartet, dann erscheint die Beat-Markierung nur oberhalb dieser Zeile. Im Falle eines großen Systems oder bei hoher Zoomstufe ist die gewählte Spur immer sichtbar.

Automatischer Rücklauf

Wenn **Ablauf verfolgen** und **Automatischer Rücklauf** gewählt sind, dann kehrt bei Ende des Abspielens die Seitenansicht dorthin zurück, ab wo die Wiedergabe gestartet wurde.

Metronom und Taktvorzähler

Diese Punkte wurden zuvor in diesem Kapitel unter *Aufnahme-Einrichtung* erklärt.

Patches vor Wiedergabe senden

Wenn diese Option gewählt ist, dann sendet Personal Composer an den Synthesizer Patch Changes entsprechend den im *Zeilen-MIDI-Einrichtungsdialog* eingestellten anfänglichen Patches auf den Kanälen der Zeilen. Muß unbedingt aktiv sein, sonst werden die gewählten Stimmen (Patches) nicht gespielt.

Attack/Release-Offsets bei Wiedergabe

Wenn diese Option aktiv ist, wird von einem MIDI-Instrument aus aufgenommene Musik genau wie aufgenommen wiedergegeben, mit den Variationen in Attack und Release.

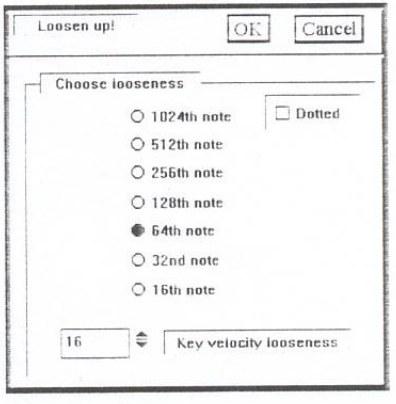
Achtel-Swing, Sechzehntel-Swing

utomatik-Swing

PCwin kann Paare von 8tel- oder 16tel-Noten "swingen". Dadurchwird ein Paar von Achtelnoten als Viertelnote/Achtelnote-Triole gespielt, wählen Sie im MIDI-Menü**Wiedergabe-Optionen** und hier**Achtel-Swing** oder**Sechzehntel-Swing**.

Abweichungen spielen

Eine Komposition kann mit kleinen Abweichungen gespielt werden, um menschliche Unvollkommenheit zu simulieren und dadurch den Maschinencharakter des Computers auszugleichen. Sie können die maximale Abweichung von Timing und Velocity angeben.



"Menschlicher" Faktor

➢ **Wiedergabe mit "menschlichem" Feeling setzen**

1. Wählen Sie im MIDI-Menü **Wiedergabe-Optionen** und klicken Sie in dem Untermenü auf **Abweichungen spielen**.
2. Wählen Sie im MIDI-Menü **Wiedergabe-Optionen** und klicken Sie dann auf **Abweichungen einstellen**, um den Dialog zu öffnen.
3. Setzen Sie die gewünschten Limits und klicken Sie auf**OK**.

All notes off

Während der Wiedergabe kann eine Störung in der Hardware oder Software dazu führen, daß einige Noten ununterbrochen erklingen, nachdem die Wiedergabe schon an ihnen vorbei ist. Wenn Stoppen der Wiedergabe den Klang nicht stoppt, öffnen Sie das MIDI-Menü und klicken Sie auf **All notes off**.

Transposition bei Wiedergabe

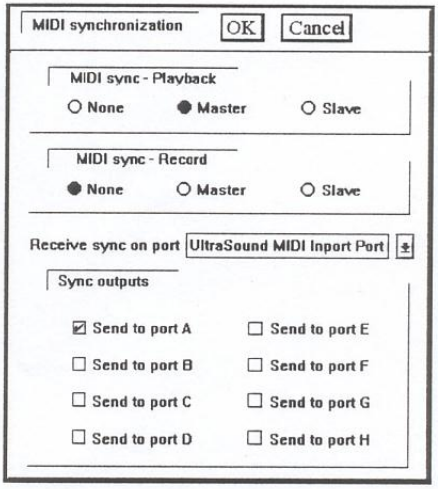
Jede Spur kann bei der Wiedergabe transponiert werden, wobei die Notation nicht verändert wird.

Transposition bei Wiedergabe

➢ **Transposition der MIDI-Wiedergabe**

1. Klicken Sie mit dem Zeilen-Tool auf die zu transponierende Zeile. Der *Zeilen*-Dialog erscheint.
2. Klicken Sie auf **Transponieren** und wählen Sie dann im Transpositions-Dialog **MIDI-Wiedergabe transponieren.**
3. Setzen Sie den Betrag und die Richtung der Transposition.
4. Gehen Sie mit **OK** aus den Dialogen. Die MIDI-Ausgabe dieser Spur wird durch das von Ihnen angegebene Intervall chromatisch verschoben.

MIDI Sync

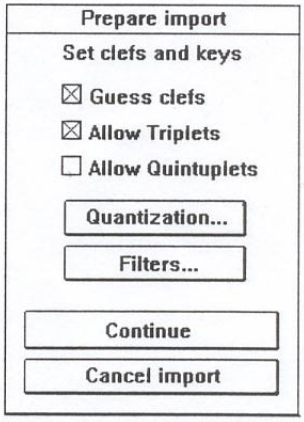


Durch MIDI Sync kann Personal Composer mit einem anderen Sequencer synchronisiert werden. Sie können Personal Composer zum Master bestimmen und aus allen oder einigen Ports MIDI Sync-Signale senden, dann steuern die Tempi in Personal Composer das Timing des anderen Sequencers. Sie könnten zum Beispiel den Echtzeit-Tempofader in Personal Composer verwenden, um einen Sequencer zu steuern, der keine Echtzeit-Temposteuerung hat. Sie könnten auch eine Sequenz ineinen anderen Sequencer überspielen wollen. Der häufigste Fall ist die Synchronisation der Musik in verschiedenen Sequencern. Der Sequencer kann entweder ein Hardware-Sequencer oder ein Computer mit einer Sequencer-Software sein. **Bei der Aufnahme unterstützt Personal Composer Version 1.3 nurden Master Sync Modus.** Sie müssen angeben, an welche Ausgangs-Ports in diesem Modus die Sync-Signale gesendet werden sollen.

Import und Export von MIDI Files

Lesen von Typ 0 und Type 1 MIDI Files

Personal Composer liest Standard MIDI Files von Typ 0 und Typ 1. Wie bei der Aufnahme von einem MIDI-Keyboard aus werden die Daten entsprechend der im Filter-Dialog gewählten Objekte gefiltert. **Personal Composer schreibt Standard MIDI Files vom Typ 1.**



➢ **Import eines MIDI File**

Schlüssel, Tonart und Zeilen vor Import ändern

1. Wählen Sie im Datei-Menü **Importieren**, um die *Import*-Dateiliste zu öffnen.
2. Wählen Sie eine **.mid** Datei und klicken Sie auf **OK**. Für jede Spur in der Datei wird eine Zeile eingerichtet, und der Dialog *Import vorbereiten* erscheint.
3. PCwin wird die Notenschlüssel erraten, oder Sie können Sie vor dem Import setzen. Sie können auch die Tonart setzen; wenn diese allerdings in der Datei vorhanden ist, wird Ihre Einstellung überlagert. Setzen Sie Schlüssel und Tonart auf die übliche Weise. Der Dialog bleibt auf dem Bildschirm.
4. Klicken Sie auf **Quantisierung**, wenn Sie diese einstellen wollen.
5. Klicken Sie auf **Filter**, wenn Sie MIDI-Messages ausfiltern oder verbergen wollen.
6. Klicken Sie auf **Weiter**, wenn der Import beginnen soll.

Wenn die importierte Datei vom Typ 0 ist, werden 16 Zeilen eingerichtet, da eine Typ 0 Datei Daten aus bis zu 16 Kanälen enthalten kann. Wenn nicht alle 16 Kanäle verwendet sind, können Sie die Zeilenzahl reduzieren. Öffnen Sie den *Seiten-Layout*

Dialog, setzen Sie die Anzahl von Zeilen und klicken Sie auf **Vorgabe für neue Seiten setzen**.

Wenn das Ergebnis nach Import der Datei nicht das Erwünschte ist, importieren Sie die Datei erneut, nachdem Sie die erforderlichen Änderungen bei der Einrichtung gemacht haben.

Speichern einer .pc Datei als MIDI File: Öffnen Sie das Datei-Menü und wählen Sie **Exportieren**. Der Dialog *Exportiere Standard MIDI File* erscheint. Geben Sie einen Namen für den MIDI File an oder wählen Sie einen vorhandenen Dateinamen. Klicken Sie auf **OK**.

Verbergen von Tempoangaben und MIDI-Events

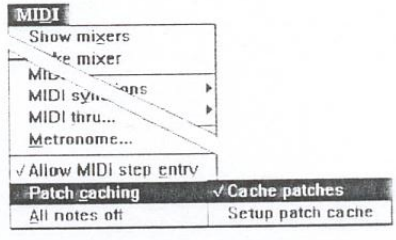
Verbergen eines MIDI-Events

Alle importierten MIDI-Daten werden als grafische Elemente transkribiert, also können beim Importieren mancher Dateien enorme Mengen von Tempi und Controller-Daten anfallen. Diese können verborgen werden, wenn Sie sie nicht in der Partitur erscheinen lassen wollen; sie werden aber weiterhin abgespielt.

➢ **Verbergen eines MIDI-Events - Dialog-Methode**

1. Doppelklicken Sie auf das Objekt, um den *MIDI Event* Dialog zu öffnen.
2. Klicken Sie auf **Bild verbergen**, um das Feld anzukreuzen.
3. Klicken Sie auf **OK**. Das Objekt wird nicht mehr in der Partitur angezeigt.

➢ **Kurztasten-Methode:** fokussieren des Objekts und Drücken von 'H' auf der Tastatur.



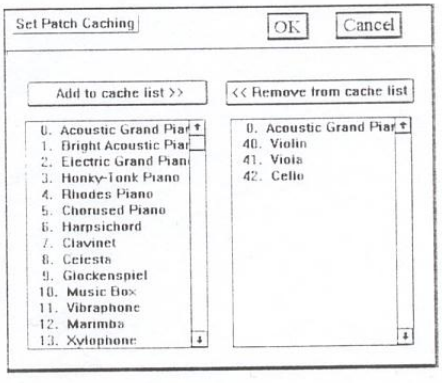
Ansehen uind Editieren verborgener Objekte

Sie können sich vorübergehend alle verborgenen Objekte zur Editierung anzeigen lassen, indem Sie im Optionen-Menü **Verborgene Objekte anzeigen** wählen. Alle verborgenen Objekte werden grau angezeigt und können fokussiert, verschoben, gelöscht werden etc..

Patch-Caching für Soundkarten

Patch Caching

Wavetable-Soundkarten benötigen eventuell vor der Wiedergabe das Caching (Laden) der Synthesizer-Patches auf die Karte. Sie können angeben, welche Patches im Manuskript verwendet werden, und diese werden dann automatisch beim Starten des Programms geladen. Außerdem wird bei Verwendung des Zeilen/MIDI-Tools zur Änderung des Patchs dieses Patch automatisch gecached und der Liste für diese Datei hinzugefügt.



