

Personal Composer V3 PC-Pro

Handbuch Tutorial 2

Deutsch



Hilfe zum schnellen Erlernen der
professionellen Notation
Personal Composer V3 PC-Pro

Technischer Support USA

help@pcomposer.com

Technischer Support Niederlande

helpdesk@pcomposer.nl

Technischer Support Deutschland

edkgarten@aol.com

Um sich im Handbuch 2 zu informieren, klicken
Sie in Lesezeichen auf die gewünschte Option. Siehe
auch unter 3. in der Kapitelliste.

4. Kapitel- Liste im Handbuch 2 Personal Composer V3 PC-Pro:

Kapitel 1:

Einführung, Vorwort, Hörprobe, Konventionen, In- und De-Installation Programm PCWIN V3 PC-Pro, Language deutsche Sprache, Kursoren, überprüfen MIDI-Wiedergabe, Erläuterung des Spielablaufs de Tutorials 2, installieren Hilfslinien, Texteingabeempfehlungen speichern (sichern) Dokument.

Kapitel 2:

Erstellen Grundlayout des Tutorials 2 CowboySong, PC-Pro, eintippen Noten des Layouts, ändern Violinschlüssel, einfügen Voltenklammern, installieren Musikinstrumente, erstellen Notengruppen (Akkorde). erstellen Tremolo mit PC-Pro, einfügen Verzierungen, erstellen Bindebögen, eingeben Fingersatz, einfügen Akkordbezeichnungen, abspielen Layout.

Kapitel 3:

Weitere Optionen von PC-Pro: Arbeiten mit dem Mixer, konvertieren nach WAV oder MP3, Taktkonfiguration, Noteneingabe mit dem Keyboard, Liedtexteingabe, Fermata erstellen, Triolen erstellen, Vorschläge erstellen, Triller erstellen, Arpeggio eingeben, Glissando erstellen, Pitch Bend erstellen, Dal Segno Segno, Da Capo, Fine verwenden, Swing erstellen, Perkussionsinstrumente verwenden, ändern Anschlagstärke, Epilog, Anhang Kurztasten (Makro), Copyright, Verfasser.

5. Zusätzliche Info zur Schnellsuche im Handbuch 2 V3 PC-Pro:

Um eine gewünschte Seite im Handbuch **schnell aufzusuchen**, aktivieren Sie den Acrobat Reader, klicken im Abschnitt Lesezeichen auf den Schalter Lesezeichen, anschließend auf den Schalter der gewünschten Seite in der Sie sich informieren wollen.

6. Inhaltsverzeichnis Handbuch 2

Optionen:	Seite:
1. Logo Handbuch 2 Personal Composer V3 PC-Pro.	1
2. Technischer Support USA, Niederlande, Deutschland	1
3. Hinweis zur Anwendung der Lesezeichen	1
4. Kapitel-Liste Handbuch 2 PCWIN V3 PC-Pro.	2
5. Zusätzliche Info zur Schnellsuche im Handbuch 2 V3 PC-Pro	2
6. Inhaltsverzeichnis Handbuch 2 PC Pro	3
7. Vorwort	10
8. Hörprobe des Tutorials 2	10
9. Seitensuche mit Akrobat Reader	10
10. Hinweise über weitere Infos zu Personal Composer	10
11. Tutorials abschnittsweise bearbeiten:	10
12. Konventionen:	11
13. Anforderung an das Betriebssystem	11
14. Installation v3demo_de.exe zum Schnuppern	11
15. Installation Version 3 PC Pro von der CD	12
16. Installation Update V3 pc3013up.zip (857 KB)	12
17. De-Installation Programme	12
18. Language (deutsche Sprache aktivieren)	12
19. Kursoren	13
20. Desktop Personal Composer Version 3	13
21. Werkzeugboxen	14
22. Notenwerkzeug	15
23. Hinweise zum Handbuch 2 V3 PC Pro	15
24. Installieren und ausdrucken Handbuch 2 V3 PC Pro	15
25. Aktivieren Mauseingabe	16
26. Überprüfen MIDI-Wiedergabe	16
27. Anregungen zum Erstellen eine Layouts	16
28. Erläuterung des Spielablaufs Tutorial 2 Cowboysong	16
29. Verschieben Kontextmenüs, wenn sie den Eingabepplatz verdecken	17
30. Texteingabeempfehlung	17
31. Textverankerung unwirksam machen (undokumentierte Option)	17
32. Beachten grauen Seitenbereich	17
33. Aktivieren und deaktivieren Lineal und ihre Hilfslinien	17
34. Deinstallieren Hilfslinien	17

Erstellen Lehrgangsmelodie CowboySong

35.	Tutorial 2 Layout 1 Grundlayout	18
36.	Erstellen Grundlayout CowboySong, siehe vorhergehende Seite	19
37.	Wählen Tonart <i>b</i> (F-Dur)	19
38.	Ändern Seitenlayout	19
39.	Ändern Zeilengröße	20
40.	Einfügen Seite 2, Takt 21 und 22	20
41.	Fokussieren rechten Taktstrich des Takts 22	20
42.	Löschen eines Takts	20
43.	Löschen Seite 2	20
44.	Einfügen in Takt 20 einen Doppeltaktstrich	20
45.	Einfügen in Takt 22 Endtaktstrich „Beende Abschnitt“	20
46.	Speichern Layout auf den Desktop unter CowboySong.pc	20
47.	Ändern Endtakt 22 auf 8 32-tel	21
48.	Ändern Takt 1 (Auftakt) auf 24 32-tel (Auftakt)	21
49.	Formatieren Layout	21
50.	Überprüfen Auf- und Endtaktgröße	21
51.	Ändern Violschlüssel eine Oktave tiefer in Notenzeile 2 zur Anpassung an die Gitarrenstimmung	21
52.	Ändern Vorzeichen <i>b</i> (F-Dur) in <i>c</i> (C-Dur) in Notenzeile 3	22
53.	Installieren Musik-Instrumente in Notenzeile 1, 2 und 3	22
54.	Überprüfen die Vorgabe der Musik-Instrumente	22
55.	Einfügen in Takt 2 Startwiederholung	22
56.	Einfügen in Takt 9 Voltenklammer (Ausgang, Repeat Ending)	23
	Hinweis: Aktivieren fehlende Mauseingabe (Cursor)	23
57.	Einfügen in Takt 7 und Takt 10 Voltenklammer (Ausgang, Repeat Ending)	23
58.	Lageveränderung der Voltenklammern (Ausgang, Repeat Ending)	23
59.	Öffnen Voltenklammer (Repeat Ending) 2 nach rechts	23
60.	Ändern in der Voltenklammer 2 Voltenklammerzahl in 2	24
61.	Programmieren Voltenklammer 1 und 2	24
62.	Grundlayout ist erstellt	24
63.	Hinweise zum Eingeben von Noten und Pausen	24
64.	Verbreitern Layout auf Bildschirmbreite zur Noteneingabe	25
65.	Tutorial 2 PC Pro	26
66.	Einfügen Noten in Zeile 1 nach Tutorial 2	27

67.	Löschen eingegebene Noten	28
68.	Verschieben eingegebene Noten	28
69.	Notenwert verändern mit Hilfe der Taste ß und Taste Apostroph`	28
70.	Einfügen in Zeile 2 Takt 1 bis Takt 5, Begleitnoten und Pausen nach Tutorial 2	28
71.	Erstellen Notengruppen (Akkorde)	28
72.	Eine einzelne Noten-Gruppe	29
73.	Mehrere Akkorde	29
74.	Durch Kopieren	29
75.	Takt 2 Notenzeile 2, Einfügen Noten (Akkorde)	29
76.	Punktieren Achtel-F-Dur-Akkord	29
77.	Notenpunktierung aufheben	29
78.	Noteneingabe in Zeile 2 Takt 4, B-Dur mit markierten Noten	30
79.	Noteneingabe in Zeile 2 Takt 3 mit der Taktwiederholung	30
80.	Einfügen Noten in Zeile 2 Takt 6 und 7 durch Kopieren	31
81.	Einfügen in Zeile 2 restliche Noten nach Tutorial 2	31
82.	Korrigieren Notenbalken von Takt 13 bis 20 mit Hilfe des Lineals nach Tutorial	31
83.	Verändern Lage der Notenbalken	32
84.	Einfügen Noten in Zeile 3 für Trab und Galopp und nach Tutorial 2 Takt 13 einschließlich Terz f''/a' Takt 21	32
85.	Doppelt große Ganze Noten und Pausen	32
86.	Layout 3	33
87.	Verdecken Notenzeile 3 und Neuordnen Layout	33
88.	Ändern Systemtrennung und Systemabstand des Layouts	34
89.	Einrücken Raum vor Takt 1 bis auf Skalenstrich 4,5 für Notenzeilennamen	34
90.	Einfügen Systemklammer (Accolade)	34
91.	Einfügen Seitennummer	34
92.	Formatieren in der Symbolleiste mit dem Schalter Fmt., Layout	35
93.	Erstellen Haltebogen mit der Tastatur	35
94.	Erstellen Haltebogen mit der Maus	35
95.	Setzen Banjolin-16tel-Tremolo, Takt 13 bis Note c''/a' bis Takt 21 nach Tutorial 2	35
96.	Löschen Tremolo	36
97.	Verdecken Tremolo	36
98.	Aufheben Verdeckung Tremolo Banjolin	36

99. Einfügen in Takt 20 Symbol D.S. (Dal Segno).	36
100. Einfügen in Takt 21 Symbol Coda.	37
101. Einfügen in Takt 22 Text Fine.	37
102. Einfügen in Takt 10 al Coda.	37
103. Einfügen in Takt 2 Symbol Segno.	38
104. Installieren Tempotreiber über dem Takt 1 auf 96 Viertel pro Minute nach Tutorial 2	38
105. Installieren Tempotreiber über dem Takt 1 rechts neben dem Treiber 96 den Text Slow Fox	38
106. Installieren in Takt 9 Treiber 40 für Violine und Text Violine	38
107. Installieren in Takt 12 Treiber 105 für Banjo und Text Banjolin	39
108. Installieren in Takt 20 Treiber 16 für Hammond Organ und Text Hammond Organ	39
109. Installieren in Takt 13 Tempo 160 und Text Galopp	39
110. Installieren in Takt 20 Tempo 96 und Text Trab	39
111. Einfügen in Takt 2 und 20 <i>mezzoforte</i>	40
112. Einfügen in Takt 13 <i>forte</i> und programmieren Dynamikzeichen	40
113. Einfügen in Takt 1, 12 und 16 Dynamikgabel	40
114. Programmieren in Takt 1, 12 und 16 Dynamikgabel	41
115. Einfügen Decrescendogabel in Takt 21 und 22	41
116. Programmieren in Takt 21 und 22 Decrescendogabel.	41
117. Einfügen vor Takt 1 in Notenzeile 1 und 2, Notenzeilennamen	42
118. Einfügen Titel, Untertitel, Hinweis für Fingersatz, Komponist, Notenschreiber und Erstellungsdatum	42
119. Einfügen Fingersatz für Keyboard	43
120. Einfügen Akkordbezeichnungen mit Hilfe des Lineals	44
121. Erstellen Bindebögen takt-übergreifend	45
122. Erstellen Bindebögen system-übergreifend	45
123. Abspielen Melodie und Kontrollieren nach Tutorial 2	46
124. Klicken in der Symbolleiste auf den Schalter Fmt. zur Formatierung des Layouts	46
125. Erhöhen Grundeinstellung der Anschlagstärke (Lautstärke)	46

Der Song ist nun komplett und Sie haben Ihre erste Melodie mit Personal Composer V3 PC-Pro erstellt.

Wiederholen sie nun nochmal die Erstellung des Songs, so dass die vielen neuen Optionen in Ihrem Gedächtnis Platz greifen.

126. Setzen Oktavenklammer 8xx	47
127. Verwenden von Perkussionsinstrumente (Trommeln Becken usw.)	47
128. Notenzeile 3 Woodblock (Hufegeklapper) für eine Änderung wieder sichtbar machen	48
129. Einfügen Notenzeile	48
130. Löschen Notenzeile	49
131. Ändern nachträglich oberen und unteren Rand im Notenblatt	49
132. Ändern Grundeinstellung der Anschlagstärke mit dem Mixer	49
133. Umwandeln Tutorial in eine WAV- bzw. MP3-Datei	49
134. Abspielen MP3 mit dem Windows-Mediaplayer	49
135. Taktkonfiguration (Measure – Metrum)	50
Einfügen oder löschen eines Taktes	50
Einfügen oder löschen eines Taktes in einer beschriebenen Notenzeile oder beschriebenem System	50
Formatieren Takt im System oder Notenzeile	50
Verbreitern oder schmälern Takt unter Einbeziehung der übrigen Takte	51
Verbreitern oder schmälern Takt ohne Veränderung der übrigen Takte	51
Ändern Taktstrich	51
Auftakt	52
Ändern Taktart (Metrum)	52
136. Noteneingabe mit dem Keyboard (Yamaha PSR 520)	53
Vorbereitungen	53
137. Einzel-Noten-Eingabe mit dem Keyboard	54
138. Liedertext-Erstellung In Personal Composer V3	55
Liedertextdefinition	55
Liedertexteingabe	56
Liedertext-Fonts-Vorgabe von PCWIN	56
Andere Schriftart	56
Wählen Schrift aus dem Menü „Bild setzen“	56
Hilfe zur Lied-Text-Eingabe	56
Liedertext mehrzeilig eintippen unter Bezugnahme jeder Note	57
Silbeneingabe mit Bindestrich	57
2. Lied-Textzeile erstellen	57
Löschen eingegebenes Wort oder Silbe	57
Formatieren Worte oder Silben	58
Verschieben Worte oder Silben	58

Liedtext mit Lyricschalter 2 eintippen	58
Liedtext eintippen mit dem Zwischenspeicher	58
139. Fermate erstellen mit PC Pro	59
140. Triolen erstellen	61
Deaktivieren Triolenmodus	61
Triolenklammer erstellen	61
Triolenklammer Formatieren	61
Triolenbindebogen formatieren	62
Triolen-Klammer oder Bindebogen nach unten oder oben verschieben	62
141. Vorschläge (Phrasierungen)	62
142. Vorschläge mit PC-Pro erstellen	62
143. Doppelschläge	63
144. Doppelschlag mit Vorzeichen erstellen	64
145. Doppelschlag mit Vorzeichen mit PCWIN V3 PC Pro erstellen	64
146. Triller mit V3 PC Pro	65
147. Triller-Phrasierungsbogen setzen (Bindebogen)	66
148. Arpeggio	66
149. Erstellen Arpeggio mit V3 PC Pro	66
150. Arpeggio in entgegengesetzter Richtung	67
151. Glissando	67
152. Pitch Bend	67
153. Segno, Codazeichen, Da Capo und Dal segno	68
154. Hinweis bei Verwendung Fine in der Voltenklammer 2	69
155. Swing	70
156. Perkussionsnotation für Schlagzeug und ihre Anwendung	70
Die gebräuchlichsten Schlagzeuginstrumente	70
Die am meisten verwendeten Schlagzeugnoten	71
Trommelnotenköpfe mit Kurztasten erstellen	71
Perkussionsnotenzeile erstellen	71
Stimmen-Schalter 1 (Voice 1) Ride (Becken, Ha Hit)	72
Stimmen-Schalter 2, (Voice 2) Snare (kl. Trommel)	72
Stimmen-Schalter 3 (Voice 3), Bass Drum (Große Trommel)	72
Einzeilige Perkussionsnotenzeile	73
Internetinfo http://de.wikipedia.org/wiki/Schlagzeug	73

157. Ändern Anschlagstärke (Volumen, Lautstärke) bei der Verwendung der Anwendung Stimme (Timbre)	73
158. Epilog	74
159. Anhang, Kurztasten (Makkros)	75
160. Makrotasten Tastatur (nicht Zahlenblock) für die Werkzeugfenster	77
161. Copyright	77
162. Verfasser	77

Schnellstart Personal Composer PC Pro:

7. Vorwort:

Werte Musikfreunde, Personal Composer bedankt sich für Ihr Interesse an ihr modernes und professionelles Notationsprogramm Personal Composer V3 PC Pro und wenn Sie bereits Besitzer sind, für Ihren Kauf. Um Sie möglichst schnell zu informieren oder ins Programm einzuarbeiten, hat unser ehrenamtlicher Mitarbeiter, siehe Ende des Handbuchs, für unsere deutschen Freunde zusätzlich das Handbuch 2 in einer **Schritt-für-Schritt-Anleitung** (PDF-Datei) erstellt.