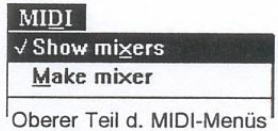
Cachen von Patches

Wenn Sie externe Software zum Cachen der Patches auf Ihre Karte verwenden, dann schalten Sie das automatische Caching durch Umschalten der Option **Patch-Caching** im MIDI-Menü aus.

➢ **Angabe der zu cachenden Patches**

1. Klicken Sie im MIDI-Menü auf **Patch-Caching**.
2. Klicken Sie im Untermenü auf **Patch Cache einrichten**.
3. Wählen Sie Patches in der linken Patchliste und klicken Sie auf **Zur Cache-Liste hinzufügen**.
4. Um ein Patch zu entfernen, wählen Sie es rechts aus der Cache-Liste und klicken Sie auf **Aus Cache-Liste entfernen**.
5. Klicken Sie auf **OK**.

Mixer



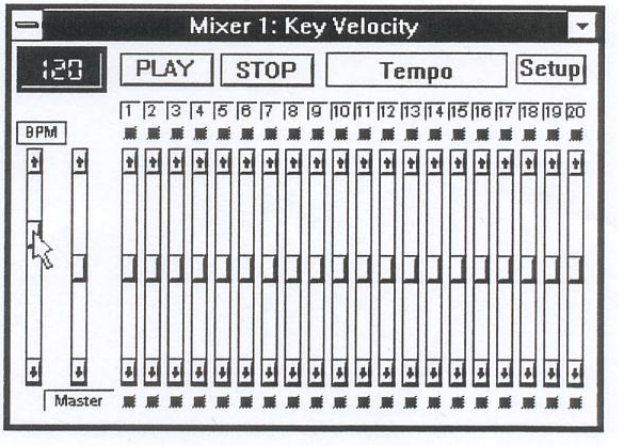
Oberer Teil d. MIDI-Menüs

Mixer

Ein Mixer besteht aus einem "Schaltpult" mit Bedienelementen, über die in Echtzeit Key Velocity, Tempo und Echtzeit-Controller gesteuert werden können. Ein Mixer hat 20 anwenderdefinierbare Fader plus Tempo- und Master Fader. Jeder Mixer kann konfiguriert werden. Mixer brauchen eine Menge Speicher, als osollten Sie nicht mehr als zwei auf einmal verwenden. In der Abbildung unten steuert der erste Fader das Tempo, der zweite ist der Hauptfader für Velocity. Die übrigen sind Faders für die Key Velocities der einzelnen Kanäle.

Mehrere Mixer

Der erste Mixer wird durch Klicken auf **Mixer anzeigen** im MIDI-Menü erzeugt. Zusätzliche Mixer werden durch Klicken auf **Mixer erstellen** im Menü erzeugt. Sie können jeden Mixer vom Bildschirm entfernen, indem Sie auf das Schließquadrat in seiner oberen linken Ecke klicken. Seine Einstellungen bleiben wirksam, auch wenn er unsichtbar ist. Die anderen Mixer werden nicht beeinflußt. alle Mixer werden durch Klicken auf **Mixer anzeigen** im MIDI-Menü verborgen. Klicken Sie auf diese Zeile, so daß das Häkchen erscheint, dann sind alle Mixer sichtbar.



Play/Stop-Schalter

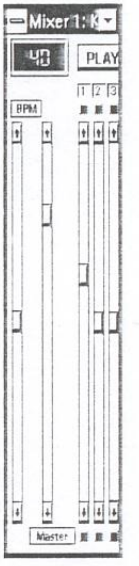
Jeder Mixer hat einen Play-Schalter, einen Stop-Schalter und einen Einrichten-Schalter. Zum Starten der Wiedergabe klicken Sie auf den **Play**-Schalter; zum Stoppen der Wiedergabe klicken Sie auf den **Stop**-Schalter eines der sichtbaren Mixer.

Fader-Funktion

Klicken Sie auf einen Fader, dann wird seine Funktion (Tempo im Beispiel auf der vorigen Seite) oben in der Titelleiste angezeigt. Die digtale Anzeige in der unteren linken Ecke des Mixers zeigt den aktuellen numerischen Wert der Funktion und ändert sich bei Bewegen des Faders. Ein Fader wird bedient durch Klicken auf seinen "Anfasser" und vertikales Ziehen. Wenn die Schritte bei der Änderung zu groß sind, klicken Sie auf die Pfeile über oder unter dem Fader, um den Wert bei jedem klicken um +1 oder -1 zu ändern.



Zum Symbol verkleinerter Mixer



Der Mixer wurde schmaler gemacht, um nur die aktiven Fader zu zeigen, und höher zur Erhöhung der Auflösung.

Größe der Mixer ändern

Ein Mixer kann wie die anderen Fenster durch Ziehen seiner Begrenzung in der Größe angepaßt werden. Vertikales Dehnen eines Mixers macht die Schieberegler länger und bietet höhere Auflösung bei den Anpassungen. Siehe Abbildung rechts, ein Mixer kann zum Symbol verkleinert werden, wenn er nicht in voller Größe gebraucht wird. Um dies zu tun, klicken Sie auf den Abwärtspfeil in der rechten oberen Ecke. Um ihn wieder zu vergrößern, doppelklicken Sie auf das Symbol.

Solo, Mute

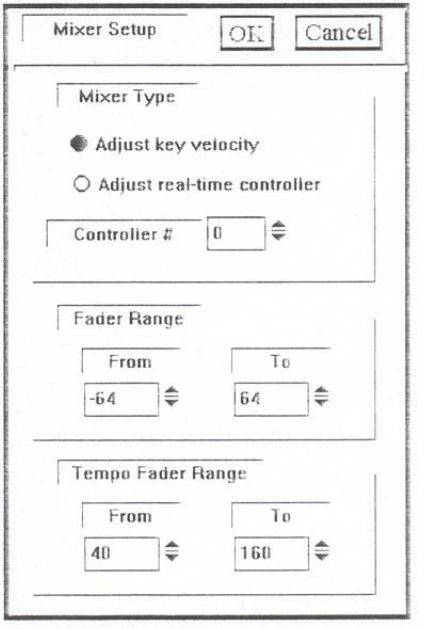
Um einen oder mehrere Kanäle bei der Wiedergabe stummzuschalten, klicken Sie auf die roten Knöpfe über ihren Schiebereglern. Um einen Kanal bei der Wiedergabe auf Solo zu schalten, klicken Sie auf den blauen Knopf an der Unterseite des Faders. *Solo* überlagert *Mute*, und wenn der Solo-Schalter bei mehr als einem Kanal gedrückt ist, werden diese alle abgespielt.

Kurztaste: Fokussieren Sie die Zeile mit dem Zeilen-oder Zeiger-Tool und drücken Sie "S" für Solo oder "M" zum Stummschalten des Kanals. In der Notation findet sich kein Hinweis auf den Solo/Mute-Status. Wenn Sie eine visuelle Anzeige brauchen, öffnen Sie den Mixer und verwenden Sie die Solo- und Mute-"Lämpchen".

Mixer-Einrichtung

Mixer-Einrichtung

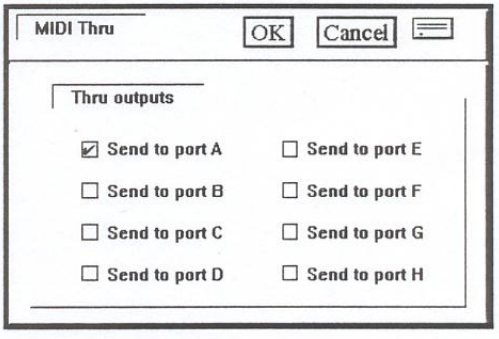
Klicken Sie oben rechts im Mixer auf **Einrichten**, um den rechts abgebildeten Mixer-Einrichtungsdialog zu öffnen. Hier geben Sie den Typ des Mixers, den Tempobereich und den Faderbereich an. Derhier gesetzte Bereich gilt für alle Schieberegler auf dem Mixer. Die Fader können nicht einzeln auf verschiedene Bereiche gesetzt werden.



Wenn Sie **Key Velocity einstellen** wählen, dann stellt der von Ihnen gesetzte Faderbereich den Betrag dar, der von der Basis-Velocity subtrahiert oder zu ihr addiert wird, die im *MIDI-Einrichtung* (Timbres) Dialog gesetzt wurde, auf den man über den Zeilen-Dialog zugreift.

Echtzeit-Controller

Wenn Sie **Echtzeit-Controller** wählen, geben Sie die dezimale Nummer des Controllers im Fenster **Controller #** ein (wie 7 für Volume, 10 für Pan). Der volle Bereich der Controller-Messages ist 0 bis 127, aber Sie können den Bereich kleiner als dies setzen, um die Auflösung der Einstellung anzuheben. Das heißt, das untere Ende wird erhöht und das obere Ende herabgesetzt,so daß der Fader für einen kleineren Wertebereich steht. Die Spitze des Tempobereichs kann auf ein beliebiges Maximum von Beats pro Minute gesetzt werden, und das untere Ende kann größer oder gleich Null sein. Die Tempoeinstellung wirkt nicht additiv zu einer anderen Einstellung, wie dies bei Key Velocity der Fall ist, sondern ist absolutes Tempo. **Es ist nur der Tempofader auf Mixer 1 aktiv**; das Tempo spricht auf keinen anderen Mixer an.



MIDI Thru

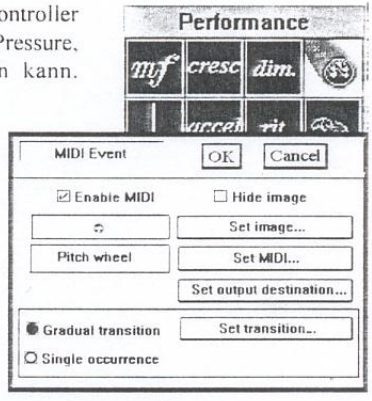
Personal Composer bietet ein Software MIDI Thru für Ihr MIDI-Keyboard. Klicken Sie auf die Option MIDI Thru im MIDI-Menü, um den rechts gezeigten Dialog zu öffnen. Klicken Sie auf das Ankreuzfeld dür jeden Port, an den Sie Daten leiten wollen, dann klicken Sie **OK**.

MIDI-Einzelschritteingabe

Diese option muß an sein (mit Häkchen), damit von einem MIDI-Keyboard aus Noten eingegeben werden können. Der Zweck dieses Umschalters ist das Verhindern unabsichtlicher Noteneingaben von einem MIDI-Keyboard aus, während mit Maus und Tastatur Noten eingegeben werden.

MIDI Messages

MIDI Messages können in der Musik plaziert werden, um verschiedene Echtzeit-Controller aufzurufen. Dazu gehören Key Velocity, Key Pressure, Patch Change, Channel Pressure, Pitch Bend Rad und ein zusätzlicher Controller, der definiert werden kann. Anwenderdefinierbare Messages sind unter anderem Volume, Pan, Sustain-Pedal und Dämpfer-Pedal.