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

8. Hörprobe:

Um Ihnen vorab auch eine Hörprobe unseres leistungsstarken Notationsprogramms geben zu können, hat unser deutscher Mitarbeiter den alten Song „CowboySong“ als Midi-Datei in die deutsche Webseite gestellt.

Bitte gehen Sie in der Webseite www.pcomposer.de zum Kapitel „Handbücher“ und öffnen durch Klicken auf die MIDI-Datei den Song, um zu hören, was Sie in dieser Lektion erwartet.

9. Seitensuche mit Adobe Reader:

Um ein gewünschtes Kapitel in einer bestimmten Seite im Handbuch (Adobe-Datei) schnell aufsuchen zu können, verwenden Sie im Adobe Reader 9 die Kurztasten **Umsch+Strg+N** und **Strg+N** bei älteren Programmen (Adobe Reader 5), tippen die gewünschte Seitenzahl ein und drücken die Entertaste auf der Tastatur.

10. Hinweise über weitere Infos zu Personal Composer V3 PC Pro:

Wenn Sie noch weitere Informationen über unsere Produkte wünschen, sollten Sie im Programmordner C:\Programme\Personal Composer 3 unser umfangreiches Handbuch „**User Guide**“ besuchen. Erleichtert wird Ihre Suche im Index durch das Lesezeichen.

11. Tutorial abschnittsweise bearbeiten:

Das Tutorial ist so konzipiert, dass es auch abschnittsweise abgearbeitet werden kann. Diese Arbeitsweise ist besonders für solche Musikfreunde empfehlenswert, die sich nur mit Hilfe der Demo informieren wollen. Bei dieser Arbeitsweise gehen Sie in das Kapitel, das für Sie von Interesse ist, installieren das zugehörige Layout nach Anweisung, und beginnen mit der Eingabe von Noten usw.

12. Konventionen:

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

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

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

13. Anforderungen an das Betriebssystem:

Personal Composer Version 3 und höher ist ein 32-bit Programm:

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

14. Installation v3demo_de.exe zum Schnuppern:

1. Öffnen Sie das Internet und die Webseite www.pcomposer.de.
2. Klicken Sie in der Webseite im Inhaltsverzeichnis „Personal Composer DE“ auf den **Schalter Downloads**, in der Seite „Downloads und Updates“ im Abschnitt „Demo-Version von Personal Composer V3.0“ auf die **Datei v3demo_de.exe**.
3. Klicken Sie im Menü „Dateidownload – Sicherheitswarnung“ auf den **Schalter Ausführen**.
4. Klicken Sie im Menü „AOL Software Sicherheitswarnung, oder ähnlichem Menü“ auf den **Schalter Ausführen**.
5. Klicken Sie im Menü „Winzip-Extrator v3demode“ auf den **Schalter Setup**.
6. Klicken Sie im Menü „Personal Composer 3 Setup“ auf den **Schalter Weiter**.
7. Klicken Sie im Menü „Personal Composer License Agreement“ auf den **Schalter Yes**.
8. Klicken Sie im Menü „Programm Installation folder“ auf den **Schalter Weiter**.
9. Klicken Sie im Menü „Personal Composer 3 Setup“ auf den **Schalter Ja**.
10. Klicken Sie wieder im Menü „Personal Composer 3 Setup“ auf den **Schalter Fertigstellen**.
11. Klicken Sie im Menü „Installing Personal Composer DEMO“ auf den **Schalter Ja**.
12. Klicken Sie im Menü „Personal Composer 3 Setup“ auf den **Schalter OK**.
13. Schließen Sie die Webseite und das Internet.
14. Klicken Sie im Windowsdesktop auf das Ikon **Personal Composer Demo** um die Demo zu öffnen.

15. Installation Version V3 PC Pro von der CD:

Starten Sie Windows und legen die Programm-CD PCWIN V3 PC Pro in das CD-ROM-Laufwerk und folgen den Anweisungen der Installationsroutine.

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

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

16. Installieren Update V3:

1. Öffnen Sie das Internet und die Webseite www.pcomposer.de durch einen Doppelklick auf die zugehörigen Schalter.
2. Klicken Sie in der Webseite auf den **Schalter Downloads** und gehen zum Absatz „Update zu Personal Composer 3.0.xx“ und klicken auf den Link [Update V3.](#)
3. Klicken Sie im Menü „Dateidownload“ auf den **Schalter Speichern** und im Menü „Speichern unter“ in „C:\Programme\Personal Composer 3“ weiter auf den **Schalter Speichern** sowie im Menü „Download beendet“ auf den **Schalter Schließen**.

Hinweis: Der **Link Update V3** wird in den Ordner Ihres bisherigen C:\Programme\Personal Composer 3 oder ähnlichem Namen geladen.

4. Schließen Sie wieder die Webseite und das Internet.
5. Öffnen Sie über **Arbeitsplatz** oder in Vista über **Computer** und **C:\Programme** mit einem Doppelklick den Ordner **Personal Composer 3** und mit einem weiteren Doppelklick im Programm den Ordner **Update V3**.
6. Fokussieren Sie die Datei **pcwinv3**, öffnen mit der rechten Maustaste die Datei und klicken auf den **Schalter Kopieren** und klicken im Menü auf den **Schalter Zurück**, um wieder in den Programm-Ordner zu kommen.
7. Fügen Sie die **Datei Update** ins Programm ein und **überschreiben** die alte **Programm-Exe**.
8. Schließen Sie wieder den Programm-Ordner.
9. Erstellen Sie, wenn erforderlich, eine Verknüpfung der Änderung mit der Windows-Routine „Erstellen einer Verknüpfung“ auf Ihrem Desktop und löschen bei Bedarf den alten Ordner.

17. De-Installation Programme:

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

18. Language (deutsche Sprache aktivieren):

Klicken Sie in der Menüleiste auf den **Schalter Language** und auf **Deutsch**, um die deutsche Sprache zu aktivieren.

19. Kursoren:

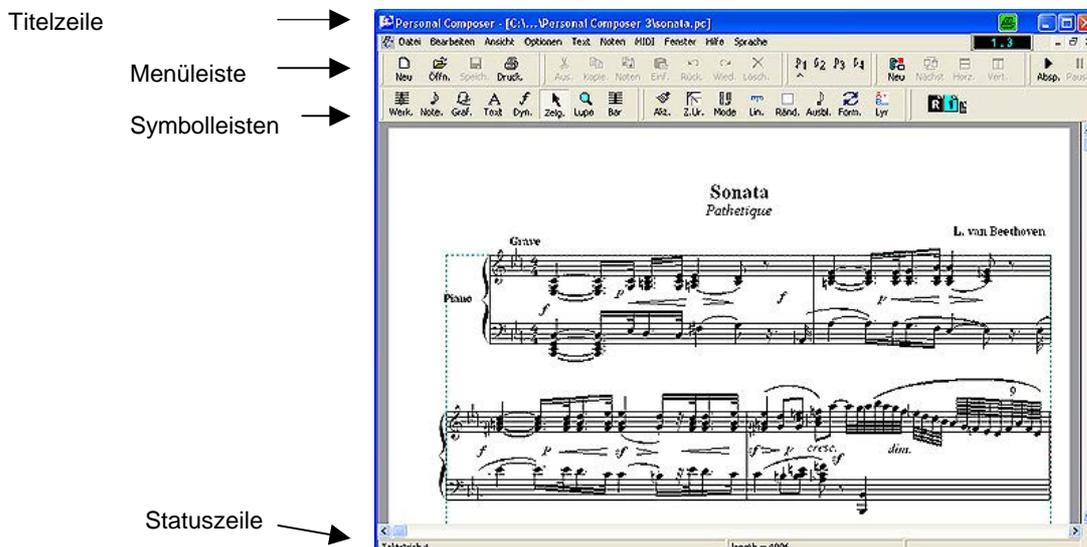
-  Pfeilkursor – Für alle Werkzeug-Modi einschließlich Zeiger.
-  Zeilenkursor – Platziert und verschiebt Zeilen.
-  Optionaler Notenkursor – Eingabe und Editieren von Noten.
-  Notenkursor mit zusätzlichem Zeiger bei geringer Vergrößerung
-  Zeigefinger – Editieren von Noten und andere Objekte.
-  Handkursor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

20. Desktop V3 Personal Composer Version 3:

Die unten gezeigte Abbildung stellt den aktiven Bildschirm nach dem Start des Programms dar. Die wichtigsten Funktionen sind beschriftet.

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

Zur zusätzlichen Vergrößerung der Arbeitsoberfläche können die Werkzeugleisten (Menüleiste usw.) an die Arbeitsoberfläche (Desktop) angepaßt werden. Dazu ist der **Anfasserbalken** an der linken Seite einer Arbeitsleiste mit dem Mauszeiger zu fokussieren und bei **gedrückter haltender Maustaste** an die gewünschte Stelle, oder ganz nach recht aus den Symbolleisten zu ziehen.

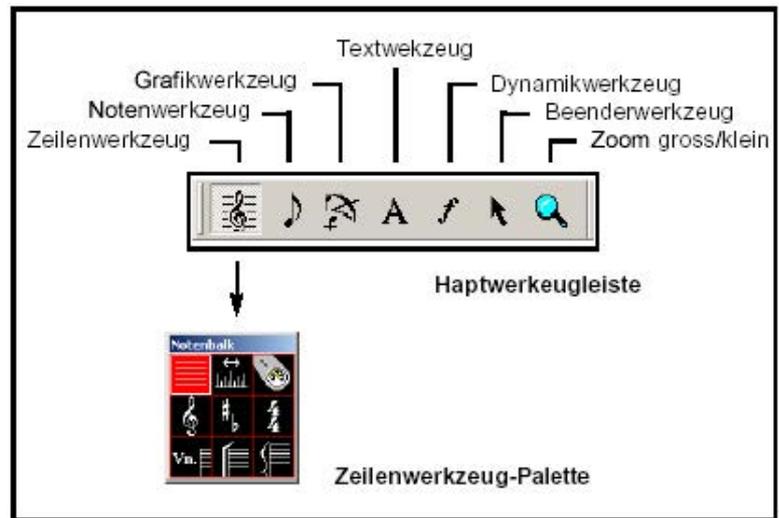


Notationselemente und Arbeitsschritte sind in Kategorien und in einem System von Werkzeugpaletten angeordnet. Diese Kategorien werden durch eine Reihe von Symbolen oder Schaltern dargestellt. Diese Reihe von Schaltern heißt Hauptwerkzeugleiste. Klicken Sie auf einen der ersten 5 Schalter (oder drücken sie die Zahl 1 bis 5 auf der Tastatur, entsprechend der gewünschten Option) um eine Palette von Werkzeugen zu öffnen. Das aktive Werkzeug wird **rot** angezeigt.

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

21. Werkzeugboxen:

Die unten dargestellten Abbildungen zeigen die Hauptwerkzeugleiste und die Zeilenwerkzeugbox mit ihren Ableitungen; jeder Schalter ist beschriftet. Klicken Sie z. B. auf den Schalter Zeilenwerkzeug, öffnet sich die Zeilenwerkzeugbox, welche 9 Werkzeuge enthält. Wenn das Zeilenwerkzeug gewählt wurde, können nur Objekte bearbeitet werden, die mit Zeilen, Notenabständen, MIDI-Einrichtungen, Notenschlüssel usw. zu tun haben. Wenn Sie den Mauszeiger auf ein Symbol oder Schalter stellen, wird die Funktion angezeigt.



Sie können die Boxen nach Ihren Bedürfnissen konfigurieren, wenn Sie die Boxen an den Ecken fokussieren und entweder als waagrechtes oder senkrechttes Band an den gewünschten Ort ziehen.

Menü zur Konfiguration der Bildeinstellung der Werkzeugleisten und der Paletten.

Klicken Sie in der Menüleiste auf den **Schalter Ansicht und Bildschirm- und Werkzeugleisten**:



Zeilen-Werkzeug – zum Verschieben, Ein- geben und Löschen von Zeilen, Takte verschieben.



Abstands-Werkzeug – Verändern der Notenabstände innerhalb eines Taktes.



MIDI-Einrichtung für Zeilen - zum Setzen der Klänge (Ports, Kanäle und Patches) einer Zeile.



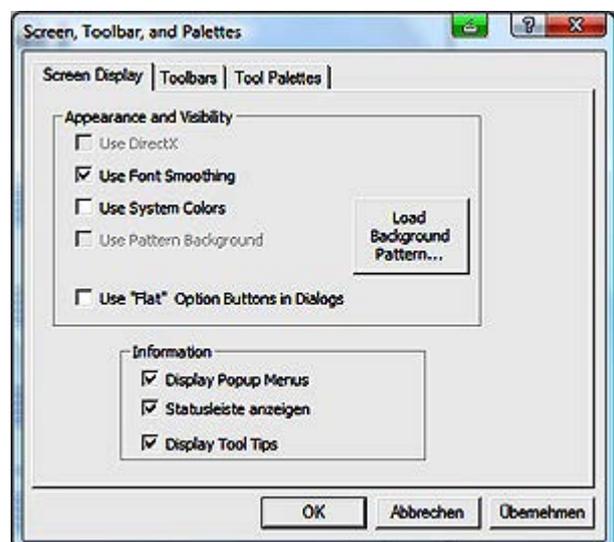
Notenschlüssel-Werkzeug – gibt Schlüsseländerungen n ein, am Anfang oder innerhalb eines Taktes.



Tonart-Werkzeug – setzt Tonart für eine Zeile oder ändert sich an beliebigen Stellen der Partitur.



Taktmaß-Werkzeug – setzt Taktmaß für eine Zeile oder ändert dies bei beliebigen Takten.





Zeilenbeschriftungs-Werkzeug – Textwerkzeug zur Eingabe eines Notenzeilennamens.



Klammerwerkzeug 1 – platziert eine eckige Klammer über eine beliebige Anzahl Systeme.



Klammerwerkzeug 2 - platziert eine geschweifte Klammer über eine beliebige Anzahl Systeme

22. Notenwerkzeug:

Bei Doppelgroßen ganzen Noten und Pausen, Taktgröße mindestens 4/2, sonst Symbole nicht aktivierbar.

Achtelpause
 Ganze Note
 Halbe Note
 Viertelnote
 Achtelnote
 Sechszehntelnote
 Zweiunddreißigstelnote
 Sondernotenkopf
 Punktierter Note
 Achteltriole
 Vorschlagnote
 Triller
 Markato
 Klammer
 Auflösung Note
 Erhöhung Note
 Erniedrigung Note
 Frosch (Violinbogen)
 Spitze (Violinbogen)
 Fingersatz

23. Hinweise zum Handbuch 2 V3 PC Pro:

Das Handbuch 2 vermittelt die Grundfunktionen von Personal Composer PC Pro in einer Schritt-für-Schritt-Anweisung.