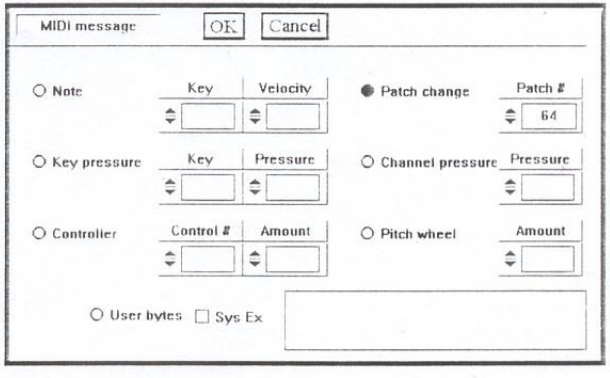


Durch den Pitch Wheel Echtzeit-Controller können Sie ein Glissando einfügen, durch das eine Note oder ein Akkord um bis zu einen Halbton verändert wird.

Plazieren eines Pitch Wheel Events

1. Klicken Sie auf das **Vortrags-Tool** [*mf*] um die Vortrags-Palette zu öffnen.
2. Klicken Sie auf den **MIDI**-Schalter (Stecker), dann auf die Musik.
3. Wählen Sie im *MIDI Event* Dialog **MIDI konfigurieren.**
4. Klicken Sie auf den Schalter **Pitch wheel** und geben Sie im Feld Betrag 0 ein. Der Betrag für keine Tonhöhenänderung ist 8192, 0 ist einen Halbton tiefer und 16384 ist einen Halbtonschritt höher.
5. Klicken Sie auf **OK**, dann wählen Sie im *MIDI Event* Dialog **Gradueller Übergang**.
6. Klicken Sie auf **Übergang einstellen**. Im Dialog *Übergang Einstellen* ist der Anfangswert 0. Klicken Sie auf Linearer Übergang, wenn nicht bereits markiert, geben Sie dann beim Fenster Endwert 16384 ein. Setzen Sie die Dauer des Übergangs in 16tel-Noten, meist gleich wie den Notenwert. Wird das Glissando auf eine Halbe Note angewandt, setzen Sie das Intrevall auf 8 Sechzehntel.
7. Klicken Sie auf **OK**, um den *Übergang*-Dialog zu verlassen, und erneut auf **OK**, um den *MIDI Event* Dialog zu verlassen.
8. Plazieren Sie das MIDI-Eventsymbol über der zu "beugenden" Note.

Sie werden vielleicht erleben, daß nach MIDI-Abspielen einer Musikdatei mit einem oder mehreren Pitch Bends die nächste .pc-Datei nicht mehr auf demselben Ton ist. Dies geschieht, weil das Pitch Bend Ihren Synthesizer verstimmt hat. Die beste Art, dies zu vermeiden, ist das Ende des letzten Glissando auf "neutral" oder 8192 zu setzen. Oder Sie können ein einzelnes Pitch Event, das auf 8192 gesetzt ist, am Ende der Datei mit dem Glissando einfügen. Als Behelfsmaßnahme können Sie auch vorübergehend eine Pitch Message von 8192 am Anfang des Stücks einfügen, das nicht auf dem richtigen Ton spielen will.



MIDI-Wiedergabediagramm

Es werden verschiedene Menüs und Dialogboxen für die Einrichtung der MIDI-Wiedergabe verwendet. Das Diagramm auf den beiden folgenden Seiten, das zwar vereinfacht ist und keineswegs Anspruch auf Vollständigkeit erhebt, kann Ihnen beim Verständnis der MIDI-Funktionen und dem Weg zu jeder Einstellung helfen.

Die dicke gestrichelte Linie auf der rechten Seite steht für den Computer, einschließlich der Soundkarte und MIDI-Karte, die Teil der Computer-Hardware sind. Die punktierten Linie umschließt die Komponenten des Audiosystems. Der Rest des Diagramms steht für die Software-Funktionen von Personal Composer.

Auf der linken Seite ist die Musikdatei durch drei Zeilen mit je vier Noten dargestellt. Im Beispiel wurden für jede Zeile vier Timbres definiert. Die Definition wurde im Timbres-Dialog vorgenommen, der durch Wahl des MIDI-Schalters aus der Zeilen-Palette und klicken auf die Zeile geöffnet wurde. Ein Teil dieses Dialogs ist rechts von der obersten Zeile abgebildet. Timbres können jederzeit für jede Zeile gesetzt werden.

Jedes einer Spur zugewiesene Timbre steht jeder Note in jeder Stimme dieser Zeile zur Verfügung. Wenn nötigt kann jeder folgenden Note ein anderes Timbre zugewiesen werden, wie in der Abbildung.

Im Diagramm ist jede der verschiedenen Komponenten von KeyVelocity eingekreist. Diese werden arithmetisch addiert und ergeben die "Gesamt"-Velocity einer Note.

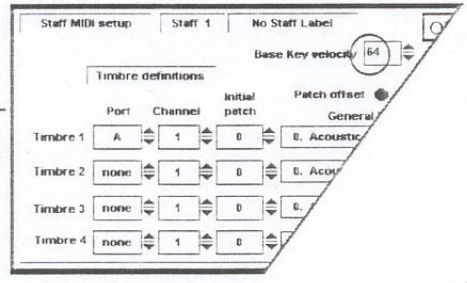
1. Einer Zeile ist eine Basis-Velocity zugewiesen. Die Basis-Velocities der Zeilen sind unabhängig voneinander.
2. Einer einzelnen Note kann eine relative Key Velocity zugewiesen werden.
3. Ein Dynamikzeichen wie *cresc.* kann der Key Velocity eine sich kontinuierlich ändernde Komponente hinzufügen.
4. Ein Crescendo/Diminuendo-Winkel kann eine Änderung der Key Velocity herbeiführen.
5. Der Mixer kann Key Velocity hinzufügen.

Diagramm der MIDI-Wiedergabe

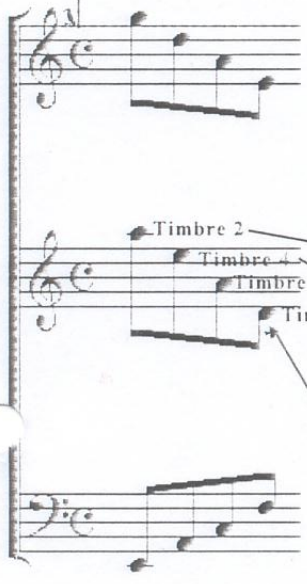


1. Wählen Sie aus der Zeilen-Palette den MIDI-Schalter, dann klicken Sie auf die Zeile, um den Timbres-Dialog zu öffnen.

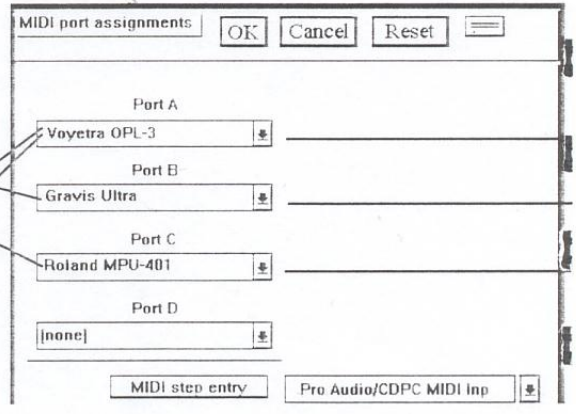


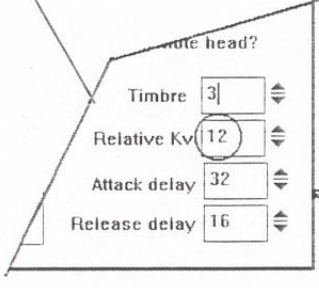


2. Definieren Sie im Dialog ein oder mehrere Timbres für jede Zeile.

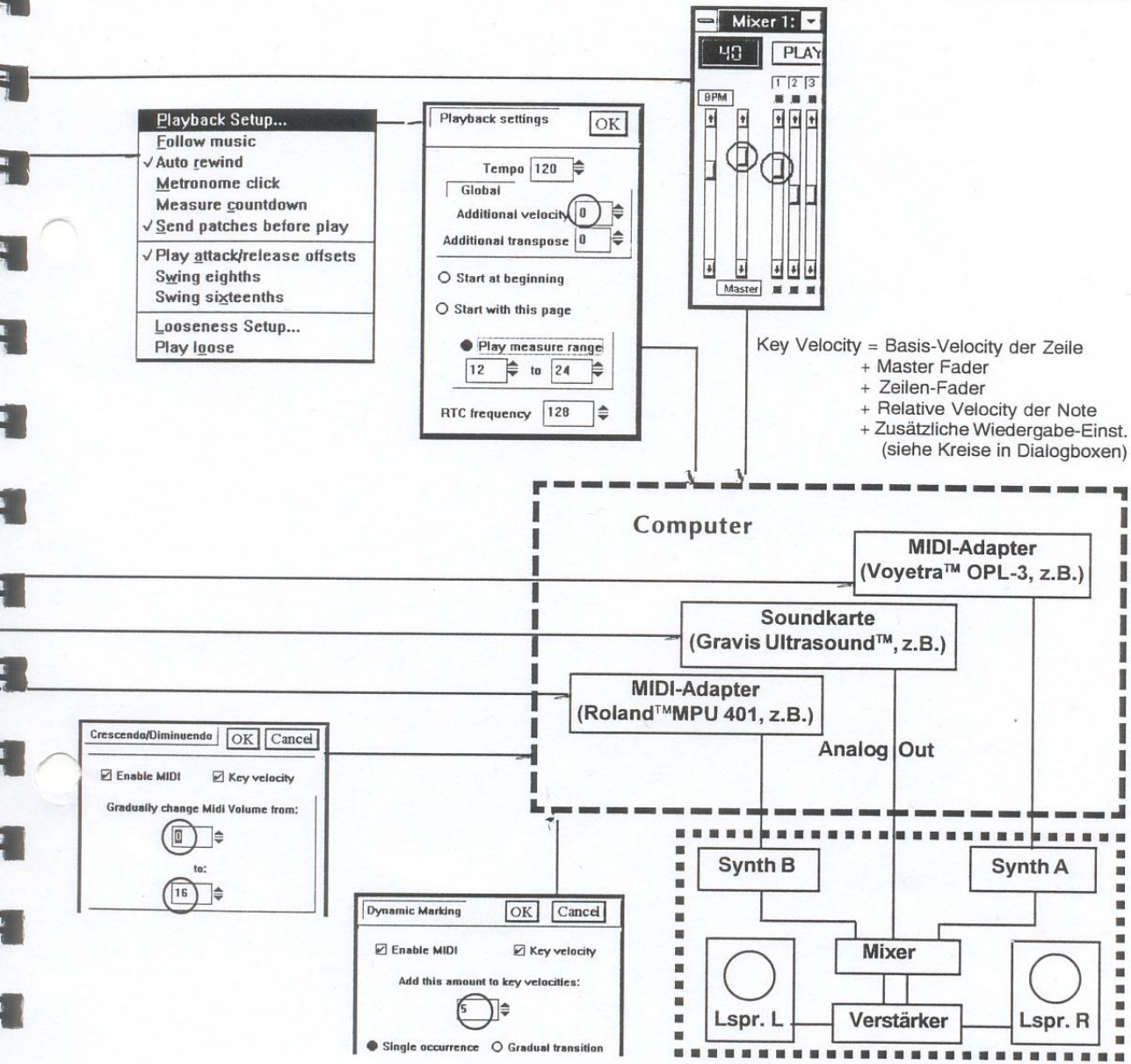


Port	Chan	Patch
B	3	0
C	4	1
A	6	2
A	7	4





3. Doppelklicken Sie auf eine Note, um den Noteneinstellungen-Dialog zu öffnen. Setzen Sie Timbre und Key Velocity für diese Note.