Ich habe bei der Konzipierung des Handbuchs mein ganzes Augenmerk auf leichte Erlernbarkeit gerichtet, ähnlich einem Textverarbeitungsprogramm.

Besuchen Sie auch den Anhang. Hier finden Sie nützliche Kurztasten (Makros) beim Schreiben Ihrer Notation.

24. Installieren und ausdrucken Handbuch 2 V3 PC Pro:

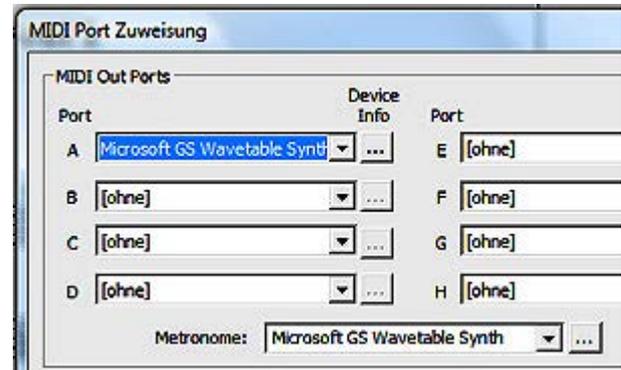
1. Öffnen Sie das Internet und die Webseite www.composer.de.
2. Klicken Sie in der Webseite auf Kapitel **Handbücher, Level PC Pro auf Handbuch 2** (PDF-Datei). *Das Handbuch 2 wird auf die Webseite geladen.*
3. Klicken Sie in der Webseite in der Menüleiste auf den **Schalter Drucken**. Das Handbuch 2 wird ausgedruckt. *Datei wird zur Anleitung benötigt.*
4. Schließen Sie die Webseite und das Internet.

25. Aktivieren Mauseingabe:

Sollte sich der Mauszeiger, die Fokussierhand usw. nicht sofort nach dem Anklicken eines Objekts zeigen, klicken Sie erst mit der Maustaste auf ein freies Feld im Layout.

26. Überprüfen MIDI-Wiedergabe:

Sollte keine Musikwiedergabe erfolgen, müssen Sie in der Menüleiste in MIDI, in MIDI Wiedergabe Einstellung, in MIDI Out Ports, in Port A das Vorhandensein des Soundtreibers **Microsoft GS Wavetable SW** oder ähnlicher Treiber überprüfen. Wollen Sie die Tutorials mit einem Keyboard abspielen, müssen Sie den Treiber **MPU-401** oder ähnlich installieren.

**27. Anregungen zum Erstellen eines Layouts:**

Zum Planen eines Layouts ist es wissenswert, wie viele Systeme, mit welcher Anzahl Zeilen und Takte, erforderlich sind. Daraus errechnen sich die benötigten Seiten. Die Aufteilung muss am Anfang nicht genau stimmen. Sie kann später mit den Optionen in den Werkzeugleisten durch **Einfügen, Löschen und Ziehen von Takten** oder durch Verändern des Layouts usw., den Bedürfnissen angepasst werden.

28. Erläuterungen des Spielablaufs Tutorial 2 Cowboysong:

Das Layout für Tutorial 2 PC Pro besteht aus 1 Seite mit 4 Systemen, mit je 3 Notenzeilen zu 5 bzw. 6 Takte = 22 Takte. Die Tempovorgabe **96 - 100 Viertel pro Minute** entspricht dem internationalen Tempo für „**Slow Fox**“. Die Instrumentierung für die erste Notenzeile ist **Hammond Organ 16 und Violine 40**, im **Endteil Banjo 105 mit Tremolo** und für die Begleitzeile **Guitar (steel) 25**.

In der 3. Notenzeile wird Hufgeklapper mit dem Musikinstrument Woodblock (115) simuliert. Die unterschiedlichen Tempi von 96 bis 160 Vierteln pro Minute erzeugen den Trab bzw. Galopp.

Die Notenzeile 3 wird am Ende der Erstellung des Layouts verdeckt und die Partitur auf eine Seite mit 4 Systemen zu je 2 Notenzeilen verkleinert.

Das Programm beginnt mit einem Auftakt von 3 Viertel-Noten. Anschließend wird das Musikstück von Takt 2, Anfangswiederholungs-Taktstrich, bis zum End-Wiederholungs-Taktstrich Takt 9 gespielt. Nun beginnt die Wiederholung von Takt 2 aus. Das Programm überspringt den Ausgang 1 (Klammer 1) nach Vorgabe und spielt bis **Takt 20**. Von hier zurück nach **Takt 2 zum Segno-Zeichen**. Von da bis **Takt 10 al Coda Zeichen** und weiter nach **Takt 21 und Fine Takt 22**, zum Ende der Melodie.

Hinweis: Sollten Ihnen bei den Eingaben Probleme entstehen, empfehle ich

Ihnen in PCWIN in der Symbolleiste den **Schalter Pointer**

(Zeig./Pfeil), auf der Tastatur die **Esc-Taste** oder die **Taste Strg+Z-**

bzw. Strg+Y (zurück oder vor zur letzten Eingabe) zu verwenden und noch mal die Eingaben zu wiederholen.



29. Verschieben Kontextmenüs, wenn sie den Eingabeplatz verdecken:

Verdeckt ein Kontextmenü oder Palette usw. die Sicht bei der Objekteingabe, können sie durch Fokussieren der Titelzeile (obere blaue Leiste) mit gedrückter Maustaste verschoben werden.

30. Texteingabeempfehlung:

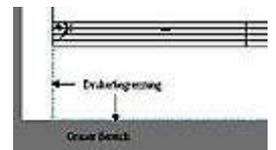
Ich empfehle alle Texte erst am Ende der Bearbeitung des Layouts einzufügen. Die Verankerung der Texte mit Noten, Takte usw., führen zu unnötigen Änderungen beim Kopieren einzelner Abschnitte.

31. Textverankerung unwirksam machen (undokumentierte Option):

Sollten Sie trotzdem Ihre Texte während der Layoutbearbeitung eingeben wollen, können Sie die Verankerung mit dem undokumentierten Befehl „Taste **O (o)**“ lösen.

32. Beachten grauen Seitenbereich:

Bei der Erstellung des Layouts ist unbedingt der **Graue Bereich** zu beachten. Es sollten wenigstens 2 Lineal-Skalenstriche zwischen der letzten Zeile und der blau punktierten Druckseitenbegrenzung sein, sonst wird die Seite nicht vollständig ausgedruckt. Siehe rechts.

**33. Aktivieren und deaktivieren Lineal und ihre Hilfslinien:**

Zur genaueren Platzierung der Notationselemente empfehle ich das Lineal mit den Hilfslinien zu verwenden.

Klicken in der Symbolleiste auf den **Schalter Lineal einblenden**.

Stellen Sie den Mauszeiger in die linke Linealskala an die Stelle an der die Hilfslinie platziert werden soll und **doppelklicken** mit der Maustaste.

Das Programm stellt 2 Hilfslinien zur Wahl. Verwenden Sie die „Magnetische Hilfslinie“. Durch den magnetischen Effekt wird das Ausrichten der Elemente sehr erleichtert.

**34. De-Installieren Hilfslinien:**

Fokussieren Sie die Hilfslinie mit der Maus und klicken mit der rechten Maustaste.

Erstellen Lehrgangsmelodie CowboySong

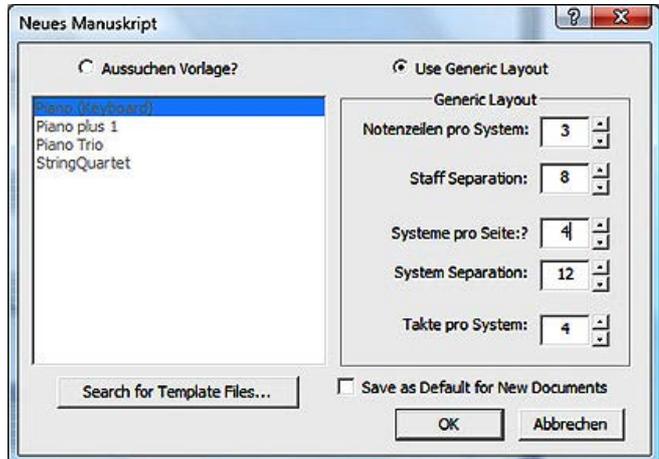
35. Tutorial 2 Layout 1 Grundlayout:

Vorlage zur Erstellung des Grundlayouts. Ich empfehle Ihnen sich die Vorlage herunter zu laden und auszudrucken zur Unterstützung bei der Erstellung des Grundlayouts Ihres Erstlingswerkes.

The image shows a musical score template titled "Tutorial 2 Layout 1". It consists of 21 numbered measures, each with a corresponding number in a blue box at the top. The score is written on 12 staves, with the first three staves (measures 1-4) containing a treble clef and a 4/4 time signature. The remaining staves (measures 5-21) contain a bass clef. The score is enclosed in a dashed green border. The title "Tutorial 2 Layout 1" is centered above the staves. The measures are numbered 1 through 21, with some measures containing musical notation such as notes, rests, and bar lines.

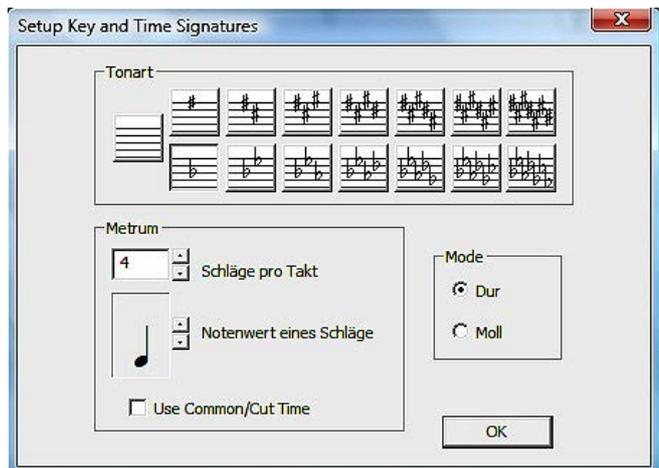
36. Erstellen Grundlayout CowboySong, siehe vorhergehende Seite:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Neu** und im Menü **Neues Manuskript** auf die Option **Use Generic Layout**.
2. Ändern Sie im Menü **Neues Manuskript**, in „Notenzeilen pro System“ auf **3**, indem Sie die Zahl markieren und die **3** mit der Tastatur eintippen, in „Systeme pro Seite“ auf die gleiche Weise auf **4**, in „Takte pro System“ auf **5** und klicken **OK**.



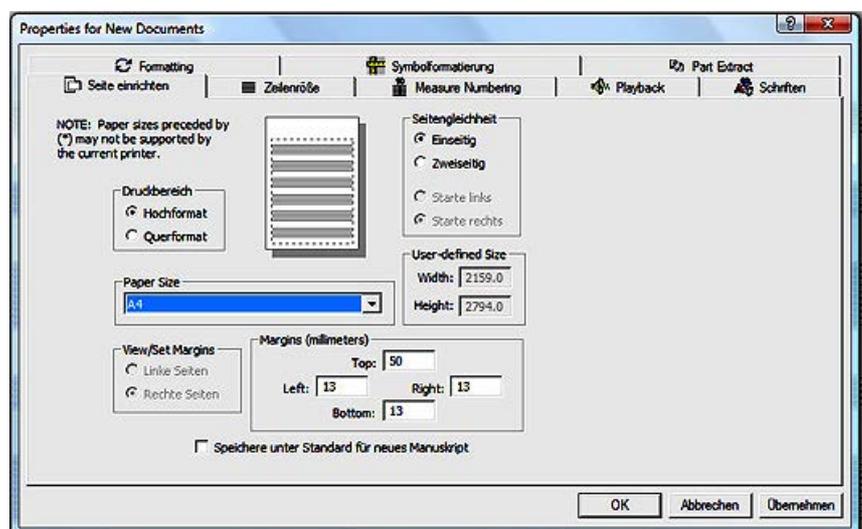
- ### 37. Wählen Tonart *b* (F-Dur):
- Klicken Sie im Fenster **Setup Key and Time Signatures** auf den **Schalter *b* (F-Dur)** und auf **OK**.

Die übrigen Optionen bleiben unverändert.

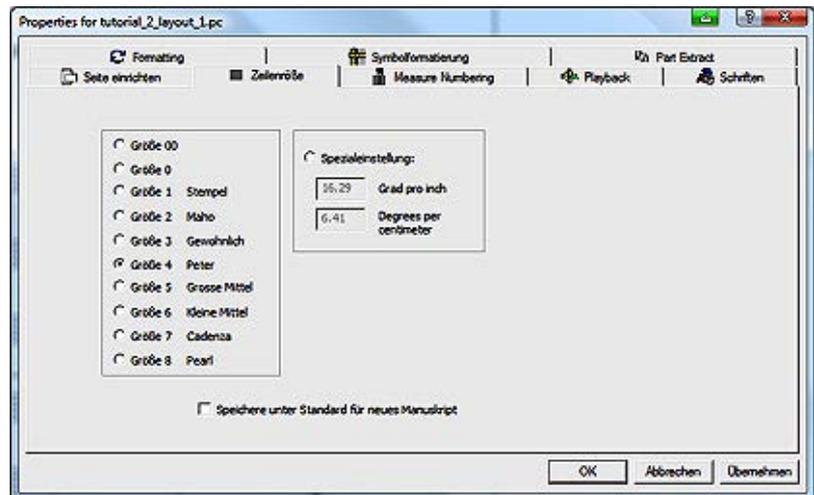


38. Ändern Seitenlayout:

1. Klicken Sie in der Menüleiste auf den **Schalter Datei** und auf **Seite erstellen**.
2. Wählen Sie im Menü „Properties for New Documents“ im Fenster Druckbereich **Hochformat**, im Fenster Paper Size **A4**, in Margins: Top = **50** > Left = **13** > Right = **13** > Bottom = **13**.

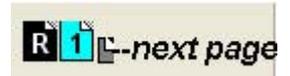


39. **Ändern Zeilengröße:**
Öffnen Menü Zeilengröße,
wählen Größe 4 Peter und
klicken OK.



40. **Einfügen Seite 2, Takt 21 und 22:**

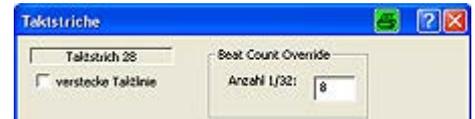
1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **kleinen Schalter Seitenschalter next page**, um Seite 2 zu öffnen.



41. **Fokussieren Sie den rechten Taktstrich des Takt 22 auf Seite 2** bis sich der waagrechte Doppelpfeil zeigt \leftrightarrow , ziehen ihn bei gedrückter Maustaste etwa **5mm** über den linken Taktstrich des Takts 21. *Seite 1 besitzt jetzt 22 Takte.*
42. **Löschen eines Takts:**
Um einen Takt zu löschen, stellen Sie den Cursor auf den linken Taktstrich des zu löschenden Takts bis sich der waagrechte Doppelpfeil \leftrightarrow zeigt und klicken mit der Maustaste oder die Entertaste auf der Tastatur.
43. **Löschen Seite 2:**
Klicken Sie jetzt in der Menüleiste auf den **Schalter Bearbeiten > Seite > Seite löschen > OK > ja**.
44. **Einfügen in Takt 20 einen Doppeltaktstrich:**
1. Scrollen Sie in der rechten Bildlaufleiste mit dem Seitenschalter zu System 5.
 2. Fokussieren Sie mit dem Mauszeiger den rechten Taktstrich des **Takts 20** bis sich der waagrechte Doppelpfeil \leftrightarrow zeigt und doppelklicken mit der Maustaste.
 3. Klicken Sie im Menü „**Taktstriche**“ auf **doppelte Taktlinie** und auf **OK**.
45. **Einfügen in Takt 22 Endtaktstrich „Beende Abschnitt“:**
1. Fokussieren Sie mit dem Mauszeiger den rechten Taktstrich des **Takts 22** bis sich der Doppelpfeil zeigt \leftrightarrow und doppelklicken mit der Maustaste.
 2. Klicken Sie im Menü „**Taktstriche**“ auf **Beende Abschnitt** und auf **OK**.
46. **Speichern Layout auf den Desktop unter CowboySong.pc:**
Klicken Sie in der Menüleiste auf den **Schalter Datei > Speichern unter > Desktop** und tippen den Datei-Namen **CowboySong.pc** ein und klicken auf den **Schalter Speichern**.

47. Ändern Endtakt 22 auf 8 32-tel:

1. Stellen Sie den **Mauszeiger** im Takt **22** in die Mitte des linken Taktstrichs, bis sich der Doppelpfeil \leftrightarrow zeigt und doppelklicken mit der Maustaste.
2. Gehen Sie im Menü „Taktstriche“, in **Beat Count Override** rechts oben und tippen **8 32-tel** ein und klicken **OK**, für die eine Viertelnote.



48. Ändern Takt 1 (Auftakt) auf 24 32-tel (Auftakt):

1. Scrollen Sie mit dem Bildlaufschieber zu Takt 1, stellen den **Mauszeiger** in die Mitte des **linken Taktstrichs** bis sich der Doppelpfeil \leftrightarrow zeigt und doppelklicken auf den Taktstrich mit der Maustaste.
2. Gehen Sie im Menü „Taktstriche“, in **Beat Count Override** rechts oben und tippen **24 32-tel** ein, für die 3 Viertelnoten und klicken **OK**.
3. Klicken Sie auf den **Schalter Floppysymbol**  zum Speichern der Datei



49. Formatieren Layout:

Klicken Sie in der Symbolleiste auf den Schalter Seite formatieren.



50. Überprüfen Auf- und Endtaktgröße:

Wenn Sie den Mauszeiger noch mal auf den linken Taktstrich des Takts 1 (Auftakt) stellen, können Sie in der Statuszeile die Taktlänge in Ticks überprüfen. **Length = 3072 Ticks**. Im Endtakt 28 ist sie **1024 Ticks**. Das Gleiche gilt auch für die anderen Elemente wie Noten und Pausen.

Weitere Infos finden Sie durch Klicken auf die F1-Taste und im Index nach **Ticks defined** (Ticksdefinition). Hier erfahren Sie mehr über die Ticks.

51. Ändern Violschlüssel eine Oktave tiefer in Notenzeile 2 zur Anpassung an die Gitarrenstimmung:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Werk.** und auf das **Symbol Violschlüssel**.
2. Stellen Sie den Mauszeiger in die **Mitte der Notenzeile 2** (Gitarre) und klicken mit der Maustaste.
3. Aktivieren Sie im Menü Notenschlüsselwahl **G-Schlüssel Treble 8va Below**, klicken mit der Maustaste und **OK**.
3. Klicken Sie auf den **Schalter Floppysymbol**  zum Speichern der Datei.



52. Ändern Vorzeichen *b* (F-Dur) in *c* (C-Dur) in Notenzeile 3:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Werk.** sowie auf das Symbol **Tonart**.
2. Stellen Sie den Mauszeiger in die Mitte des Takts 1 der Notenzeile 3 (Woodblock) und klicken mit der Maustaste.
3. Klicken Sie im Menü „Tonart auswählen“ auf den **Schalter C-Dur** und **ab diesem Takt**, deaktivieren **alle Zeilen**, klicken **OK** und in der Symbolleiste auf den **Schalter Form.** , zur Formatierung des Layouts.



53. Installieren Musik-Instrumente in Notenzeile 1, 2 und 3:



1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Werk.** und auf **MIDI-Setup (rot).**



2. Stellen Sie den Mauszeiger in die Mitte der Notenzeile 1 Takt 1 und klicken mit der

Maustaste.

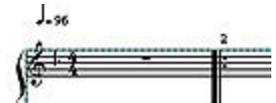
3. Wählen Sie im Kontextmenü „MIDI Einstellung“ in **General-MIDI-Instrumente > Nummer # = 16** für **Hammond Organ (16)** und klicken **OK**.
4. Stellen Sie den Mauszeiger in die Mitte der Notenzeile 2 Takt, 1 und klicken mit der Maustaste.
5. Wählen Sie im Kontextmenü „MIDI Einstellung“ in **General-MIDI-Instrumente > Nummer # = 25** für **Guitar (steel) (25)** und klicken **OK**.
6. Stellen Sie den Mauszeiger in die Mitte der Notenzeile 3, Takt 1 und klicken mit der Maustaste.
7. Wählen Sie im Kontextmenü „MIDI Einstellung“ in **General-MIDI-Instrumente > Nummer # = 115** für **Woodblock 115 (Hufe)** und wählen Sie in **Staff Base key velocity** (um die Lautstärke zu erhöhen) = **80** und klicken **OK**.
Der Port A und der Kanal wird vom Programm vorgegeben.
8. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer** , um die Eingabe zu beenden und auf den **Schalter Floppysymbol**  zum Speichern der Datei.

54. Überprüfen die Vorgaben der Musik-Instrumente:

1. Klicken Sie wieder auf den **Schalter Werk.** sowie auf das **Symbol MIDI Setup**.
2. Stellen Sie jeweils den Mauszeiger noch mal in die Mitte des Takts 1 der Notenzeilen 1, 2 und 3 und klicken mit der Maustaste und überprüfen die gewünschte Vorgabe der Musikinstrumente sowie die Erhöhung der Anschlagstärke in Notenzeile 3.
Notenzeile 1 = 16 Hammond Organ, Notenzeile 2 = 25 Acoustic (Steel) Gitarre, Notenzeile 3 = 115 Woodblock, Staff Base Key Velocity = 80.
Schließen Sie die Abfrage jeweils mit **Abbrechen**.
3. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer** , um die Eingabe zu beenden und auf den **Schalter Floppysymbol**  zum Speichern der Datei.

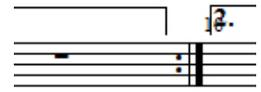
55. Einfügen in Takt 2 Startwiederholung:

1. Fokussieren Sie mit der Maustaste in **Takt 2** den **linken Taktstrich** bis sich der waagrechte Mauszeiger  zeigt und doppelklicken mit der Maustaste.
2. Klicken Sie im Kontextmenü „Taktstriche“ auf **Start Wiederholung** und **OK**.



56. Einfügen Voltenklammer (Ausgang, Repeat Ending usw.) in Takt 9:

Mit dieser Anwendung können Sie durch Wahl der entspr. Option eine gestrichelte nicht geschweifte Voltenklammer wählen, die Endungszahl ändern, anstatt der Zahl in „Set image“ einen Text eintippen und den Musikablauf einstellen.



1. Fokussieren Sie mit der Maustaste den **rechten Taktstrich** des **Takts 9** bis sich der waagrechte Mauszeiger  zeigt und doppelklicken mit der Maustaste.
2. Klicken Sie im Kontextmenü „Taktstrich“ **Ende Wiederholung (Voltenklammer)** und **OK**.
3. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Floppysymbol**  zum Speichern der Datei.

Hinweis: Aktivieren fehlenden Cursor (Maus): Sollte sich der Mauszeiger, die Fokussierhand usw. nicht sofort nach dem Anklicken eines Objekts zeigen, klicken Sie erst mit der Maustaste auf ein freies Feld im Layout.

57. Einfügen in Takt 7 und Takt 10 die Voltenklammern (Repeat Ending):

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Graf.** und auf **Wiederhole Ende**.
2. Stellen Sie den Mauszeiger in Notenzeile 1 des **Takts 7** im erstel Viertel auf die erste **Notenlinie** und klicken mit der Maustaste.
3. Wiederholen Sie den Vorgang im Takt 10.
4. Klicken Sie auf den Schalter **Pointer** , um die Eingabe zu beenden.
5. Fokussieren Sie Klammer 1 in Takt 7 an der rechten unteren Ecke bis sich Fokussierhand  zeigt und ziehen sie mit gedrückter Maustaste bis Ende Takt 9 und an die Notenlinie.
6. Wiederholen Sie den Vorgang im Takt 10.
7. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Floppysymbol**  zum Speicher der Datei.

58. Lageveränderung der Volten-Klammern (Repeat Ending):

Die Länge der senkrechten Balken der Ausgänge können Sie durch **Fokussieren** der **unteren Enden** und **ziehen** mit gedrückter Maustaste verändern.

Wenn Sie die Klammer an den oberen Ecken fokussieren, können Sie die waagrechte Klammer bei gedrückter Maustaste in Richtung Höhe verschieben.

Wenn Sie den **Mauszeiger** in die **Mitte des Balkens** stellen bis das **Fokussierkreuz**  erscheint, können Sie die Voltenklammer bei gedrückter Maustaste nach Wunsch verschieben.

59. Öffnen Voltenklammer (Repeat Ending) 2 nach rechts:

Fokussieren Sie das **rechte untere Ende** der **Voltenklammer 2** bis sich die Fixierhand  zeigt, halten die **Strg-Taste gedrückt** und schieben den **senkrechten Balken** bis zum **Waagrechten mit der Maustaste**.



60. Ändern in Voltenklammer 2 Voltenklammerzahl in 2:

1. Fokussieren und doppelklicken Sie auf die Ordnungszahl **1** der Voltenklammer 2 bis sich die Fokussierhand  zeigt und klicken im Menü „Wiederhole Ende“ auf den **Schalter Set image**.
2. Klicken Sie im Menü „Bild setzen“ auf den **Schalter Symbol wählen**, im Menü „Symbol wählen“ auf die **2** und klicken **3-mal OK**.

61. Programmieren Voltenklammer 1 und 2:**Voltenklammer 1:**

Fokussieren und doppelklicken Sie auf die Klammerzahl **1** in der Voltenklammer 1 und ändern im Menü „From Measure“ = **7**, in Zeile = **9** und in Pass A = **1** und klicken **OK**, siehe rechts.

**Voltenklammer 2:**

1. Fokussieren und doppelklicken Sie die Klammerzahl **2** der Voltenklammer mit der Maustaste, ändern im Menü „From Measure“ = **10**, in Zeile = **10**, in Pass A = „**0**“ und klicken **OK**.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer** , um die Eingabe zu beenden und auf den **Schalter Floppysymbol**  zum Speichern der Datei.

Hinweis: Pass-Treiber in Ausgang 2 Takt 10 muß immer **auf 0 gestellt** sein, dass die Durchgänge nicht falsch gespielt werden. Siehe auch Kapitel **Fine in der Voltenklammer 2!**

62. Grundlayout ist erstellt.

Werter Musikfreund Sie haben nun das Grundlayout für unsere erste Lektion erfolgreich erstellt. Wiederholen Sie noch mal zur Vertiefung alles Erlernte wie oben gezeigt und experimentieren Sie mit den übrigen Einstellungen in **User Generic Layout** um alle Funktionen kennen zu lernen.

Einfügen Noten.**63. Hinweise zum Eingeben von Noten und Pausen:**

Noten und Pausen können in PCWIN V3 mit der Maus und mit Unterstützung der Tastatur, mit der Tastatur oder mit einem MIDI-fähigem Keyboard eingegeben werden. Ich empfehle am Anfang des Lernprozesses die Noten und Pausen mit der Maus und Unterstützung der Tastatur einzutippen.

Verwenden Sie als Vorlage das **Tutorial 2 V3 Pro**, siehe **Grafik unten**.

Wir beginnen mit den 3 Notenzeilen des ersten Systems.

Bei der Noteneingabe verwandelt sich der Mauszeiger in ein Rechteck, bei dem die Höhe dem Abstand zweier Notenlinien entspricht. Zusätzlich besitzt das Mauseingaberechteck ein Verharrungsvermögen ähnlich einem Magneten, um die Eingabe zu erleichtern.



Zur Hilfe bei der Noteneingabe außerhalb der Notenzeile werden die fehlenden Notenlinien als rote Hilfslinien angezeigt. Die Notenabstände werden entsprechend ihrem Wert automatisch angeordnet.

Trotzdem ist es empfehlenswert von Zeit zu Zeit das Notenblatt neu zu ordnen durch Klicken der **Taste F5** oder in der Symbolleiste auf den **Schalter Form.** . Sollte Ihnen bei der Noteneingabe Fehler unterlaufen, benutzen Sie die unten aufgeführten Optionen **Löschen Noten** oder **Verschieben Noten**. Hilfreich kann auch der Wiederherstellungsmodus **Strg+Z** bzw. **Strg+Y** und die **Esc-Taste** sein.

64. Verbreitern Layout auf Bildschirmbreite zur erleichterten Noteneingabe:

1. Verbreitern Sie den Personal Composer-Desktop durch Fokussieren der rechten und linken Ränder und ziehen sie mit gedrückter Maustaste auf Bildschirmbreite.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Lupe** .
3. Stellen Sie den **Mauszeiger** in die **Mitte** des ersten Systems und **klicken so lange** mit der Maustaste bis die Arbeitsbreite die **Desktopbreite erreicht** hat.
4. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**  um die Eingabe zu beenden.

Hinweis: Stellen Sie nach Beendigung der Noteneingabe Ihren Bildschirm wieder auf Normalgröße, indem Sie den Mauszeiger in die Mitte des Layouts stellen und mit der rechten Maustaste so lange klicken, bis die ursprüngliche Layoutgröße erreicht ist.

65. Tutorial 2 PC Pro

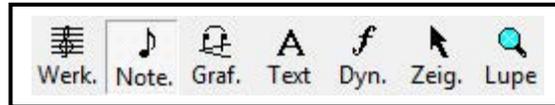
The image displays a musical score for 'Tutorial 2 PC Pro', consisting of six systems of music. Each system includes a piano (piano) part and a guitar part. The piano part is written on a grand staff (treble and bass clefs), and the guitar part is written on a single staff with a treble clef. The score is divided into measures, with measure numbers 2, 4, 12, 14, 16, 18, 20, and 22 indicated above the piano staff. The music features various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. The guitar part includes chords and melodic lines. The score is enclosed in a dashed rectangular border.

66. Einfügen Noten in Zeile 1 nach Tutorial 2:



Takt1 Zeile 1:

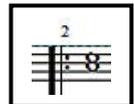
1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Note**  sowie im Menü „Noten“ auf das **Symbol Viertelnote**.
2. Stellen Sie den Mauszeiger im Auftakt Takt 1 jeweils an die Stelle an der die **3 Viertelnoten** platziert werden sollen und klicken mit der Maustaste.
3. Klicken Sie auf den **Schalter Form.** , zur Formatierung des Systems.



Hinweis: Die Notenabstände werden vom Programm automatisch vorgegeben.

Takt 2 Zeile 1:

1. Klicken Sie im **Kontextmenü Noten** auf das Symbol **Ganze Note**.
2. Stellen Sie den Mauszeiger im Takt 2 an die Stelle für die Ganze Note *c*' und klicken mit der Maustaste.
3. Fokussieren Sie die Ganze Note *c*' und drücken die Taste 3 auf der Tastatur für die Note *a*'.