Mixer 1:
PLAY
BPM
Master
Playback Setup...
Follow music
Auto rewind
Metronome click
Measure countdown
Send patches before play
Play attack/release offsets
Swing eighths
Swing sixteenths
Looseness Setup...
Play loose
Playback settings
OK
Tempo 120
Global
Additional velocity 0
Additional transpose 0
Start at beginning
Start with this page
Play measure range
12 to 24
RTC frequency 128
Key Velocity = Basis-Velocity der Zeile
+ Master Fader
+ Zeilen-Fader
+ Relative Velocity der Note
+ Zusätzliche Wiedergabe-Einst.
(siehe Kreise in Dialogboxen)
Computer
MIDI-Adapter
(Voyetra™ OPL-3, z.B.)
Soundkarte
(Gravis Ultrasound™, z.B.)
MIDI-Adapter
(Roland™MPU 401, z.B.)
Analog Out
Crescendo/Diminuendo
OK
Cancel
Enable MIDI
Key velocity
Gradually change Midi Volume from:
to:
Dynamic Marking
Add this amount to key velocities:
Single occurrence
Gradual transition
Synth B
Synth A
Mixer
Lspr. L
Verstärker
Lspr. R

Zusammenfassung

und Kurzanleitung zu MIDI-Aufnahme und Wiedergabe

Einrichtung zur MIDI Echtzeit-Aufnahme

1. Zuweisung von Ports für Wiedergabe und Stepeingabe, Aufnahme und das Metronom, falls dies nicht bei der Installation geschah.
2. Wahl von Aufnahme auf einzelner Zeile, gesplitteten Zeilen oder Mehrkanal.
3. Einrichten des Metronoms (Patch, Kanal, Tasten) und Wahl des **Vorzähltakts**.
4. Wahl von **Punch In/Out**, wenn gewünscht.
5. Setzen der **Quantisierung**.
6. Wahl von **Abschneiden** und **Dehnen**, wenn gewünscht.
7. Wenn Sie eventuell neu transkribieren, klicken Sie auf **MIDI-Daten erhalten**.
8. Wählen Sie im Aufnahme-Optionen Menü **Filter...** und aus dem Dialog diejenigen MIDI Messages, die Sie von der Notation ausschließen wollen; und jene, die eingeschlossen, aber verborgen werden sollen.

Um am Anfang der Seite mit der Aufnahme zu beginnen, klicken Sie auf den **REC**-Schalter und dann auf den **PLAY**-Schalter. Wenn Sie Punch In/Out gewählt haben, klicken Sie auf **REC** und dann **PLAY**. Um bei einem Takt anzufangen, plazieren Sie den Kursor in diesen Takt, klicken Sie auf **REC** und drücken Sie die LEERTASTE.

Spielen Sie nach dem eintaktigen Vorzählen Ihr MIDI-Instrument.

Um die Aufnahme zu stoppen, drücken Sie die **LEERTASTE** oder klicken Sie auf **STOP**. Wenn Sie Punch In/Out wählen, stoppt die Aufnahme automatisch.

Transkribieren Sie wenn nötig die Aufnahme neu.

Einrichtung zur MIDI-Wiedergabe (vereinfacht)

1. Weisen Sie für jede Zeile Timbres zu (Port, Kanal, Patch)
2. Setzen Sie in den Wiedergabe-Optionen die gewünschten Optionen.
3. Klicken Sie auf **PLAY**, um ab dem Anfang der aktuellen Seite abzuspielen. Um bei einem Takt zu beginnen, plazieren Sie den Kursor in den Takt und drücken Sie die LEERTASTE.
4. Um das Abspielen zu stoppen, drücken Sie die **LEERTASTE** oder klicken Sie auf **STOP**.

Anhang A: Problembehebung

Teil 1 - GRUNDLAGEN - Installation, Starten, Betrieb, Schließen

Mehr zur Installtion der Software.

Schalten Sie Ihren Computer ein; wenn Ihr Computer nicht automatisch Windows startet, bleiben Sie in DOS. Legen Sie die Personal Composer Diskette in ein Disketten-Laufwerk Ihres Computers ein. Sie sollten wissen, ob dieses Laufwerk als a: oder b: angesprochen wird. Wenn Sie die Laufwerksbuchstaben in Ihrem Computer nicht kennen, bitten Sie Ihren Händler oder technischen Berater um Hilfe. Im untenstehenden Beispiel verwenden wir z: als Platzhalter für das von Ihnen in Wirklichkeit verwendete Laufwerk a. oder b:.

Wenn Sie noch in DOS sind: Geben Sie **WIN Z:SETUP** ein.

Wenn Sie nach Starten Ihres Computers in Windows sind: Öffnen Sie das Datei-Menü des **Programm-Managers** und klicken Sie auf **Ausführen**. Geben Sie im in der Befehlszeile des **Ausführen**-Dialogs **Z:SETUP** ein. Drücken Sie **EINGABE** oder klicken Sie auf **OK**, um die Installation zu beginnen.

Das Setup-Programm schlägt vor, Personal Composer in ein Verzeichnis namens C:\PCWIN zu installieren. Sie können dies überschreiben, um einen anderen Laufwerksbuchstaben und/oder Verzeichnisnamen einzugeben. Hinweis: Sie können nicht auf Disketten-Laufwerke installieren.

F: Das Setup-Programm wurde wegen "insufficient memory" abgebrochen.

A: Es ist möglich, daß Sie die Installation auf Laufwerk c: vornehmen und dieses Laufwerk nur eine kleine Partition auf Ihrer Festplatte ist. Starten Sie Setup erneut und versuchen Sie ein anderes Laufwerk, wie zum Beispiel d:.

Wenn Setup immer noch nicht funktioniert, überprüfen Sie, daß ein \TEMP-Verzeichnmis gesetzt ist. Um dies zu tun, geben Sie von DOS aus ein SET <EINGABE>. Es sollte eine Zeile "TEMP=c:\windows\temp" erscheinen. Ist diese Zeile nicht vorhanden, verwenden Sie einen Texteditor, um diese Zeile Ihrer autoexec.bat Datei hinzuzufügen. Überprüfen Sie dann, ob es ein Verzeichnis \windows\temp gibt. Wenn nicht, dann geben Sie von DOS aus im Windows-Verzeichnis ein **MD TEMP <ENTER>**. Versuchen Sie erneut, das Setup von Personal Composer zu starten.

F: Das Setup-Programm ist fehlgeschlagen.

A: Bitte notieren Sie die Programm-Meldung und eventuelle Nummern und rufen Sie den Technischen Support an.

F: Das Setup-Programm wurde ausgeführt, aber ich weiß nicht, wie Personal Composer gestartet wird.

A: Klicken Sie auf das Symbol von Personal Composer (ein kleines Bild von Beethoven, das mit Personal Composer beschriftet ist), um das Programm zu starten.

F: Ich starte Personal Composer, aber weiß nicht, wie ich das Programm beenden kann.

A: Doppelklicken auf den Schließschalter, welcher ein sehr kleines Bild von Beethoven in der linken oberen Ecke des Programmbildschirms ist. Oder öffnen Sie das Datei-Menu und klicken Sie auf Programm verlassen. Oder drücken Sie **Alt-D** und dann **V**.

F: Ich habe Personal Composer installiert, aber weiß nicht wie ich das große Fenster schließen kann, der auf meinem Programm-Manager steht.

A: Das große Fenster ist die Programmgruppe von Personal Composer im Programm-Manager. Sie können es entweder durch Doppelklicken auf den Schließschalter schließen oder zum Symbol verkleinern. Wenn Sie nicht wissen, wie man Fenster schließt oder zum Symbol verkleinert, lesen Sie bitte im *Microsoft-Anwenderhandbuch* nach.

F: Ich habe Personal Composer erfolgreich installiert, kann jetzt aber das Symbol zum Starten des Programms nicht finden.

A: Die Personal Composer Programmgruppe könnte hinter der Hauptgruppe verborgen sein. Verschieben oder verkleinern Sie die Hauptgruppe um das Gruppensymbol oder die geöffnete Gruppe von Personal Composer zu lokalisieren. Verkleinern Sie sie zum Symbol, wenn sie geöffnet ist und ziehen Sie sie auf eine Position, wo sie nach Wiederherstellen der Hauptgruppe sichtbar ist.

F: Beim Starten von Personal Composer höre ich Piepser und der Computer kehrt zum Programm-Manager zurück.

A: Es ist nicht genug Arbeitsspeicher zum Betrieb von PCwin vorhanden. Schließen Sie andere Anwendungen oder installieren Sie mehr RAM. PCwin läuft mit nur 4 MB, aber mal gerade eben, 8 MB sind etwa das Minimum für zufriedenstellende Funktion. Unzureichender Arbeitsspeicher verursacht langsamen Betrieb, Druckprobleme und unerklärliche Allgemeine Schutzverletzungen.

F: **Bei der Arbeit mit Personal Composer bekomme ich die Meldung einer Allgemeinen Schutzverletzung**.

A: Bitte melden Sie dem Technischen Support alle Fehlermeldungen und Fehlernummern. Wenn PCwin oder ein anderes Programm eine Allgemeine Schutzverletzung verursacht, sollten Sie immer alle Anwendungen und Windows verlassen, und dann neu starten.

Teil 2 MIDI-Problemlösungen

F: Bei der Wiedergabe hört man nichts.

A: Wenn Sie einen externen Synthesizer verwenden, stellen Sie sicher, dass das MIDI Out des Computer-Intefaces mit MIDI In des Synthesizers oder Keyboards verbunden, das Gerät eingeschaltet und der Lautstärkeregler aufgedreht ist.

1. Überprüfen Sie die MIDI-Ports.
Dies ist das häufigste Problem, wenn kein Klang zu hören ist. Öffnen Sie das MIDI-Menü, wählen Sie MIDI Ports, und stellen Sie sicher, daß Port A einem gültigen Treiber für Ihre MIDI-Synthesizer- oder Soundkarte zugewiesen ist. Ausgabetreiber haben Namen mit Worten wie "FM Synthesis", "Sound Out", meist zusammen mit dem Namen der Soundkarte. Wenn Sie mit einem externen Synthesizer wie einem Keyboard arbeiten, suchen Sie statt einer Soundkarte nach Treibern mit den Worten "MIDI Out".