Takt 3 Zeile 1:

1. Klicken Sie im Menü „Noten“ auf das **Symbol Halbe Note**.
2. Stellen Sie den Mauszeiger **im Takt 3** an die Stelle für die **Halbe Note** *c*' und klicken mit der Maustaste.
3. Fokussieren Sie die **Halbe Note** *c*' und drücken die Taste 3 für die **Note** *a*'.
4. Klicken Sie im Menü „Noten“ auf das **Symbol Viertelnote**.
5. Stellen Sie den Mauszeiger im Takt 3 an die Stelle für die **Viertelnote** *a*' und klicken mit der Maustaste.
6. Fokussieren Sie die **Viertelnote** *a*' und drücken die Taste 3 für die **Note** *f*'.
7. Stellen Sie den Mauszeiger im Takt 3 an die Stelle für die **Viertelnote** *g*' und klicken mit der Maustaste.
8. Fokussieren Sie die **Viertelnote** *g*' und drücken die Taste 5 für die **Note** *c*'.

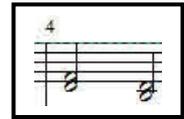


Takt 4 Zeile 1:

1. Klicken Sie im Menü „Noten“ auf das **Symbol Halbe Note**.
2. Stellen Sie den Mauszeiger im Takt 4 an die Stelle für die **Halbe Note** *f*' und klicken mit der Maustaste.



3. Fokussieren Sie die **Halbe Note f'** und drücken die Taste 3 für die **Note d'** .
4. Stellen Sie den Mauszeiger im Takt 4 an die Stelle für die **Halbe Note d'** und klicken mit der Maustaste.
5. Fokussieren Sie die **Halbe Note d'** und drücken die Taste 3 für die **Note h** .



Einfügen restliche Noten nach Tutorial 2:

1. Fügen Sie restliche Noten nach der oben beschriebenen Anweisung ein.
2. Klicken Sie nach Beendigung der Noteneingabe in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer** , um den Vorgang abzuschließen sowie auf den **Schalter Floppysymbol**  zum Sichern der Datei.
3. Kontrollieren Sie die eingegebenen Noten durch Klicken auf den **Schalter Absp.**



67. Löschen eingegebener Noten:

Fokussieren Sie die zu löschende Note mit der Maustaste bis sich die Fokussierhand  zeigt und **klicken rechte Maustaste** oder drücken die **Taste Entf**.

68. Verschieben eingegebene Noten:

Fokussieren Sie wieder die zu verschiebende Note bis sich die Fokussierhand  zeigt, und ziehen sie mit gedrückter Maustaste an den gewünschten Ort.

69. Notenwert verändern mit Hilfe der Taste ß und Taste Apostroph `:

Mit den oben aufgeführten Makro-Tasten kann der Notenwert verkleinert oder vergrößert werden.

Beispiel: Fokussieren und klicken Sie auf eine 16tel-Noten mit der **Taste ß**, der Notenwert wird verkleinert auf eine **32-tel-Note**.

Fokussieren und Klicken Sie auf eine Sechzehntelnote mit der **Apostroph-Taste `**, der Notenwertwert vergrößert sich zur **Achtelnote** usw.

70. Einfügen in Zeile 2 Takt 1 bis Takt 5, Begleitnoten und Pausen nach Tutorial 2:



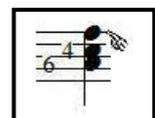
Takt 1 Zeile 2 einfügen Pausen:

1. Verbreitern Sie das erste System auf Desktopbreite wie oben beschrieben, wenn noch nicht erfolgt.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Note**, sowie im Menü „Noten“ auf das **Symbol Achtelpause** und anschließend auf das **Symbol Viertelpause**.
3. Stellen Sie den Cursor im Auftakt Takt 1 Zeile 2 an die Stelle für die Viertelpause und klicken mit der Maustaste.
4. Wiederholen Sie den Vorgang für die Halbe Pause.



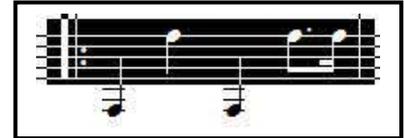
71. Erstellen Notengruppen (Akkorde):

Notengruppen z. B. Akkorde können auf verschiedenen Methoden erstellt werden:

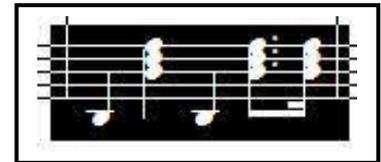


72. Eine einzelne Noten-Gruppe: Tippen Sie erst die oberste Note ein für den F-Dur-Akkord, fokussieren die oberste Note und tippen für die Notenabstände für 4 und 6 Sekunden die Zahlen 4 und 6 auf der Tastatur ein, siehe Grafik.

73. Mehrere Akkorde: Tippen Sie erst die obersten Noten ein, markieren die ganze Akkordgruppe und tippen die Notenabstände ein. Die 4 für die Viertelnote c'' und die 3 für die Viertelnote a' .

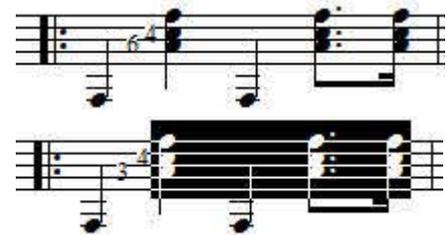


74. Durch Kopieren: Markieren Sie die ganze Akkordgruppe, drücken die Tastenkombination Strg+C, um die Gruppe im Zwischenspeicher zu speichern, stellen den Cursor an die Stelle, wo die Gruppe kopiert werden soll und drücken die Tastenkombination Strg+V.



75. Takt 2 Notenzeile 2, Einfügen Noten (Akkorde):

1. Klicken Sie im Menü „Noten“ erst auf das **Symbol Achtelnote** und anschließend auf das **Symbol Viertelnote** und geben in Takt 2 die Viertelbass-Noten f , die Viertel-Akkordnote f und wieder die Bassnote f ein, siehe rechts.
2. Klicken Sie im Menü „Noten“ auf das **Symbol Achtelnote** und tippen die Achtelakkordnote f ein.
3. Klicken Sie im Menü „Noten“ auf das **Symbol Sechzehntelnote** und tippen die Sechzehntelakkordnote f ein.
4. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**  um die Eingabe zu beenden.
5. Markieren Sie jeweils die **3 F-Dur-Akkordnoten**, siehe rechte Grafik und klicken einmal die Zahl **4** für die Note c (Terz) und einmal die **6** für die Note a oder markieren die **3 Akkordnoten**, siehe rechte Grafik und klicken die Zahl **4** für die Note c und die **3** für die Note a ein.
6. Klicken Sie auf einer freien Stelle im Layout um die Markierung zu löschen.



76. Punktieren Achtel-F-Dur-Akkord:

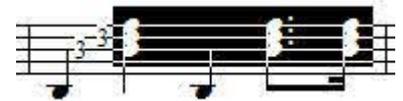
1. Fokussieren Sie den **Achtelnoten-Akkord** und drücken die **Taste D**.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Floppysymbol**  um die Datei zu speichern.

77. Notenpunktierung aufheben:

Fokussieren Sie die Note und **drücken so lange die Taste D** auf die Tastatur, bis die **Punktierung aufgehoben** ist.

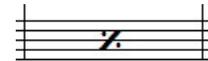
78. Noteneingabe in Zeile 2 Takt 4, B-Dur mit markierten Noten:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Note**. und auf das **Symbol Viertelnote**.
2. Tippen Sie in Takt 4 erst die 5 Noten für den B-Dur-Akkord ein.
3. Klicken Sie auf den **Schalter Pointer**  um die Noteneingabe zu beenden.
4. Markieren Sie die 3 Akkordnoten im Takt durch Klicken und Ziehen mit der Maustaste von links oben nach rechts unten.
5. Tippen Sie für die Note *d*' und Note *h*' jeweils die **3** ein.
6. Klicken Sie auf einer freien Stelle im Layout um die Markierung zu löschen
7. Punktieren Sie den **Achtelnoten-Akkord B-Dur** durch Fokussieren des **Akkords** und drücken der **Taste D**.
8. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Form**  zur Formatierung der Noteneingabe.
9. Kontrollieren Sie durch Abspielen mit **Absp.-Schalter** die Noteneingabe.
10. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Floppysymbol**  um die Datei zu speichern.



79. Noteneingabe in Zeile 2 Takt 3 mit der Taktwiederholung:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Note**. sowie 2-mal auf das **Symbol** mit dem **quadratischen Viertel-Notenkopf**.
2. Klicken Sie im Menü „Köpfe“ auf das **Symbol** für **eine (rot) Taktwiederholung** und anschließend **noch mal** auf das **Symbol** bei **gedrückter Strg-Taste**. *Im Symbol erscheint ein weißes Häkchen, siehe rechts.*
3. Klicken Sie auf das **Symbol Viertelnoten**. Der Hintergrund wird weiß.
4. Stellen Sie den **Mauszeiger** in die Mitte des **dritten Takts** und klicken mit der Maustaste. *Das Wiederholungssymbol wird platziert.*



5. Überprüfen Sie durch Abspielen der Melodie die Richtigkeit der Noteneingabe.
6. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Floppysymbol**  um die Datei zu speichern.
7. Wiederholen Sie die Eingabe für die Taktwiederholung in Takt 5.
8. Deaktivieren Sie die Taktwiederholung, durch Klicken bei gedrückter Maustaste auf das **Symbol eine Taktwiederholung**.
9. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**  um die Eingabe zu beenden.

80. Einfügen Noten in Zeile 2 Takt 6 und 7 durch Kopieren:

1. Markieren Sie in Takt 2 und 3 die Akkorde wie rechts in der Grafik gezeigt und drücken die Tastenkombination **Strg+C** um die Noten in den Zwischenspeicher zu speichern.
2. Stellen Sie den Cursor am Anfang des Takts 6 und drücken auf die Tastenkombination **Strg+V** um den Part einzufügen. *Die beiden Akkorde werden in Takt 6 und 7 eingefügt.*
3. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Floppysymbol**  um die Datei zu speichern.

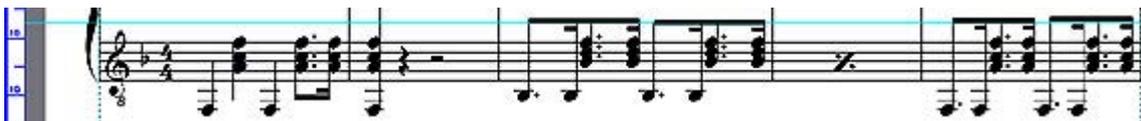


81. Einfügen in Zeile 2 restliche Noten nach Tutorial 2

1. Kopieren und fügen Sie restliche Noten und Pausen nach den oben beschriebenen Anweisungen ein.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste nach Beendigung der Noteneingabe auf den **Schalter Pointer**  um die Eingabe zu beenden und auf den **Schalter Floppysymbol**  um das Layout zu sichern.
3. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Absp.** zur Überprüfung der eingegebenen Noten.
4. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Form.** , zur Formatierung der Noteneingabe.
5. Klicken in der Symbolleiste auf den **Schalter Floppysymbol**  um die Datei zu speichern.



82. Korrigieren Notenbalken von Takt 13 bis 20 mit Hilfe des Lineals nach Tutorial 2:



1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Lin.** um das Lineal zu öffnen, wenn es noch nicht geöffnet ist.
2. Stellen Sie den Mauszeiger im senkrechten Lineal so wie oben gezeigt und doppelklicken mit der Maustaste. Die grüne Hilfslinie erscheint auf dem Notenblatt.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die grüne Hilfslinie und im Menü auf den **Schalter magnetische Hilfslinie**.
4. Fokussieren und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste die Hilfslinie wie oben dargestellt.
5. Fokussieren Sie die Notenbalken bis sich der Doppelpfeil zeigt und ziehen sie mit gedrückter Maustaste an die Hilfslinie.
6. Nach erfolgter Korrektur der Notenbalken, **löschen** Sie wieder die **Hilfslinie**: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Hilfslinie und im Menü auf **Hilfslinie entfernen**.
7. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Floppysymbol**, um das Layout zu sichern.

83. :

Fokussieren Sie mit der Maustaste den Notenbalken der nach oben oder unten versetzt werden soll und klicken die **Taste F**.

Hinweis: Soll der Notenbalken nur an einer Seite verschoben werden, ist das Ende mit der Maustaste zu fokussieren und mit gedrückter Maustaste zu ziehen.

84. **Einfügen Noten in Zeile 3 für Trab und Galopp und nach Tutorial 2 Takt 13 einschließlich Terz *f'*'/a' Takt 21:**



1. Fügen Sie die Pausen wie in Notenzeile 2 Takt 1 nach obiger Grafik und Tutorial 2 Layout 2 ein.
2. Fügen Sie die Achtelnoten in Takt 2 wie oben beschrieben nach Tutorial 2 ein.
3. Klicken in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu beenden.
4. Fügen Sie mit dem Taktwiederholungswerkzeug die restlichen Achtelnoten ein, wie oben beschrieben,.



Takt 13 Zeile 3 bis Takt 21:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Note**. und auf die **Symbole** Sechszehntel-Note sowie Sechszehntel-Pause und tippen sie in Takt 13 bis 21 ein, wie oben beschrieben nach Tutorial 2.
1. Fügen Sie die restlichen Sechszehntelnoten, wie oben beschrieben ein, mit der Taktwiederholungsoption.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu beenden.
3. Fügen Sie restliche Pausen und Noten in Notenzeile 3 nach Tutorial 2 ein.
4. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer** um die Eingabe zu beenden.
5. Abspielen Sie die eingegebenen Noten, durch Klicken auf den **Schalter Absp.**
6. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Floppysymbol** zum Speichern der Datei.

85. **Doppelt große Ganze Noten und Pausen:**



Doppelt große Ganze Noten und Pausen können nur dann eingefügt werden, wenn die Taktgröße der doppelt großen Ganzen Noten oder Pausen entspricht; z.B.: Doppelt große Ganze Note und 2/8-Takt.



Zur Aktivierung des Symbols doppelklicken Sie auf das Symbol Ganze Note.

Bei der Pausenerstellung muß erst das Achtelpausen-Symbol aktiviert sein um das Symbol aktivieren zu können.

86. Layout 3

87. Verdecken Notenzeile 3 und neu ordnen Layout:

1. Fokussieren Sie die Notenzeile 3 neben dem linken Taktstrich des Takts 1 bis sich das **Liniensymbol** zeigt und **doppelklicken** mit der Maustaste. 
2. Klicken Sie im Menü **Liniensysteme Eigenschaften**, in **Filterausgang** auf **Notenzeile** > in **Ausblenden** auf **This system to end page**, auf **This system to end of page** > **diese Seite** > **Ende** und klicken **OK**. *Die Option diese Notenl. wird zusätzlich **aktiviert**.*

88. Ändern Systemtrennung und Systemabstand des Layouts:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Bearbeiten > Seite > Seitenansicht > ändern in Systemtrennung auf 16 und Systemabstand auf 12 > Takte neu ordnen > Bis zum Ende** und **OK**.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu beenden und auf den **Schalter Floppysymbol** zur Speicherung der Datei.

89. Einrücken Raum vor Takt 1 bis auf Skalenstrich 4,5 für Notenzeilennamen:

1. Fokussieren Sie den linken Taktstrich des ersten Systems und ziehen ihn mit gedrückter Maustaste etwa **4,5 Skalenstriche** des Lineals nach rechts.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Floppysymbol** zum Speichern der Datei.

90. Einfügen Systemklammer (Accolade):

1. Klicken in der Symbolleiste auf den **Schalter Werk.** sowie auf das Symbol  **System Brace (rot)**, siehe rechts.
2. Stellen Sie den Mauszeiger links in die Mitte neben den linken Taktstrich 1 zwischen Zeile 1 und 2 und klicken mit der Maustaste. *Notenzeile 1 und 2; die geschweiften Klammer verbinden sich.*
3. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, zum Benden der Eingabe sowie auf den **Schalter Floppysymbol** zum Speichern der Datei.