.. Testen mit der Medienwiedergabe.
Die Medienwiedergabe ist ein Standard-Programm in der Windows Zubehörgruppe, mit dem MIDI Files geladen und abgespielt werden können. Mit Windows werden zwei Standard MIDI Files geliefert. Wir können die Medienwiedergabe als Diagnoseprogramm verwenden, um festzustellen, ob MIDI auf Ihrem Computer funktioniert. Wenn die Medienwiedergabe nichts abspielt, dann brauchen wir nicht nach Problemen mit Personal Composer zu suchen. Wir wollen es erstmal mit den Standardtools in Windows zum Laufen bringen!
Verlassen Sie Personal Composer, falls dieser gestartet wurde, und starten Sie die Medienwiedergabe. Sie finden das Symbol der Medienwiedergabe in der Zubehörgruppe. Verwenden Sie das Datei-Menü, um die Datei Canyon.mid im \WINDOWS-Verzeichnis zu öffnen. Sie können direkt in dem Platz für den Dateinamen**canyon.mid** eingeben. Drücken Sie**EINGABE** oder klicken Sie auf**OK**.
Die Medienwiedergabe hat Start- und Stop-Schalter ähnlich wie ein Cassetten-Recorder. Klicken Sie auf den Abspiel-Schalter. Hören Sie Musik? Wenn nicht, könnte Ihr momentaner MIDI Mapper auf einen ungültigen MIDI-Treiber verweisen.
Da Personal Composer auf den MIDI Mapper voreingestellt ist, kann er dann ebenfalls nicht abspielen.

2. Überprüfen der Einstellung von PCwin.
Starten Sie Personal Composer. Klicken Sie auf das MIDI-Menü und darin auf die Option MIDI-Ports. Der MIDI Port Zuweisungsdialog wird geöffnet. Öffnen Sie das Listenfeld für Port A.
Wenn als Treiber nur [none] und der Microsoft MIDI Mapper aufgeführt sind, dann haben Sie nicht die Windows-Systemsteuerung zur Installation und Einrichtung eines Treibers Ihr MIDI-Interface oder den Internen Synthesizer (Soundkarte) ausgeführt. Gehen Sie zu Kapitel 1, Installation, und lesen Sie die Anweisungen zur Installation von MIDI-Treibern.
Ist auch ein dritter MIDI-Treiber aufgeführt, dann wählen Sie diesen für Port A. Setzen Sie auch das Metronom auf diesen Treiber. Klicken sie auf**OK**.
ersuchen Sie die Wiedergabe. Wenn Sie immer noch keine Klang bekommen, verlassen Sie Personal Composer und starten Sie das Treiber-Symbol in der Systemsteuerung. Stellen Sie sicher, daß die Einrichtung für Ihrem MIDI-Treiber korrekt ist.

3. Andere mögliche Lösungen für fehlenden Klang.
Wenn alle Anzeigen (Kursorposition und rote Notenzeilen folgen der Musik) normal sind, aber kein Klang zu hören ist, überprüfen sie den MIDI-Port und -Kanal durch Verwendung des MIDI-Tools in der Zeilen-Palette (Staff Tools) zum Öffnen des Timbres-Dialogs (klicken auf eine Zeile. Wenn eine Zeile ohne Noten dieselbe Port- und Kanalzuweisung wie eine höher gelegene Zeile hat, überlagern die Einstellungen der tieferen Zeile die andere, da Patches an die Zeilen nach ihrer Reihenfolge im System gesendet werden. Ist dies nicht das Problem, dann überprüfen Sie die MIDI-Porteinstellung durch die Option MIDI-Ports im MIDI-Menü.

F: Ich habe Zeile 1 für Trompete zugewiesen und Zeile 2 für Klavier, aber beide Zeilen werden als Klavier gespielt.

A: Sie haben wahrscheinlich beide Zeilen dem selben Kanal zugewiesen. Die Daten beider Zeilen gehen nacheinander hinaus, wenn also Zeile 2 auf den selben Kanal, aber ein anderes Instrument gesetzt ist, überlagern diese Einstellungen die von Zeile 1. Um die Kanal-Einstellungen zu überprüfen, klicken Sie auf den MIDI-Stecker in der Zeilen-Palette, dann klicken Sie auf Zeile 1. Beachten Sie die Kanalnummer. Gehen Sie mit Abbrechen aus dem Dialog und klicken Sie auf Zeile 2. Beachten Sie die Kanalnummer. Wenn Sie gleich ist wie bei Zeile 1, ändern Sie sie; Sie können nicht zwei Patches (Instrumente) dem selben Kanal zuweisen.

F: MIDI-Stepeingabe oder Aufnahme funktioniert nicht.

A: Überprüfen Sie den **Aufnahme**-Port und/oder den **Stepeingabe**-Port im MIDI-Portzuweisungs-Dialog. Stellen Sie sicher, daß die Port zuweisung ein gültiger MIDI-Treiber ist. Sind sie bereits auf einen installierten Treiber gesetzt, verlassen Sie Personal Composer und überprüfen Sie die Einrichtung des Treibers mit dem Treiber-Symbol in der Systemsteuerung. Nicht funktionierende MIDI-Eingabe wird meist durch Interrupt-Konflikte verursacht. Sie müssen die IRQ- und I/O-Port-Einstellungen der in Ihrem Computer installierten Karten kennen, und diese müssen mit den Einstellungen in der Treiber-Einrichtund übereinstimmen. Manche Multimedia-Soundkarten vertragen sich nicht mit MIDI-Treibern oder verwenden sogar die selben IRQs wie Ihr MIDI-Interface, wenn Sie beides haben. Wenn Sie eine Multimedia-Karte und ein Standard-MIDI-Interface für die Aufnahme zur Verfügung haben, könnten Sie versuchen, vorübergehend die Soundkarte und ihre Treiber zu entfernen, um festzustellen, ob die Aufnahme über das MIDI-Interface funktioniert. Wenn dies so ist, dann fragen Sie den Hersteller Ihrer Mulrimedia-Karte um Rat. Manchmal muß nur ein Parameter bei einem DEVICE-Eintrag in Ihrer DOS config.sys Datei entfernt werden. Lesen Sie im Handbuch der Karte nach, ob diese MPU-401 kompatibel ist.

F: Ich kann das Metronom nicht hören.

A: Das Metronom in Personal Composer ist nur eine MIDI-Ausgabe an einen bestimmten Port und Kanal, bei der die Taktklicks auf einer Tonhöhe und die Beatklicks auf einer anderen Tonhöhe liegen. Sie geben das Patch (Instrumentenklang) und die Tonhöhen an. Wenn Sie im Aufnahme-Modus nichts hören, könnte dies sein weil:

1. Die Port-Einstellung für das Metronom ungültig ist. Verwenden Sie den *MIDI-Port* Dialog.
2. Port- und Kanal-Einstellung für das Metronom sind in Ordnung, aber die Patch-Einstellung auf diesem Kanal Ihres Synthesizers reicht nicht so hoch wie die von Ihnen für das Metronom verwendeten MIDI-Tastennummern. Verringern Sie die MIDI-Tastennummern für den Taktklick und den Beatklick des Metronoms. Siehe Anweisungen zum Einrichten des Metronoms in Kapitel 13.
3. Sie haben das Metronom auf Verwendung des MIDI Mappers gesetzt, und Port A ist auf MPU-401 gesetzt, der MIDI Mapper ist ebenfalls auf MPU-401 gesetzt. Sie können nicht einen MIDI-Port einem Treiber zuweisen, der ebenfalls im Windows MIDI Mapper verwendet wird.
4. Wenn Sie das Metronom auf dem falschen Patchhören, haben Sie es auf den selben Kanal wie die Zeile gesetzt, und **Patches vor Wiedergabe senden** ist eingeschaltet (im MIDI-Menü / Wiedergabe-Optionen / Wiedergabe-Einrichtung). Ändern Sie seinen Kanal.

F: Wenn ich drucke, erscheint nicht alles.

A: Wahrscheinlich hat Ihr Drucker zu wenig Speicher. Eine andere Möglichkeit ist, daß der Einrichtungsdialog des Druckertreibers eine Einstellung für den Betrag an installiertem Speicher hat und dieser zu hoch gesetzt ist. Setzen Sie die Einstellung herunter.

Anhang B: MIDI-Nachschlageliste

Miniliste von MIDI Messages

Manchmal hilft es, an die Grundlagen von MIDI erinnert zu werden.
Diese Tabelle hilft Ihnen beim Aufbau eigener MIDI Events für die Partitur.

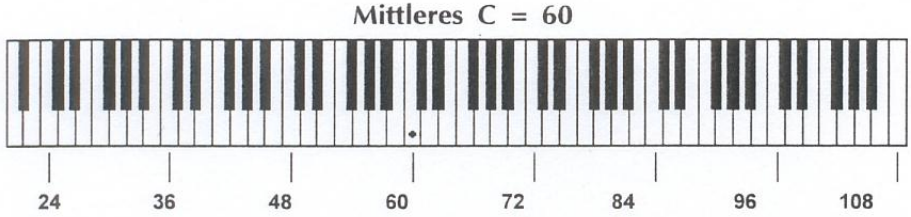
Schlüssel: *C* steht für den MIDI-Kanal

Befehl	**Message (Hex)**	**Kommentar**
Note ON	9*C* Taste# *Velocity*	Tastennummer & Velocity: 0-127
Note OFF	9*C* Taste# 0 **oder** 8*C* Taste# 0	
Poly. Aftertouch	A*C* Taste# *Druck*	Druck: 0-127
Program Change	C*C* *Patch*	Patchnummer: 0-127
Aftertouch	D*C* *Druck*	
Pitch Bend Rad	E*C* *Offset*	Offset: 0-16384 8192 ist kein Pitch Bend 0 ist Halbton tiefer 16384 ist Halbton höher
Echtzeit-Controller	B*C* ctl# *Wert*	ctl#: 0-31; Wert 0-127
Fußschalter	B*C* Schalter# *Wert*	Schalter#: 64-79 Fußschalter ist AN, wenn Wert > 64 Fußschalter ist AUS, wenn Wert <= 64 **HINWEIS**: Sustainpedal ist Fußschalter #64.
Volume	B*C* **07** *Wert*	**07** bedeutet Lautstärke
Pan	B*C* **0A** *Pan*	***0A*** (dezimal 10) bedeutet **Pan** 0 ist ganz links, 127 ist ganz rechts

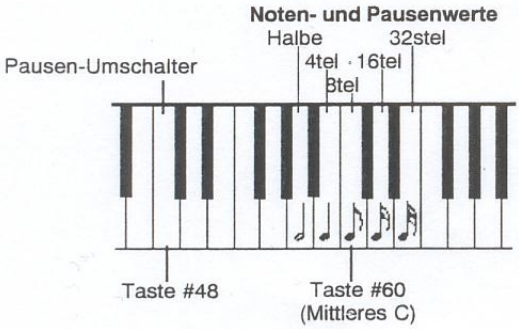
Tabelle der General MIDI Instrumentennamen

0	Acoustic Grand Piano	43	Contrabass	86	Lead 7 (fifths)
1	Bright Acoustic Piano	44	Tremolo Strings	87	Lead 8 (brass + lead)
2	Electric Grand Piano	45	Pizzicato Strings	88	Pad 1 (new age)
3	Honky-Tonk Piano	46	Orchestral Harp	89	Pad 2 (warm)
4	Rhodes Piano	47	Timpani	90	Pad 3 (polysynth)
5	Chorused Piano	48	String Ensemble 1	91	Pad 4 (choir)
6	Harpsichord	49	String Ensemble 2	92	Pad 5 (bowed)
7	Clavinet	50	SynthStrings 1	93	Pad 6 (metallic)
8	Celesta	51	SynthStrings 2	94	Pad 7 (halo)
9	Glockenspiel	52	Choir Aahs	95	Pad 8 (sweep)
10	Music Box	53	Voice Oohs	96	FX 1 (rain)
11	Vibraphone	54	Synth Voice	97	FX 2 (soundtrack)
12	Marimba	55	Orchestra Hit	98	FX 3 (crystal)
13	Xylophone	56	Trumpet	99	FX 4 (atmosphere)
14	Tubular Bells	57	Trombone	100	FX 5 (brightness)
15	Dulcimer	58	Tuba	101	FX 6 (goblins)
16	Hammond Organ	59	Muted Trumpet	102	FX 7 (echoes)
17	Percussive Organ	60	French Horn	103	FX 8 (sci-fi)
18	Rock Organ	61	Brass Section	104	Sitar
19	Church Organ	62	Synth Brass 1	105	Banjo
20	Reed Organ	63	Synth Brass 2	106	Shamisen
21	Accordion	64	Soprano Sax	107	Koto
22	Harmonica	65	Alto Sax	108	Kalimba
23	Tango Accordion	66	Tenor Sax	109	Bagpipe
24	Acoustic Guitar (nylon)	67	Baritone Sax	110	Fiddle
25	Acoustic Guitar (steel)	68	Oboe	111	Shanai
26	Electric Guitar (jazz)	69	English Horn	112	Tinkle Bell
27	Electric Guitar (clean)	70	Bassoon	113	Agogo
28	Electric Guitar (muted)	71	Clarinet	114	Steel Drums
29	Overdriven Guitar	72	Piccolo	115	Woodblock
30	Distortion Guitar	73	Flute	116	Taiko Drum
31	Guitar Harmonics	74	Recorder	117	Melodic Drum
32	Acoustic Bass	75	Pan Flute	118	Synth Drum
33	Electric Bass (finger)	76	Bottle Blow	119	Reverse Cymbal
34	Electric Bass (pick)	77	Shakuhachi	120	Guitar Fret Noise
35	Fretless Bass	78	Whistle	121	Breath Noise
36	Slap Bass 1	79	Ocarina	122	Seashore
37	Slap Bass 2	80	Lead 1 (square)	123	Bird Tweet
38	Synth Bass 1	81	Lead 2 (sawtooth)	124	Telephone Ring
39	Synth Bass 2	82	Lead 3 (calliope lead)	125	Helicopter
40	Violin	83	Lead 4 (chiff lead)	126	Applause
41	Viola	84	Lead 5 (charang)	127	Gunshot
42	Cello	85	Lead 6 (voice)		

MIDI-Tastennummern



Tasten zum Setzen der Noten- und Pausenwerte von der Tastatur aus bei Verwendung der Step-Eingabe



Der Notenwert kann von der MIDI-Tastatur aus durch Drücken des Sustain-Pedals und der entsprechenden Taste gesetzt werden, wie oben abgebildet.

Um eine Pause einzugeben, drücken Sie das Sustain-Pedal, dann drücken Sie Taste #48 (das C unter dem Mittleren C); drücken Sie dann die Taste für den entsprechenden Wert. Schalten Sie wieder von Pausen auf Notenwerte druch erneutes Drücken von Taste #48.

Anhang C: Kurztasten

Einzelne Tasteneingaben, die ausgeführt werden, wenn das Zeiger Tool oder ein bestimmtes Tool auf ein Objekt fokussiert ist.

Fokus	Taste	Aktion
Zeile	Umsch	An Rand ausrichten, Abstände neu
	Plus/Minus	Schlüssel änder
	Einfg/Entf	Einfügen/Löschen einer Zeile
	C	Kanal setzen
	S	Solo-Umschalter
	M	Mute-Umschalter
	H	Zeile verbergen
	P	Patch setzen
	Plus/minus	In Schlüssel-Tool: Schlüssel ändern
	Plus/minus	Im Tonart-Tool: Tonart ändern
Taktstr.	Strg-D	Dupliziert Taktspalte
	Einfg/Entf	Einfügen/Löschen eines Taktes
	S	Einzelner dünner Taktstrich
	T	Endtaktstrich
	D	Doppelter Taktstrich
	L	Wiederholungs-Anfang
	R	Wiederholungs-Ende
	B	Beginn des *fine*-Abschnitts
	E	Ende des *fine*-Abschnitts
	Strg-End	Endtakt, leere Takte abschneiden
	H	Taktstrich verbergen
Bild	(Textzeilen, Symbole, Dynamik, MIDI-Events)	
	Strg-D	Bild mit Attributen duplizieren
	Plus/Minus	Vergrößern/Verkleinern
	Pos1	Relative Position eines zu Noten gehörigen Objekts (Text, Akzent, etc.)
	H	Objekt verbergen
	B	Fett (Text oder Textsymbol)
	I	Kursiv (Text oder Textsymbol)
	U	Unterstrichen
	G	Grau

Fokus	Taste	Aktion
Note	Umsch	An Beat ausrichten
	Plus/Minus	Vorzeichen
	F	Halsumkehren
	H	Note und Zusätze verbergen
	S	Staccato-Punkt
	L	Legatozeichen
	D	Punktierung
	E	Enharmonie
	X	Zeilenüberschreitung
	T	Mit nächster Note binden
	2	Sekunde darunter einfügen
	3	Terz darunter einfügen
	4	Quarte darunter einfügen
	5	Quinte darunter einfügen
	6	Sexte darunter einfügen
	7	Septime darunter einfügen
	8	Oktave darunter einfügen
	Alt-2	Sekunde darüber einfügen
	Leertaste	Mit nächster Note verbalken
	Strg-0 to Strg-9	Notenkopf zu dieser Zahl machen
	Strg-E	Erweiterte Enharmonie
	Strg-Pfeil	Note in Pfeilrichtung bewegen
	Strg-Tab	Kursor zur nächsten ote
	Alt-R.Pfeil	Beat nach rechts verschieben
	Alt-L.Pfeil	Beat nach links verschieben
	Strg-Alt-R/L	Beats über Taktstrich schieben
B.-Bogen	Plus/Minus	Dicke ändern
	F	Bogen umkehren
	D	Gestrichelter Bogen
P.-Bogen	Strg-D	Duplizieren
	Plus/Minus	Dicke ändern

QuickKeys, Continued

Fokus	Taste	Aktion
MIDI-Message (Dynamik, Pedal, MIDI-Events)		
	Strg-D	Bild mit Attributen duplizieren
	Plus/Minus	Vergrößern/Verkleinern
	Strg +/-	Bei Echtzeit-Controller, Erhöh./ Vermin. des MIDI-Parameters
Griffsymbol	Strg-D	Duplizieren des Symbols
	Strg-Auf/Ab	Akkordnamen nach oben/unten
Tempo	Strg-Pfeil	Tempozahl verschieben

Fokus	Taste	Aktion
Box/Ellipse	Strg-D	Duplizieren
	Umsch	Quadrat/Kreis erzeugen
Liedtext	Tab	Editierung beginnen
	Leertaste	Editierung beginnen
	Eingabe	Editierung beginnen
	Strg-Hochz.	Schiebt Liedtextzeile aufwärts
	Strg-Runterz.	Schiebt Liedtextzeile abwärts
	ZiehenR/L	Bewegt Wort nach rechts/links

Andere Tastatur-Befehle, Kursor ohne Fokus, jedes Tool

Tasten	Aktion
Strg-Plus/Minus	Anfangstempo. Tempozeichen in Musik überlagern diese Einstellung
Pfeiltasten	Kursor in Pfeilrichtung bewegen
Umsch+Pfeiltasten	Bildschirmansicht in Pfeilrichtung bewegen
BildAuf/BildAb	Bildschirmansicht aufwärts/abwärts
Strg-BildAuf/BildAb	Bildschirmansicht in in großen Schritten bewegen
Pos1	Zur Grundansicht gehen. Obere linke Ecke der Musik oben links im Bild, anwenderdefinierter Zoom
Strg-Pos1	Zoomstufe der Grundansicht setzen
Esc	Bildschirm auf vorige Zoomeinstellung rücksetzen
1,2—7	Tool aus der Werkzeugleiste wählen; von links numeriert

Kursor ohne Fokus, Tool-abhängig

Taste	Tool	Aktion
Einfg,Entf	Noten- oder Zeiger-Tool	Kursor zwischen zwei Noten, Einfügen oder Entfernen von Raum dazwischen
Plus/Minus	Schlüssel-Tool	In leerem Takt, Schlüssel ab diesem Takt ändern
Plus/Minus	Tonart-Tool	In leerem Takt, Tonart dieses Taktes ändern
Plus/Minus	Time signature tool	In einem Takt, Taktmaß ab diesem Takt ändern

Kursor mit Fokus

Taste	Aktion
Esc	Fokus entfernen, so daß nächste Tasteneingabe ein nicht fokussierter Befehl ist. Nützlich bei der Tastatureingabe.