91. Einfügen Seitennummer:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Seitenschalter R**. Es  erscheint ein leeres Blatt mit einem gestrichelten Rahmen.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Textschalter A/Text** und auf das **Symbol abc** (rot). 
3. Stellen Sie den Mauszeiger etwa auf 1,5 Skalenstriche der senkrechten **Skala** und etwa **17,5** des waagrechten Lineals und klicken mit der Maustaste.
4. Tippen Sie die folgenden Texte ein: „**Seite**“, eine „**Leerstelle**“ mit der **Space-Taste**, **%page**, **noch mal 2 Leerstellen**, **wieder die 1**, **Leerstelle**, **am** und **%date**.
5. Doppelklicken Sie nun auf den fokussierten Text mit der Maustaste, öffnen das Text-Menü mit einem Mausklick auf den **kleinen Pfeil** der **Textleiste Quickfont**, wählen **Page Number** und klicken **OK**.
6. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Seitenschalter 1** um zur Seite 1 zurückzukehren.
7. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu beenden und auf den **Schalter Floppysymbol** zum Speichern der Datei.

Hinweis: Sollte die Anordnung der Seitennummer nicht korrekt sein, können Sie mit dem **Schalter R** wieder zur Seitenzahleingabe zurückkehren. Durch Fokussieren der Texte und ziehen mit gedrückter Maustaste können Sie die Texte an die gewünschte Stelle platzieren. Rückkehr zum Arbeitsblatt durch Klicken auf den Seitenschalter 1.

Weitere Optionen über Seitennummern, siehe **Hilfe > Hilfsthemn > Index** unter **Page Numbering**.

92. Formatieren Melodiein der Symbolleiste mit dem Schalter Fmt. :

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Fmt.**
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Floppysymbol** zum Speichern der Datei.

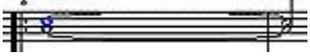
93. Erstellen Haltebogen mit der Tastatur:

Nun sind alle Noten mit gleicher Tonhöhe taktübergreifend zu verbinden.



1. Scrollen Sie mit dem rechten Bildlaufschieber bis zum 1. System Takt 2, klicken in der Symbolleiste auf den **Schalter Graf.** und auf das **Bindebogensymbol (Tie)**, um den oberen Bogen herzustellen, wie rechts gezeigt. 
2. Fokussieren Sie die **Ganze Note „c“**, klicken mit der Maustaste und anschließend etwas unterhalb im **freien Raum**. Der Bindebogen wird erstellt.
3. Klicken Sie auf das **Haltebogensymbol** um die Option für den **unteren Bogen** herzustellen, wie rechts gezeigt. 
4. Fokussieren Sie die **Ganze Note „a“**, klicken mit der Maustaste und anschließend etwas unterhalb im **freien Raum**. *Der Bindebogen wird erstellt.*
5. Erstellen Sie nun alle Bindebögen wie im Tutorial gezeigt.
6. Klicken Sie auf den **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu beenden.

94. Erstellen Haltebogen mit der Maus:

1. Fokussieren Sie wieder die Ganze Note *c* in Takt 2 Zeile 1 so dass der Zeigefinger  an der linken Seite des Noten-Kopfes sichtbar wird und klicken die **Taste T**. *Der obere Bogen wird erstellt.* 
2. Fokussieren Sie die Note *a*, so dass der Zeigefinger  an der **rechten** Seite der Note sichtbar wird und klicken die **Taste T**. *Der untere Bogen wird erstellt*
3. Wiederholen Sie den Vorgang bis alle Noten verbunden sind.
4. Klicken Sie auf den **Schalter Pointer**, um den Haltebogenmodus zu beenden.
5. Abspielen Sie die eingegebenen Noten, durch Klicken auf den **Absp.-Schalter** oder drücken der **Space-Taste** und stoppen mit **Stopp**.
6. Klicken Sie auf den **Schalter Floppysymbol** zur Speicherung der Datei.

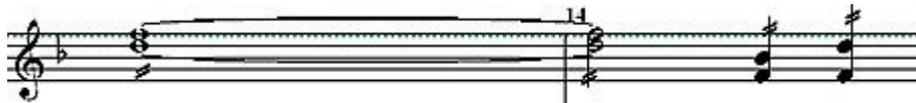
Hinweis: Fügen Sie die Haltebögen (Ties) erst nach Installation der Voltenklammern, (repeat endings) ein, sonst werden die übergreifenden Bindebögen an den Voltenklammern nicht installiert.

Die Lage der Bindebögen nach der Installation nach oben oder unten können Sie durch Drücken der F-Taste und Bewegen der Maustaste nach unten oder oben verschieben.

95. Setzen Banjolin-16tel-Tremolo, Takt 13 bis Note *c*/'*a*' bis Takt 21 nach Tutor. 2:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Lupe** und stellen den Cursor etwa in die Mitte der ersten Notenzeile im dritten System und klicken so lange mit der linken Maustaste bis das Layout die Bildschirmbreite erreicht hat. 
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Option zu **schließen**.

3. Klicken Sie nun in der Symbolleiste auf den **Schalter Note** , doppelklicken auf das **Trillersymbol** . *Es öffnet sich die Palette Ornaments.*
4. Klicken Sie jetzt im Menü „Ornaments“ einmal auf das Symbol **Ornaments 16-telnoten-Symbol**  (Symbol mit 2 schrägen Querstrichen) und **noch mal** auf das **Symbol mit gedrückt haltender Strg-Taste**. *Im Symbol erscheint ein Häkchen* .
5. Gehen Sie in der Melodiezeile in **Takt 13**, fokussieren die **Ganze Note f''** oder **d''** bis sich die Fokussierhand zeigt und klicken mit der Maustaste. *Das Tremolo-Symbol wird eingefügt.*
6. Wiederholen Sie den Vorgang für alle Noten einschließlich Viertelnote **c''/a'** in Takt 21.



7. Deaktivieren Sie die Option Tremolo durch Klicken auf das Tremolosymbol in der Palette bei gedrückt halten der Strg-Taste.
8. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu beenden und auf den **Schalter Floppysymbol** zur Speicherung der Datei.

96. Löschen Tremolo:

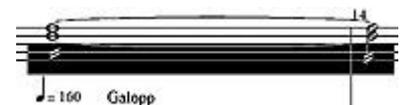
Fokussieren Sie das Tremolo-Symbol an der Note, bis sich die Fokussierhand Finger nach oben  zeigt, klicken mit der **rechten Maustaste** und im Menü auf den **Schalter Noten löschen**.

97. Verdecken Tremolo:

1. Fokussieren Sie nur die Tremolosymbole mit der Maustaste und klicken die **H-Taste** (Verdecken Objekte/Hide). 
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu beenden und auf den **Schalter Floppysymbol** zur Speicherung der Datei.
3. Abspielen Sie die Melodie zur Kontrolle, bei Bedarf ändern und klicken in der Symbolleiste auf den **Schalter Floppysymbol** zum Speicher der Datei.

98. Aufheben Verdeckung am Tremolo:

Markieren Sie **das** Tremolozeichen bzw. **die** Tremolozeichen und drücken die **Taste H**.



99. Einfügen in Takt 20 Symbol D.S. (Dal Segno):

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter A/Text**, auf das **Symbol D.S.**
2. Stellen Sie den **Mauszeiger** im Takt 20 unterhalb der Note **a'** und unter der letzten Linie und klicken mit der Maustaste. 
3. Aktivieren Sie im Menü „Da Capo / Dal Segno“ die **Option ohne** und klicken **OK**, ziehen den Mauszeiger auf eine freie Stelle und klicken mit der Maustaste um die Markierung des Symbols aufzuheben.
4. Klicken Sie nun wieder auf das Symbol bis sich die Fokussierhand nach oben  zeigt, klicken mit der Maustaste darauf und platzieren es bei gedrückter Maustaste und lassen die Maustaste wieder los.

Hinweis: Mehr über die Option D.S. (Dal Segno) in Top 149.

100. Einfügen in Takt 21 Symbol Coda:

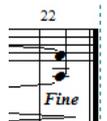
1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter A/Text**, auf das **Symbol Coda** .
1. Klicken Sie im Menü „Text und Symbole“ auf das **Symbol Coda**.
2. Stellen Sie den Mauszeiger etwas rechts vom linken Taktstrich des Takts 21 über der Notenzeile 1 wie in der Grafik gezeigt und klicken mit der Maustaste.
3. Aktivieren Sie im Menü „Da Capo / Dal Segno“ die Optionen **the Coda** und **ohne** und klicken **OK**.
4. Ziehen den Mauszeiger auf eine freie Stelle und klicken mit der Maustaste um die Markierung des Symbols aufzuheben.
4. Klicken Sie noch mal auf das Symbol bis sich die Fokussierhand nach oben zeigt, klicken mit der Maustaste darauf und platzieren es bei gedrückter Maustaste, wie rechts dargestellt und lassen die Maustaste wieder los.



Hinweis: Mehr über die Option Coda in Top 149.

101. Einfügen in Takt 22 Text Fine:

2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Text**. oder drücken die Taste 4 auf der Tastatur und auf das **Symbole abc**.
3. Gehen Sie zu Takt 22 stellen den Mauszeiger in die Mitte zwischen Notenzeile 1 und 2 und klicken mit der Maustaste.
4. Tippen Sie den Text **Fine** ein und klicken **mit der Entertaste**. Der Text wird fokussiert.
5. Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf den Text und öffnen das 2. Eingabefeld durch Anklicken des kleinen Pfeils.
6. Wählen Sie in Textart **Dynamik** und klicken **OK**.
7. Klicken Sie etwas seitlich mit der Maustaste um die Fokussierung aufzuheben.
8. Klicken Sie noch mal auf den Text Fine bis sich die Fokussierhand nach oben zeigt, klicken mit der Maustaste darauf und platzieren den Text bei gedrückter Maustaste, wie rechts dargestellt und lassen die Maustaste wieder los.

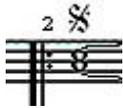
**102. Einfügen in Takt 10 al Coda:**

1. Scrollen Sie mit dem Bildlaufschieber zum zweiten System zu Takt 10, klicken in der Symbolleiste auf de Schalter Text. und im Menü „Text und Symbole“ auf das **Symbol Coda**.
2. Stellen Sie den **Mauszeiger** etwa in die Mitte des Takts 10, etwas über die Notenlinie und klicken **OK**.
3. Wählen Sie im Menü „Coda“ **al Coda +** und klicken **OK**.
4. Klicken Sie noch mal auf den Text al Coda bis sich die Fokussierhand nach oben zeigt, klicken mit der Maustaste darauf und platzieren den Text bei gedrückter Maustaste, wie rechts dargestellt und lassen die Maustaste wieder los.



Hinweis: Mehr über die Option Coda in Top 149.

103. Einfügen in Takt 2 Symbol Segno:

3. Scrollen Sie mit dem Bildlaufschieber zum ersten System zu **Takt 2** und klicken in der Symbolleiste auf **den Schalter Text** oder drücken die 4 auf der Tastatur und im Menü „Text und Symbole“ auf das **Symbol Segno**. 
4. Stellen Sie den **Mauszeiger** rechts oben neben den **Start-Wiederholungstaktstrich** wie rechts gezeigt und klicken mit der Maustaste. *Das Segnozeichen wird eingefügt.* 
5. Ziehen Sie den Mauszeiger etwas zurück und klicken mit der Maustaste um die Fokussierung aufzuheben.
6. Klicken Sie noch mal auf das Symbol Segno, bis sich die Fokussierhand nach oben zeigt , klicken mit der Maustaste darauf und platzieren den Text bei gedrückter Maustaste, wie oben dargestellt und lassen die Maustaste wieder los.
7. Abspielen Sie die Melodie und kontrollieren den korrekten Ablauf.
8. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu beenden und auf das Floppysymbol zur Speicherung der Datei.

Hinweis: Mehr über die Option im **Kapitel Einfügen Segno**.

104. Installieren Tempotreiber über dem Takt 1 auf 96 Viertel/Minute nach Tutorial 2:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter f/Dyn.** und auf den **Schalter Metronome Setting**
2. Stellen Sie den **Mauszeiger** auf den senkrechten Linealstrich 4,5 und den waagrechten 5 und klicken mit der Maustaste.
3. Tippen Sie **96 Schläge** pro Min. ein und klicken **OK**.
4. Klicken Sie in der Symbolleiste **Schalter Pointer**, zur Beendigung der Eingabe und auf den **Schalter Floppysymbol** zum Speichern der Datei.

**105. Installieren über dem Takt 1 rechts neben dem Treiber 96 den Text Slow Fox:**

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Textschalter A/Text**.
2. Stellen Sie den **Mauszeiger** auf den **senkrechten Linealstrich 4,5** und auf den **waagrechten 6,5** und klicken mit der Maustaste.
3. Tippen Sie den Namen **Slow Fox** ein und drücken die **Enter-taste**.
4. Doppelklicken Sie mit der Maustaste auf den fokussierten Text, **öffnen Schriftart** durch Anklicken des **kleinen Pfeils**, wählen **Tempo** und klicken **OK**, siehe oben.
5. Fokussieren Sie noch mal den Text und ziehen ihn bei gedrückter Maustaste an den rechts oben gezeigten Platz.
6. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu beenden und auf den **Schalter Floppysymbol** zum Speichern der Datei.

**106. Installieren in Takt 9 Treiber 40 für Violine und Text Violine:**

1. Scrollen Sie im Desktop mit dem rechten Bildlaufschieber bis zum **2. System Takt 9**.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter f/Dyn.** sowie im Menü „Dynamik“ auf **Midi-Nachricht**, siehe rechts rotes Symbol. 

3. Fokussieren Sie und klicken mit der Maustaste im **Takt 9** auf die Note *c'*.
4. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter MIDI Nachricht**, im Menü „Bild setzen“, auf den **Schalter Set MIDI** sowie in **MIDI Nachricht** auf die Option **Textzeile**.
5. Tippen Sie den **Text Violine** ein und klicken **OK**.
6. Klicken Sie im Menü „MIDI Nachricht“ auf den **Schalter Set MIDI** und auf **Instrumentenname**.
7. Tippen Sie die Zahl **40** für Violine oder wählen **Violine** und klicken **2-mal** mit der **Maustaste**.
8. Fokussieren Sie den **Text Violine** mit der Maustaste und ziehen ihn bei gedrückter Maustaste soweit nach links, bis die Note *c'* einwandfrei abgespielt wird.
9. Abspielen Sie die Melodie, um sich von der Richtigkeit der Einstellungen zu überzeugen.
10. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu beenden und auf das Floppysymbol um die Datei zu speichern.

107. Installieren in Takt 12 Treiber 105 für Banjo und Text Banjolin:

Fokussieren Sie mit der Maustaste in **Takt 12** die **Viertelnote *f'*** und installieren den Treiber **Banjo 105** und den **Text Banjolin** wie oben beschrieben.



Hinweis: Banjolin ist die europäische Bezeichnung für das 4-doppelsaitige Banjo.

108. Installieren in Takt 20 Treiber 16 für Hammond Organ und Text Hammond Organ:

Fokussieren Sie mit der Maustaste in Takt 20 **Note *c'*** und installieren **16** für Hammond Organ und Text **Hammond Organ** wie oben beschrieben.



109. Installieren Takt 13 Tempo 160 und Text Galopp:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter *f*/Dyn.** und im Menü „Dynamics“ auf das **Symbol Metronome Settings**.
2. Fokussieren Sie mit der Maustaste in Takt 13 die **Note *f'*** und klicken mit der Maustaste.
3. Ändern Sie im Kontextmenü **Tempo** auf **160**, klicken auf den **Schalter Setze Abbild** und auf die **Option Textzeile**.
4. Tippen Sie im Kontextmenü **Bild setzenden** den Text **Galopp** ein und klicken **2-mal OK**.
5. Abspielen Sie die Melodie, um sich von der Richtigkeit der Einstellungen zu überzeugen.
6. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu beenden und auf das Floppysymbol um die Datei zu speichern.