Aufgaben-Index

Abweichungen spielen, 186
Anpassen von Notenabständen, 93
Ändern: Attack and release offsets, 90
Font, 151
MIDI-Volume von Dynamikzeichen, 166
Notenform, 83
Notengröße, 70
Notenhalslänge, 84
Notenwert, 78
Notenstimme wechseln, 102
Zeilengröße, 112
Tonart, 118
Tempo, 172
Taktmaß, 119
Einseitiger / beidseitiger Druck, 111
Aufnahme einer MIDI-Keyboardeinspielung, 178
Ausschneiden, Kopieren, Einfügen von Musik, 98 - 100
Ausschneiden, Kopieren, Einfügen von Text, 54, 154
Auszug erstellen, 47
Balken auffächern, 71
Bildschirm-Neuaufbau, 58
Bildschirm scrollen, 58
Drucken: Drucken in Zwischenablage, 55
Musik drucken, 50
Duplizieren eines Symbols, 163
Editieren: Phrasierungsbogen, 140
Liedtext, 159
Triolenbezeichnung, 97
Einfügen: Takt, 136
Seite, 114
Eingabe: Pause, 78
Zeilenbeschriftung, 127
MIDI-Trillernoten, 91
Noten, 78
Noten über Computertastatur, 87
Noten in eine Stimme, 94
Noten über MIDI-Keyboard, 91, 178
Bindebögen, 142
Winkel, 143
Liedtexte, 157
Oktava-Zeichen, 146
Triole, 96
Einrichten: Seite, 110
auf DIN-A4, 110
Mixer, 192
Mehrkanal-Aufnahme, 179
Neutranskription, 184
Aufnahme auf gesplitteten Zeilen, 179
Standardseiten, 113
Metronom, 180
Aufnahme auf einzelner Zeile, 178
Textfont, 151
Druckformate, 156
Erzeugen: Mehrtaktige Pausen, 74
Textblöcke, 153
Triolen, 96
Formatierung zur Neupositionierung von Zeilen, 136, 137
Geteilte Verbalkung, 86
Hinzufügen: Verzierung oder Akzent, 82
Punktierungen, 82
Takte 136
Taktnummern, 65
Zeilen 67, 125
Staccato- und Legatozeichen, 29, 70
Vorzeichen, 81
Seiten, 114
Hüllkurve eines Übergangs formen, 167
Import und Export von MIDI Files, 187
Installation von MIDI-Treibern, 4
Installation von Personal Composer, 3
Kopieren: Musik, 98
Text, 154
Stimmen, 102
Kreise anbringen, 148
Layouten einer Seite, 108
Leere Takte zusammenfassen, 80
Linien plazieren, 148
Liedtext aus Zwischenablage einfügen, 159

Löschen: Takt, 136
Note, 81
Seite, 114
Pause, 81
Zeile, 126
Mausbewegung quantisieren, 78
Neues Manuskript anfangen, 108
Notenabstand, 93
Notenhälse umkehren, 70, 79, 84
Notenkopfformen, 83
Öffnen einer Personal Composer Datei, 44
Öffnen des Zeilenattribute-Dialogs, 122
Patch Cache, 189
Plazieren: Crescendozeichen, 169
Dynamikzeichen, 166
Oktavazeichen, 146
Pedalzeichen, 169
Staccato- oder Legatozeichen, 70, 87
Tempoangabe, 172
MIDI Message, 170
Phrasierungsbogen, 144
Gitarrensymbole, 161
Klammern, 125
Text, 152, 153
Kasten, 147
Symbol, 162
Punktieren, 82
Ränder ziehen, 49
Rückgängig, 52
Schnellkopie einer Taktspalte, 102
Setzen: Zeile auf Port und Kanal, 177
Schlüssel, Tonart, Taktmaß, 116 - 119
Randvorgaben, 111
Standard-Notendauer, 72
Größe musikalischer Elemente, 62
Key Velocity, 71, 88
Layout der aktuellen Seite, 108
Ränder, 110
MIDI-Eventfilter, 183
MIDI-Ausgabeziel von Dynamik, 168
MIDI-Ports, 6, 176
MIDI-Quantisierung, 181
Wiedergabe auf "menschliche Fehler", 186
Wiedergabe auf Notenswing, 186
Aufnahme- und Metronom-Ports, 176
Schlüssel über Tastatur, 117
Zoomstufe für eine Datei, 42
Personal Composer MIDI Ports, 176
Text einer Tempoangabe, 172
Timbre einer Spur, 177
Transkription, 183
Speichern einer Datei, 45
Symbolgröße ändern, 163
Taktabstand auf einer Zeile, 134
Transposition, 104, 116, 118
Text zur Schriftänderung markieren, 155
Textgröße ändern, 151
Unbenutzte Seiten am Ende entfernen 114
Unbenutzte Takte am Ende entfernen 133, 136
Verbergen: MIDI-Event, 188
Notenkopf, Hals oder Klang, 72
Verborgene Objekte anzeigen, 66
Verschieben: Palette, 77
Zeile, 124
Ränder, 49
Takte, 129
Noten, 92
Systeme, 132
Verbreitern eines Taktes, 134
Verzierung mit Notenbewegung verbinden, 82
Voreinstellungen speichern, 112
Wahl des Anfangsschlüssels, 116
Wählen: 64stel und 128stel-Noten, 76
Pause aus Palette, 80
Wiedergabe einer MIDI-Aufnahme, 185
Wiederholungs-Endungen, 144
Wiedergabe starten, 194
Zeilenabstand, 109
Zeilenüberschreitende Noten, 103
Zeilen vertauschen, 125
Zoomen, 40, 58

Allgemeiner Index

A

Absolute Formatierung 57, 136
Abstände
  Änderung verteilen 74, 93
  automatisch 74
  erste und letzte Note 94
  Takte 134
  mehrere Noten 93
  Notenstecher- 74
  Noten 74, 93
  proportional 74
  Zeilen 109
accel. 172
Accelerando 172, 173
Akzente 82
Alla Breve 64
All notes off 87, 186
Akkorde erzeugen 79
Akkord, Gitarren- 161
Akkord, gebrochen 90
Ändern-Untermenü 70
Ändern
  MIDI-Byte 171
  Notenwert 87
  Notenkopfgröße 79
  Patch 177
  Schlüssel 117
  Seiten-Layout 109
  Taktmaß 119
  Text 68, 152, 154
  Tonart 118
  Tool 9
Änderungen verteilen 74, 93
Anfasser 13
Ankreuzen von Schaltern 77
Ankündigungs-Schlüssel 117
Ansicht
  horizontale Unterteilung 61
  öffnen 59
  schließen 59
  scrollen 18
  Seite 18, 19
  verborgene Objekte 188
  vertikale Unterteilung 60
ANSICHT-Menü 58
Ansicht schließen 59
Anzeigen
  Lineal 58
  Mixer 189
  Ränder 59
  Scrollbalken 66
  verborgene Objekte 66
Attack-Offset 71, 90, 186
Attack Offsets spielen 186
Aufnahme
  Echtzeit 178
  Einrichtung 178
  einzelne Zeile 178
  gesplittete Zeilen 179
  mehrkanalig 179
  Port 180
Auftakt 135
Auflösungszeichen 81
Ausschneiden 53, 100
Ausschneiden von Text 54, 154
Ausrichten an Rändern 64
Auszüge erstellen 47
Automatisch
  Abstände 74
  Balken 73
  Menü 73
  Pausen 73
  Rückspulen 185
  Speichern 67
  Scroll 38
  Taktanpassung 136

B

Balkenwinkel 86
Basis-Key-Velocity 71, 88
Balken
  editieren 86
  entfernen 86
  geteilt 86
  Fächer 72
  Noten 86
  Winkel 86
Balken auffächern 72
Balken entfernen 86
Be-Zeichen 81
Beat
  Abstand 137
  Klick 180
  verschieben 92
  Zugehörigkeit 56
Beenden v. Personal Composer 51
Benutzerdefinierte Seiten 108
Bild, Bitmap 55
Bild, Metafile 55
Bildschirm-Neuaufbau 58
Bindebögen 142
Bindebögen, gestrichelt 142
Bindestrich in Liedtext 158
Bitmap-Bild 55

C

Cachen von Patches 188
Codazeichen 163
Computer-Tastatur 87
Crescendozeichen 169

D

Da Capo 163
Dal Segno 163
Dateiliste 51
Datei-Menü 44

Dateiname, Standardseite 113
Datum, Standardseite 113
Dialogbox, verschieben 16
Diminuendozeichen 169
Doppelklick 11
Doppelseitiger Druck 111
Duplizieren
  Dynamikzeichen 171
  Text 152
  Textsymbole 163
Drucken 50
  einseitig/doppelseitig 111
  links/rechts 111
  Qualität 50
Drucken in Zwischenablage 55
Druckformate 68, 150, 155
Dynamikzeichen 166

E

Echtzeit-Aufnahme 178
Echtzeit-Controller 170
  Mixer setzen auf 191
Editieren mit der Tastatur 87
Einfügen 53
  ASCII-Text 159
  aus Zwischenablage 99
  Liedtext 159
  Musik 99
  Text 54, 154
Einfügen, Platz zw. Noten 93
Einfügen von Seiten 67, 114
Einfügen von Takten 136
Einfügekursor 99, 100
Einseitiger Druck 111
Einzelne Symbole 162
Ellipsen 148
Enharmonie 70
Entfernen 54
Export 46, 187

F

Filter 183
Fis-Zeichen 81
Fontänderungen 69, 155
Font, Angabe 151
Fonts 150
Formatierung 57
  absolute 57, 136
  relative 57, 137

G

Gebrochener Akkord 90
Gerade Linien 148
Gesplittete Aufnahme 179
Gestrichelte Bögen 141, 142
Geteilte Verbalkung 86, 103
Gitarren-Symbole 161
Glissando 192
Globale Formatierung 136
Grafik-Palette 140
Grauer Text 68
Größe von Dynamikzeichen 166
Größe von Noten 79
Grundansicht 42, 58
Grundansicht setzen 42

H

Hals 72
  automatische Richtung 79
  Länge 84
  Richtung 79
  umkehren 70, 79, 84
Hilfslinien 154
Horizontal geteilte Ansicht 59, 61

I

Import 46, 187
Installation von PCwin 3
IRQ-Konflicte 4, 199

K

Kästen 147
Kanal
  ändern 177
  Definition 176
  Zeile setzen 177
Key Velocity 71, 88
Klammern (Zeile) 125
Klammergrafik editieren 146
Kontrollpunkt-Rückgängig 52
Kopfformen 84
Kopieren 53
  Bereich 98
  Musik 98
  Seite 98
  Schnell- 101
  Stimmen 102
  Symbol in Texteditor 162
  System 98
  Taktspalte 102
  Takt 98
  Text 54, 154
  Zeile 98
Kreise 148
Kursor
  Anzeige 58
  Position 10
  Typen 12
  Verwendung 15
Kurze Takte 135
Kurztasten
  Bild 204
  Bindebogen 204
  Griffsymbol 205
  Kanal 177
  Kasten/Ellipse 205
  Liedtext 205

Kurztasten (Fortsetzung)
Liste 204
MIDI Message 205
Mute 190
Note 204
Notengröße 70
Patch 177
Phras.-Bogen 204
Solo 190
Taktstrich 138, 204
Tempoangabe 205
Textgröße 69
Vorzeichen 81
Zeile 204

L

Layout, Seite ändern 109
Leere Takte abschneiden 133, 136
Leere Seiten abschneiden 114
Legato 70, 87
Liedtext
aus Zwischenablage 159
direkte Eingabe 158
editieren 159
Eingabe 157
Fonts 157
Schalter 10
Schriftart 69
Text 157
Zeilen 157
Linie 148
Grafik 147
Breite 148
Linearer Übergang 167
Löschen
Markieren 81
Takt 136
Noten 81
Seite 67, 114
Pausen 28, 81
Zeile 126
Loops (Wiederholungen) 133