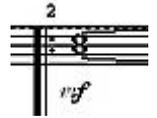
110. Installieren in Takt 20 Tempo 96 und Text Trab:

1. Fokussieren Sie mit der Maustaste in Takt 20 die **Viertelnote *c'*** und installieren **Tempo 96** sowie **Text Trab** wie oben beschrieben.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu beenden und auf das **Floppysymbol** um die Datei zu speichern.



111. Einfügen in Takt 2 und 20 *mezzoforte*:

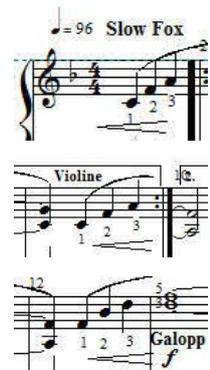
1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter *f*/Dyn.** sowie auf das **Symbol *mf*.**
2. Platzieren Sie den Mauszeiger in Takt **2** und **20** wie im Tutorial 2 gezeigt, und klicken mit der Maustaste, fokussieren Sie die Symbole und ziehen sie bei gedrückter Maustaste, wenn erforderlich, wie in der Übung dargestellt an ihren Bestimmungsort.
3. Fokussieren Sie wieder mit der Maustaste die beiden *mf* in den Notenzeilen und doppelklicken auf das Symbol.
4. Ändern Sie den Wert in **10** in **Addiere diesen Wert zur Velocity** (Anschlag/Lautstärke).
5. Öffnen Sie nun durch Anklicken mit der Maustaste **Setze Ausgang, aktivieren Zu allen Zeilen** und klicken **2-mal OK**. *Alle anderen Einstellungen können übernommen werden.*
6. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu beenden und auf den **Schalter Floppysymbol** zur Speicherung der Datei.

**112. Einfügen in Takt 13 *forte* und programmieren Dynamikzeichen:**

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter *f*/Dyn.**, sowie auf die Symbole *mf* und *f* (*forte*).
2. Platzieren Sie den Mauszeiger in Takt 13, und klicken mit der Maustaste.
3. Fokussieren Sie das Symbol und ziehen es bei gedrückter Maustaste, wenn erforderlich, wie in der Übung dargestellt an ihren Bestimmungsort.
4. Fokussieren Sie wieder mit der Maustaste *f* und doppelklicken auf das Symbol.
5. Tippen Sie den Wert **25** in **Addiere diesen Wert zur Velocity** (Anschlag-/Lautstärke) ein.
6. Öffnen Sie nun durch Anklicken mit der Maustaste **Setze Ausgang, aktivieren Zu allen Zeilen** und klicken 2-mal **OK**. *Alle anderen Einstellungen können übernommen werden.*
7. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingaben zu beenden.

**113. Einfügen in Takt 1, 12 und 16 Dynamikgabel:**

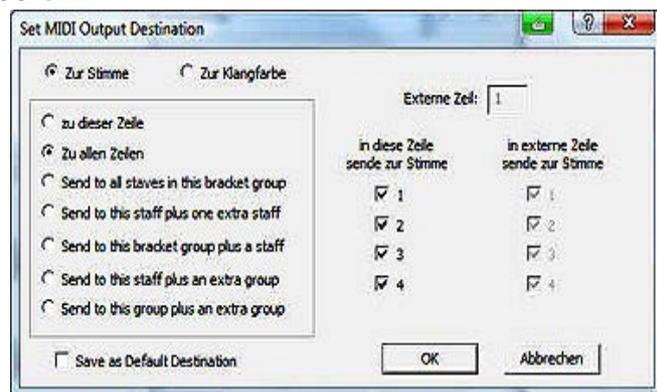
1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Graf.** sowie auf das Symbol **Dynamikgabel** .
2. Stellen Sie den **Mauszeiger** etwa in die Mitte des Takts **1** bzw., **12** und **16**, platzieren das Zeichen wie rechts gezeigt und klicken mit der Maustaste.
3. Ziehen Sie bei gedrückter Maustaste die Symbole bei Bedarf wie rechts gezeigt an ihren Ort.
4. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu beenden und auf den **Schalter Floppysymbol** zur Speicherung der Datei.



Hinweis: Wenn Sie die Anfasser des Symbols fokussieren und die linke Maustaste gedrückt halten, können Sie das Symbol nach Ihren Wünschen verändern, bzw. bei Erscheinen des Doppelkreuzes  das Symbol nach allen Richtungen verschieben.

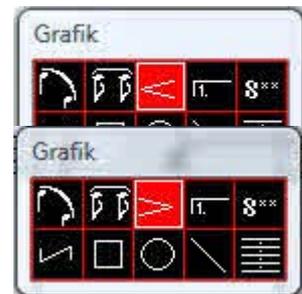
114. Programmieren in Takt 1, 12 und 16 Dynamikgabel:

1. Fokussieren Sie die Spitze des Winkels und doppelklicken mit der Maustaste.
2. Tippen Sie im Menü „Crescendo“ die Werte für die Winkel in Takt 1 = **-15** und **10**, für Takt 12 = **10** und **25** und für Takt 16 = **+25** und **+35** ein.
3. Setzen Sie nun im Menü „Crescendo“ durch Klicken auf den Schalter **Setze Ausgang** und im Menü „Set MIDI Output Destination“ alle Gabeln auf die Option **Zu allen Zeilen**. *Alle anderen Einstellungen können übernommen werden.*
4. Klicken Sie **OK** um die Aktion abzuschließen.
5. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingaben zu beenden und auf den **Schalter Floppysymbol**, zur Speicherung der Datei.



115. Einfügen Decrescendogabel in Takt 21 und 22:

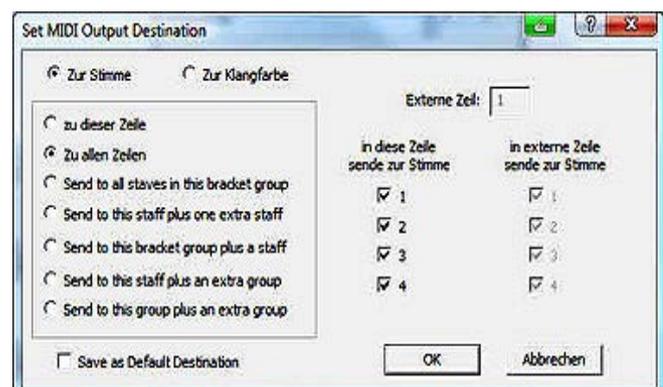
1. Klicken Sie auf den **Schalter Graf** und **2-mal** auf das **Symbol Dynamigabel** um das Symbol um 180 Grad zu drehen oder die Taste F, wenn das Zeichen bereits installiert ist.
2. Stellen Sie den **Mauszeiger** an die linke Seite des **Takts 21**, klicken mit der Maustaste. Das Symbol wird eingefügt.
3. Fokussieren und ziehen Sie nun die Spitze der Gabel mit gedrückter Maustaste bis zum rechten Ende **Takt 22**.
4. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu beenden und auf den **Schalter Floppysymbol** zur Speicherung der Datei.



Hinweis: Sie können nach der Fokussierung an den Anfassern bei gedrückter Maustaste das Symbol nach Ihren Wünschen verändern, bzw. bei Erscheinen des Doppelkreuzes \oplus das Symbol nach allen Richtungen verändern.

116. Programmieren in Takt 21 und 22 Decrescendogabel:

1. Fokussieren Sie die Gabel an der linken Seite an einem Balken bis sich die Fokussierhand zeigt \oplus und klicken mit der Maustaste.
2. Tippen Sie im Menü „Graduale change“ die Werte **10** und **-35** ein.
3. Setzen Sie nun im Menü „Crescendo“ durch Klicken auf den Schalter **Setze Ausgang**



und im Menü „Set MIDI Output

4. Destination“ die Gabel auf die Option **Zu allen Zeilen**. *Alle anderen Einstellungen können übernommen werden.*
5. Klicken Sie **OK** um die Aktion abzuschließen.
6. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu beenden und auf den **Schalter Floppysymbol** zur Speicherung der Datei.

117. Einfügen vor Takt 1 in Notenzeile 1 und 2, Notenzeilennamen:



1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Werk**, sowie auf das Symbol **Notenzeilenname Vn.**
2. Klicken Sie mit der Maustaste in die Mitte des freien Feldes für den Instrumentennamen, tippen den Namen „**Hammond Organ**“ (mit Zeichen Backslash“ \), klicken mit der **Enter**taste und darunter mittig „**Violine**“ (mit Zeichen Backslash (\)) ein und klicken **OK**.

3. Wiederholen Sie den Vorgang in der Begleitzeile und tippen den Namen „**Gitarre (Stahl)**“ (mit Zeichen Backslash (\)) ein.
4. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Pointer**, um die Notenzeileneingabe zu beenden.
5. Fokussieren Sie die Zeilennamen und platzieren sie mittig.
6. Klicken Sie auf den **Schalter Floppysymbol** zur Sicherung der Datei.

Hinweis: Das an den Instrumentennamen angehängte Backslash (\) bewirkt, dass die Zeilennamen nur im ersten System sichtbar sind.

118. Einfügen Titel, Untertitel, Hinweis für Fingersatz, Komponist, Notenschreiber und Erstellungsdatum:

Seite 1 am 07/06/11

Cowboy-Song
Tutorial 2 F-Dur V3 PC-Pro
Fingersatz nur für Keyboard

Komponist: Unbekannt
Geschrieb.: Ed. Gärtner 01.01.09

♩ = 96 Slow Fox

a Eingeben Titel nach Tutorial 2:

1. Scrollen Sie mit dem Bildlaufschieber zum Anfang des Layouts bis zum Platz für den Titel.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter A/Text**, stellen den Mauszeiger auf den senkrechten **Skalenstrich 2**, den waagrechten auf **11** und klicken mit der Maustaste.
3. Geben Sie den Titelnamen „**CowboySong**“ ein und klicken **OK**. *Der Text wird fokussiert.*
4. Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste den Text an und öffnen das 2. Eingabefeld durch Anklicken des kleinen Pfeils.
5. Wählen Sie Schriftart **Titel** und klicken **OK**.
6. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu beenden und auf den **Schalter Floppysymbol** zur Speicherung der Datei.



b Eintippen Untertitel des Notenblatts nach Tutorial 2:

Tippen Sie wie oben erläutert, jedoch mit Schriftart **Sub Title** den Subtitel ein. Skalenwert **senkrecht. = 3 waagrecht. = 11.**

c Eintippen Hinweis für Fingersatz:

Tippen Sie wie oben erläutert, jedoch mit Schriftart **Dynamik** den Text **Hinweis für Fingersatz** ein. Skalenwert **senkrecht. = 3,75 waagr. = 11.**

d Eintippen Namen des Komponisten, nach Tutorial 2

Tippen Sie wie oben erläutert, jedoch mit Schriftart **Dynamik** den Text für den Namen des Komponisten ein. Skalenwert **senkr. = 2,5, waagr. = 17.**

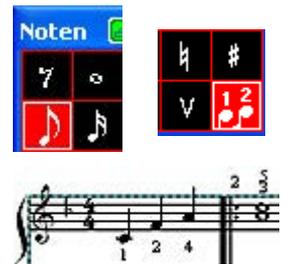
e Eintippen Namen des Bearbeiters der Partitur nach Tutorial 2:

Tippen Sie wie oben erläutert, jedoch mit Schriftart **Dynamik** den Namen des Bearbeiters der Partitur ein. Skalenwert **senkr. = 3,5 waagr. = 17.**

Hinweis: Wenn erforderlich fokussieren Sie die Texte mit der linken Maustaste und platzieren sie wie im Tutorial 2 gezeigt.

119. Einfügen Fingersatz für Keyboard:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Note.** und auf das Symbol **Fingering and Figured Bass.**
2. Fokussieren Sie die Note *c'* im Auftakt mit der Maustaste, wählen in **QuickFont** die Schrift **Fingering**, tippen die Zahl **1** ein und klicken **OK** im Menü.
3. Platzieren Sie die Zahlen durch Fokussieren und Ziehen bei gedrückter haltender Maustaste, bis das **Doppelkreuz** ✠ erscheint, nach Tutorial 2.
4. Tippen die restlichen Fingersätze ein wie oben beschrieben nach Tutorial 2 CoboySong.
5. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu beenden und auf den **Schalter Floppysymbol** zur Speicherung der Datei.



Hinweis: Bei Fingersatzzahlen untereinanderstehend, sollten Sie die Zahlen im Textblock untereinander schreiben.

Beispiel: Erste Zahl eintippen und klicken OK, Im Menü „Fingering and Figured Bass“ > Zweite Zahl eintippen und klicken die **Enter**taste auf der **Tastatur**.



6. Wiederholen Sie die Fingersatzeingabe für alle Fingersätze nach Tutorial 2.
7. Klicken Sie auf den **Schalter Floppysymbol** zur Sicherung der Datei.

120. Einfügen Akkordbezeichnungen mit Hilfe des Lineals:



System 1 Notenzeile 2:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Lin.** um das Lineal zu öffnen, wenn es noch nicht geöffnet ist.
2. Stellen Sie den Mauszeiger in der senkrechten Skala auf den Skalenstrich **9,4** des Lineals und doppelklicken mit der Maustaste. Die grüne Hilfslinie wird eingefügt.
3. Fokussieren und klicken Sie auf die Hilfslinie mit der rechten Maustaste und aktivieren im Menü **Magnetische Hilfslinie**.
4. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter A/Text** und auf das **Schriftzeichen-Symbol**.
5. Stellen Sie den Mauszeiger zwischen der Hilfslinie und des Notenkopfs der **ersten Bassnote F**, klicken mit der Maustaste.
6. Wählen Sie in Schriftart **Fingerring**.
7. Wählen Sie die Akkordbezeichnung **F**, klicken OK, ziehen die Buchstaben bei gedrückter Maustaste an der Hilfslinie. Die Hilfslinie zieht den Buchstaben an die Linie, wie oben gezeigt.
8. Wiederholen Sie den Vorgang für den **f-Akkord**.
9. Wiederholen Sie den Vorgang in Takt 4 für den **B-Bass** und den **b-Akkord**.

System 2:

Fokussieren Sie die Hilfslinie und ziehen sie mit gedrückt haltender Maustaste bis zum Skalenstrich **15,5** und wiederholen die Formatierung der Akkordbezeichnungen wie oben und im Tutorial 2 gezeigt

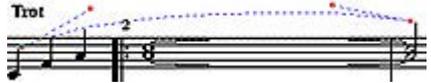
System 3:

Fokussieren Sie die Hilfslinie und ziehen sie bis zum Skalenstrich **21,6** und wiederholen die Formatierung der Akkordbezeichnungen wie oben und im Tutorial 2 gezeigt

System 4:

1. Fokussieren Sie die Hilfslinie und ziehen sie bis zum Skalenstrich **27,7** und wiederholen die Formatierung der Akkordbezeichnungen wie oben und im Tutorial 2 gezeigt
2. Fokussieren Sie die Hilfslinie, klicken mit der rechten Maustaste, um die **Hilfslinie zu entfernen**.
3. Klicken Sie in der Symbolleiste **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu beenden und auf den **Schalter Floppsymbol** zum Speichern der Datei.