M

Maus, quantisierte 64
Mausbedienung 11
Maße, musikalische 62
Mehrtaktige Pausen 74, 80
Mehrere MIDI Ports 176
Melisma 160
Menü
-leiste 8
ANSICHT 58
BEARBEITEN 52
DATEI 44
NOTEN 70
OPTIONEN 62
TEXT 68
Metafile-Bild 55
Metrum, setzen 33, 34
Metronom
Einrichtung 180
Treiber 180
Port 180
MIDI
Ausgabeziel 168
Byte 171
Event-Tool 170
Events, verborgene 188
Export von SMF 187
Dateitypen 187
Echtzeit-Aufnahme 178, 196
Einzelschritt-Eingabe 91, 191
Import von SMF 187
Instrument-Namen 202
Instrument-Nummern 202
Kanal 177
MIDI-Daten behalten 184
Menü 178
Message 166, 170, 192
Message-Liste 201
MIDI (Fortsetzung)
Mini-Referenz 201
Patch-Nummern 202
Ports 5, 176
Problemlösung 198
setzen 170
Stepeingabe 91, 191
Symbol 171
Symbol duplizieren 171
Sync 187
Tastennummern 203
Treiber 4
Thru 191
Timbre 177
Volume 166
Wiedergabe 185
Wiedergabe-Diagramm 193
MIDI-Daten behalten 184
MIDI-Einzelschritteingabe 191
Mixer 189
Mixer-Einrichtung 190
Mixer erzeugen 189
Mordents 95
Musik verfolgen 185
Musik
kopieren und einfügen 53
kopieren 98
Maße 62
Symbole 162, 163

N

Nach vorne/hinten stellen 147
Neues Manuskript 44, 108
Neutranskription 184
Nichtmetrische Takte 136
Noten abschneiden und dehnen 183
Notenhilfslinien 78
Notenkopie-Modus 98, 100
Notenlängen anpassen 136
Notenstecher-Abstände 74

Note(n)
abscheiden und dehnen 183
Abstände 74, 78, 93
Abstand, erste und letzte 94
Akkord 79
Attack Offset 90
Attribute-Dialog 104
Autom. Eingabe 78
Bindebögen 142
Dauerwerte 72
Editieren über Tastatur 87
Eingabe über Tastatur 87
Eingabe 78
einfügen 99
Einstellungen 104
Form 83
Größe 70, 79
Hälse 72
kopieren 100
Köpfe 83
Länge 90
Legato 29, 70, 87
löschen 27, 81
Menü 106
Palette 21, 76, 77
Perkussion-Köpfe 84
Petite 79
Plazierung 78
punktierte 29, 82, 87
Release Offset 90
Schnellkopie 101
Sekunde 79
spezielle Kopfformen 83
Staccato 29, 70, 87
Statuszeile 90
Step-Eingabe 91, 191
Stichnoten 95
Stimmen 10, 94
Tastatur-Eingabe 87, 89
Text an Noten 83

Note(n), Fortsetzung
Tick 90
Triller 90
Verbalken 86
verbalkte Gruppe verteilen 94
verbergen 73, 90, 84
Verschieben 92, 93
Verzierungen 82
Vorschlag 95
Vorzeichen 81
Wert 17, 78
Wert über MIDI-Keyboard 203
zeilenüberschreitend 103
zu Pause ändern 81
Zurück auf Beat 92

O

Oktava-Zeichen 146
Offset, Attack/Release 186
Offset, Patch 177
Öffnen von Dateien 44
Öffnen einer Ansicht 59
OPTIONEN-Menü 62

P

Palette
Aufruf 16, 77
Handhabung 16, 77
Verschwindende 77
Papiergröße 110
Part extrahieren 47, 105
Patch
Ändern 177
Caching 188
Definition 176
Offset 177
senden vor Abspielen 185
Patches vor Abspielen senden 185

Pause 80
ändern zu Note 28, 80
Eingabe 78
Kurztaste 80
löschen 81
mehrtaktige 74, 80
Palette 80
verbergen 73, 95
vom MIDI-Keyboard aus 203
Wahl 80
PCwin-Grundlagen 14
PCwin, Installation 3
Pedalzeichen 169
Percussion-Notenköpfe 84
Percussion-Zeile 85, 128
Petite-Noten 79
Pitch Bend Rad 192
Port, Definition 176
Port, Metronom 180
Ports, MIDI 176
Praller 95
Probenzeichen 160
Problemlösung 197
Proportionale Abstände 74, 78
Punch In/Out 181
Punktierte Noten 29, 82

Q

Quantisieren für MIDI 181
Quantisieren der Maus 64, 78

R

Ränder 64, 110
ausrichten an 64
Vorgabe 111
ziehen 49
Relative Formatierung 57, 137
Release Offset 71, 90, 186
ritardando, rit. 172

Rückgängig 52
RTC-Frequenz 185
Runde Klammern 81

S

Schaltertypen 76
Schalter wählen 77
Schlagzeug-Kanal 85
Schlagzeug-Zeile 85, 128
Schlüssel
  Anfangsschlüssel 116
  Ankündigung 117
  Änderung imTakt 116
  schnelles Setzen 117
  setzen 116
  verbergen 122
Schnellkopie von Noten 101
Schnellzoom 42, 58
Schriftarten, Definition 150
Schriftart wählen 69, 151
Scrollen 20
  Ansicht 58
  Automatisch 38
  Takte 38, 66
  über Tastatur 38
Segno 163
Seite
  Ansicht 18, 19, 58
  doppelseitig 112
  einfügen 67, 114
  Einrichtung 48, 110
  einseitig 111
  Größe 110
  Layout 49, 108
  Linke/Rechte 110
  löschen 67, 114
  Nummer 113
  Ränder 110
  Schalter 10
  Standardseiten 113
  Zugehörigkeit 56
Seite neu aufbauen 58
Sekunde, Note 79
Phrasierungsbogen 140
  Dicke 141
  Doppelkurve 140
  Formen 141
  gestrichelt 141
  Verschieben 141
Solo 190
Spaltenkopie 102
Speichern
  .mid Datei 46, 188
  Automatisch 67
  überprüfen 45
  Datei 45
  Voreinstellungen 112
Speichern überprüfen 45
Speichern unter... 45
Staccato 70, 87
Standard-Dauerwerte 72
Standard MIDI Files 187
Standardseite 113
Statuszeile 14, 90
Step-Eingabe 91, 191
Stichnoten 95
Stimme 94
  Hälse umkehren 79
  Hilfsstimme 95
  kopieren 102
  Pausen 95
  Schalter 95
Strophen (Liedtext) 157
Stummschalten 190
Swing 186
Symbolgröße über +/- Tasten 163
Symboltabelle 163
Symbole, Standardseiten 113
System
  Definition 108
  Separation 109
  verschieben 132
  verschieben, großes 132
Systemanzahl vermindern 132
System-Exklusiv 170

T

TAB-Zeile 85
Tabulatur-Nummern 84
Takt 65
  Auftakt 135
  Abstände 134
  einfügen 136
  erweitern 136
  in einer Zeile 136
  einfügen 136
  löschen 136
  Nummern 65
  aus nächstem System zieh. 130
  aus vorigem System zieh. 130
  in nächstes System schieb. 129
  in voriges System schieb. 131
  Schnellkopie 101
  Lineal 137
  kurze 135
  leere abschneiden 133, 136
  verbreitern 134
  Vorzähltakt 181 Auftakt
  Taktkopie-Modus 98
Taktmaß 119
Takmaß, normal/Alla breve 64
Takt schieben/ziehen 129
Taktstrich 133
  Dialogbox 133
  Kurztasten 133
  Notenabstand hinter 133
  Tastaturbefehle 133, 138
  Typen 138
  unterbrochen 126
  verschieben 134
  Wiederholung 134

Taktzähler übergehen 135
Tastatur
  Befehle 205
  Noteneditierung 87
  Noteneingabe 87, 89
  Scroll 38
  Takstrichtyp setzen mit 133
  Solo und Mute 190
  Zoom 39
Tempo 172
  verborgen 188
Text
  ändern 68
  ausschneiden 154
  Blöcke 153
  duplizieren 152
  editieren 152
  Einfügen 154
  Eingabe 152
  Fonts 150, 151
  Formatierung 153
  grau 68
  Größe mit +/- 69
  kopieren 154
  Liedtext 157
  Menü 68, 155
  Palette 23
  Stil über Tastatur 152
  stiles 68, 152
  Symbol 162
  Zeilen 152
  zu Noten gehöriger 83, 152
Textgröße über +/- Tasten 150
TEXT-Menü 68
Timbre 71, 177
  Definition 177
  setzen 177
Tonart
  Auflösung 64
  Dialogbox 118
  einfügen 118
  setzen 117
  transponieren 118
Transposition
  extrahierter Part 104
  mit Schlüsseländerung 116
  mit Tonartänderung 118
  Noten 71, 104
  Wiedergabe 186
  Zeile 104, 128
Transposition-Dialog 128
Treiber, Metronom 180
Triller 90
Triole 96
  mit Pause 97
  Klammer 97
  Beschriftung 97
TrueType 3

U

Übergänge 167
Übersicht zu Personal Composer 8
Umkehren
  Bindebogen 142
  Hals 70, 79, 84
  Hals, Stimme 79
  Phrasierungsbogen 140
Umschalten
  Zugehörigkeit 56
  Hälse 70
  Zoomstufe 39, 42
Umschalter 11
User Bytes 170

V

Verlassen v. Personal Composer 51
Verschachtelte Triolen 96
Vorzeichen 81
  Kurztaste 81
Verbergen 73
  Hälse 73
  Klang 73
  MIDI-Event 188
  Noten 73
  Pausen 95
  Schlüssel 122
  Tonart 122
  Zeile 123
Verborgene Objekte, Anzeigen 66
Verborgene Zeile anzeigen 123
Verschieben
  Beat 92
  Dialog box 16
  markierte Noten 92
  Noten 92
  Palette 77
  Phrasierungsbogen 141
  System 132
  System, großes 132
  Takt 129
  Taktstriche 134
  Zeile 124
Vertauschen von Zeilen 125
Verzierung 82
Vertikal unterteilte Ansicht 59, 60
Vorschlagnoten 79, 95
Vortrag
  Palette 166
  Tool 166

W

Wiedergabe 34
  ab einem Takt 196
  ab Seitenanfang 196
  Diagramm 193
  Einstellungen 185
Wiederholungs-Takstrich 134

Wiederholungs-Endungen 144
Winkel 143

Z

Zeiger-Tool 13, 20
Zeile
  Abstand 109, 124
  Attribute 122
  aufdecken, verborgene 123
  beschriften 127
  Dialog 122
  einfügen 67, 125
  einrücken 124
  globale Formatierung 136
  Größe 112
  Kanal setzen 177
  löschen 126
  Name 127
  Percussion 85
  Position 125
  Schlagzeug 128
  System 108
  TAB 85
  Tool 9
  verbergen 122, 123
  verschieben 124
  vertauschen 125
Zeilenanzahl vermindern 126
:ile einrücken 124
Zeilenüberschreitende Noten 103
Ziehen
  Hälse 84
  Ränder 49
  Zeilen 109
Zoom
  Schnellzoom 42
  selektiver 40
  setzen der Anfangsstufe 42
  über Tastatur 39
  zweistufig 42
Zugehörigkeit 55
  Beat 56
  Takt 56
  Seite 56
  umschalten 56
Zweistufiger Zoom 42
Zwischenablage, drucken in 55