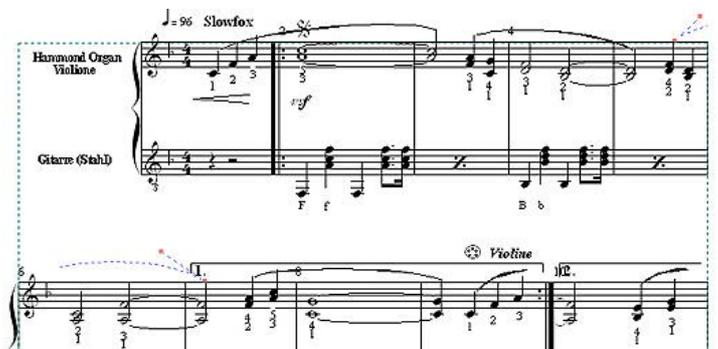
121. Erstellen Bindebögen taktübergreifend:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Lupe** und stellen den Mauszeiger in die **Mitte des Takts 2**.
2. Klicken Sie etwa **2-mal** die **Maustaste** um das Layout zu vergrößern.
3. Klicken Sie auf den **Schalter Pointer**, um die Option zu **schließen**.
4. Deaktivieren Sie die Option **Symmetrische Bindebögen** in der Menüleiste **Bearbeiten > Bindebögen** und **Dynamikzeichen**.
5. Nach oben stellen Notenhals der halben Note c''/a' :
Fokussieren Sie die Noten der halben Note c''/a' in Takt 3 und klicken die Taste F in der Tastatur.
*Der Notenhals wird nach oben gestellt als **Verbindungspunkt für den Bindebogen**.*
6. Klicken Sie in der Symbolleiste nun auf den **Schalter Graf.** sowie auf das Symbol **Bindebogen oben**, siehe rechts. 
7. Stellen Sie den **Mauszeiger** auf das obere Ende des Notenhalses der ersten Note c' im Takt 1, (nicht fokussieren) und klicken mit der Maustaste.
8. Fokussieren Sie das rechte Ende des Bindebogens und ziehen es mit gedrückter Maustaste bis zum oberen Ende des Notenhalses der halben Note c'' , wie im Tutorial 2 gezeigt.
9. Verändern Sie die Anfasser des fokussierten Bogens an beiden Seiten so lange durch Ziehen bei gedrückter haltender Maustaste, bis er die Form wie im Tutorial 2 gezeigt, besitzt, siehe rechts. 
10. Wiederholen Sie die Aktion, bis alle Bindebögen erstellt sind.
11. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu enden und auf den **Schalter Floppysymbol** zur Speicherung der Datei.

122. Erstellen Bindebögen system-übergreifend:

Die Notation ermöglicht das Einfügen von Bindebögen systemübergreifend. Dazu ist erforderlich, dass für das Ziehen nach rechts oder links ein freier Raum entsprechend der Länge des Bindebogens vorhanden ist.

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Lupe** und verbreitern abwechselnd mit der rechten oder linken Maustaste System 1 und 2 links und rechts mit einem 3 Zentimeter freien Rand auf Bildschirmbreite.
2. Klicken Sie auf den **Schalter Pointer**, um die Option zu schließen.
3. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Graf** und auf das Symbol **Bindebogen nach oben**.
4. Stellen Sie den **Mauszeiger** auf das obere Ende des Notenhalses der **Viertelnote f/d** im Takt 5, (nicht fokussieren) und klicken mit der Maustaste.



5. Fokussieren Sie das rechte Ende des Bindebogens bis sich die Fokussierhand  zeigt und ziehen es mit gedrückter Maustaste systemüberschreitend bis zum Notenhals der **halben Note f/a Takt 7**, wie oben gezeigt.
6. Klicken Sie auf die Anfasser der Bogen an und verändern sie wie oben gezeigt.
7. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu beenden und auf den **Schalter Floppysymbol** um das Layout zu sichern.
8. Geben Sie nun die restlichen Bindebögen ein.

Hinweis: Die Position des Bindebogens können Sie durch nochmaliges Anklicken bis sich der Kreuzpfeil  zeigt in seiner Lage verändern. Die Lage des Bindebogens oben oder unten, können Sie bereits am Bindebogensymbol bestimmen, durch wiederholtes Anklicken des Symbols.

123. Abspielen Melodie und Kontrollieren nach Tutorial 2:

Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Absp.** und auf den **Schalter Floppysymbol** zum Speicher der Datei.

124. Klicken in der Symbolleiste auf den Schalter Fmt. zur Formatierung des Layouts:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Fmt.** oder in der Menüleiste auf den **Schalter Ansicht** und **Zum Ursprung**.
2. Fokussieren Sie den linken Taktstrich des Takts 2 im Bereich der Notenzeilen und ziehen ihn mit gedrückter Maustaste auf Skalenstrich 8.
3. Fokussieren Sie rechts den Taktstrich Takt 2 unterhalb der Begleitzeile und ziehen ihn mit gedrückter Maustaste auf Skalenstrich 12.
4. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Floppysymbol** zum Speicher der Datei.



125. Erhöhen Grundeinstellung der Anschlagstärke (Lautstärke):

Sollte die Lautstärke beim Abspielen unzureichend sein zBsp. bei der späteren Konvertierung in das MP3-Format, kann sie entspr. erhöht.

1. Klicken Sie in der Menüleiste auf den **Schalter Midi** und auf **Wiedergabeoptions**.
2. Ändern Sie in **Playback Settings Options > Global > Lautstärke erhöhen** zBsp.auf **80**.
3. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Floppysymbol** zum Speicher der Datei.

Der Song ist nun komplett und Sie haben Ihre erste Melodie mit Personal Composer V3 PC-Pro erstellt.

Wiederholen sie nun nochmal das Erlernte, so dass die vielen neuen Optionen in Ihrem Gedächtnis Platz greifen.

Nachfolgend weiter Optionen von PCWIN V3 PC-Pro:

126. Setzen Oktavenklammer 8xx:

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



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

Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Graf.**, im „Menü Grafik“ auf die Option **8xx** und auf den Punkt in Ihrem Layout für den Anfang der zu verändernden Notenreihenhöhe und klicken mit der linken Maustaste. *Der Anfang der Klammer wird gesetzt.*



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

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

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

Bei einem **Doppelklick auf das 8va Symbol (8xx)** öffnet sich das „Menü Oktave“. Hier können Sie durch Aktivieren der entsprechenden Optionen noch weitere Oktava-Varianten nutzen.

Die Ava-Klammer wird vom Programm als gestrichelte Linie ausgeführt. Sollten Sie eine Klammer als Linie wünschen, deaktivieren Sie **Geschweifte Klammern**.

127. Verwenden von Perkussionsinstrumente (Trommeln Becken usw.):

Werte Personal Composer-Freunde, ich habe eine Liste von Perkussionsinstrumente (Schlagzeuginstrumente), die uns freundlicher Weise unser PCWIN-Freund Tom Parks USA, siehe auch Textfeld, zur Verfügung stellte, in die deutsche Webseite stellen lassen.

Ich empfehle die Perkussions-Instrumente in eine eigene Notenzeile zu schreiben und nach Fertigstellung der Partitur die Zeile zu verdecken und das Dokument neu zu ordnen, wie ich es weiter oben in Verdecken Notenzeile 3 in meiner Lektion beschrieben habe.

Verwenden Sie den Port A, den Perkussionskanal 10 und Instrument Percussion 0.

128. Notenzeile 3 Woodblock (Hufegeklapper) für eine Änderung wieder sichtbar machen:

a. Auflösen der Verdeckung Notenzeile 3:

1. Stellen Sie den Mauszeiger an die linke Seite der ersten Notenzeile im ersten System im Bereich des Notenschlüssels bis das Zeilensymbol erscheint  und doppelklicken mit der Maustaste.
2. Aktivieren Sie im Menü „Liniensystem Eigenschaften“ in „Filterausgang“ **Notenzeile** und klicken auf den **Schalter Unhide staves**.
3. Aktivieren Sie nun im Menü „Notenlinien ein“ **Alle Notenlinien ein** und klicken **OK**.
4. Aktivieren Sie nun im Menü „Liniensystem Eigenschaften“ im Fenster „Ausblenden“, **This system to end page** und klicken **OK**.
5. Klicken Sie jetzt in der Menüleiste auf den **Schalter Datei**, auf **Seite erstellen** und auf **Zeilengröße**.
6. Aktivieren Sie im Menü „Properties“ die Größe 6 (Kleine Mittel) und klicken **OK**. *Nun können Sie Ihre Änderungen durchführen.*
7. Zum Verdecken der dritten Notenzeile informieren Sie sich in der Option „Verdecken Notenzeile 3“.

b. Im Beispiel ändern Anschlagstärke (Lautstärke) in Notenzeile 3:

Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Werk.** und MIDI Setup > klicken Sie in die Mitte der Notenzeile 3 > ändern Sie in Staff Base Key Velocity auf 80 und klicken Ok > klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, um die Eingabe zu beenden und auf den **Schalter Floppysymbol** zum Speichern der Datei.

c. Zurücksetzen Layout auf 2 Notenzeilen:

Fokussieren Sie die Notenzeile 3, bis das Zeilensymbol sichtbar wird > Notenzeile > This system to end off page > Diese Notenzeile > Ende > OK > öffnen Datei und Seite erstellen > Zeilengröße = Größe 4 (Peter) > OK.

d. Formatieren Texte:

Fokussieren Sie den linken Taktstrich Takt 1 und ziehen ihn mit gedrückter Maustaste auf der waagr. Linealskalenstrich 4,5 nach rechts > ziehen Sie restliche Texte mit gedrückter Maustaste bei Bedarf an ihren Platz nach Tutorial > klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Floppysymbol** zum Speichern der Datei.

Hinweis: Soll nachträglich noch eine Notenzeile eingefügt werden, siehe unten **Notenzeile einfügen**.

129. Einfügen Notenzeile:

1. Markieren Sie das **linke Ende** einer **Notenzeile** an der eine **neue Zeile** angehängt werden soll.
2. Klicken Sie in der Menüleiste auf den **Schalter Bearbeiten** und im Menü auf den **Schalter Zeile Einfügen**.
3. Wählen Sie ob die neue Zeile nach **insert Above** (nach oben) oder **Insert Below** (nach unten) eingefügt werden soll durch Klicken auf den entspr. **Schalter**. *Die neue Zeile wird entsprechend Ihrer Wahl eingefügt.*

4. Formatieren Sie anschließend das Notenblatt in Datei > Seite erstellen > Zeilengröße z.B. Größe 6.

130. Löschen Notenzeile:

Fokussieren Sie die zu löschende Notenzeile, bis sich das **Symbol Linien**  zeigt, klicken mit der rechten Maustaste und im Menü auf den **Schalter Notenzeile** oder die Entf.-Taste auf der Tastatur.

131. Ändern nachträglich oberen und unteren Rand im Notenblatt:

Sollten in Ihrem Layout die Anordnung der blauen Seitenränder nicht Ihren Vorstellungen entsprechen, können Sie die 4 Ränder nach Ihren Wünschen verändern.

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Werk.** sowie auf das **Symbol Move Margins** (bewegen Ränder).
2. **Fokussieren** Sie zwischen den Systemen den zu ändernden blau gestrichelten Seitenrand bis sich der waagrechte , bzw. senkrechte Doppelpfeil  zeigt und ziehen ihn **mit gedrückter Maustaste** an den gewünschten Ort.
3. **Beenden** Sie den Vorgang durch Klicken auf den **Schalter Pointer** und klicken in der Symbolleiste auf den **Schalter Floppysymbol** um das Layout zu sichern.



132. Ändern Grundeinstellung der Anschlagstärke mit dem Mixer:

Sollten die Anschlagstärken der Notenzeilen zueinander zu unterschiedlich sein, können Sie die Angleichung mit dem Mixer einstellen.

1. Klicken Sie in der Menüzeile auf den **Schalter Mixer** und auf **MIDI anzeigen**.
2. Ändern Sie mit dem **Schieber PBM** bei Bedarf das Tempo auf 96 Schläge.
3. Verändern Sie nach Bedarf mit den Schiebereglern 1M, 2M und 3M die Anschlagstärke.
4. Klicken Sie in der Symbolleiste **Schalter Floppysymbol** um die Datei zu speichern.



133. Umwandeln Tutorial in eine WAV- bzw. MP3-Datei:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter MIDI** und **Abspiele Wav/MP3 Datei**.
2. Aktivieren Sie das gewünschte **Format** das **konvertiert** werden soll und klicken die **Recordtaste**.
3. Klicken Sie jetzt die **Wiedergabetaste** zur Kontrolle der **Aufnahmeoptionen** und verändern nach Bedarf in **Volume** die entsprechenden **Regler**.
4. Klicken Sie wieder auf die **Recordtaste** zum **Konvertieren**. Die Aufnahme ist nun auf Ihrem Desktop gespeichert.
5. Speichern Sie die konvertierte Melodie mit einem Namen und Ort Ihrer Wünsche.
6. **Beenden** Sie die Aktion durch **Klicken auf Exit**.

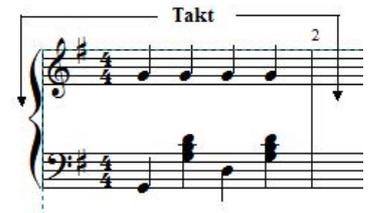
134. Abspielen MP3 mit dem Windows-Mediaplayer:

Doppelklicken Sie auf das Tutorial 2 Cowboysong.mp3. Der Windows-Media-Player spielt MP3-Datei ab.

135. Taktkonfiguration (Measure - Metrum):

In der Notenschrift werden die einzelnen Takte durch senkrechte Taktstriche abgegrenzt.

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



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

Einfügen oder löschen eines Takts:

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

Einfügen oder löschen eines Taktes in einer beschriebenen Notenzeile oder beschriebenem System:

Fokussieren Sie den Taktstrich, **nach dem** der neue Takt eingeführt werden soll, bis sich der waagrechte Doppelpfeil \leftrightarrow zeigt, klicken mit der rechten Maustaste und anschließend in dem sich öffnenden Menü auf den **Schalter Einfügen Takt** bzw. **Löschen Takt**. *Der neue Takt wird*



rechts neben dem fokussierten Taktstrich eingefügt oder gelöscht und die Noteneingaben usw. nach rechts verschoben, bzw. nach links verkürzt.

Formatieren Takt im System oder Notenzeile:

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

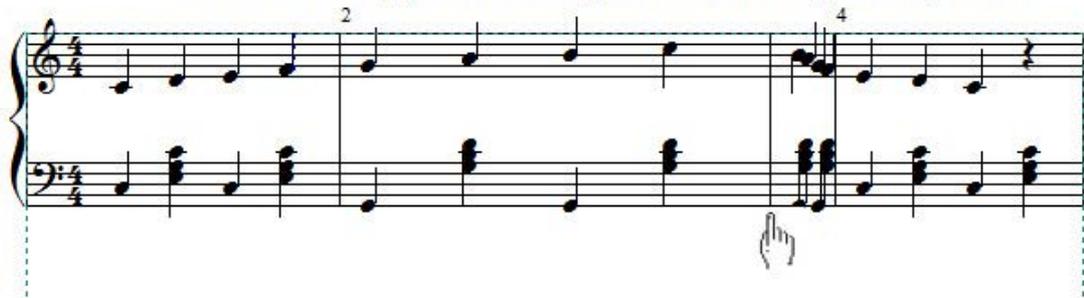
Verbreitern und schmälern Takt unter Einbeziehung der übrigen Takte:



Fokussieren Sie einen Taktstrich wie oben in der Grafik dargestellt bis sich der waagrechte Doppelpfeil \leftrightarrow zeigt und ziehen ihn bei gedrückter Maustaste nach rechts bzw. nach links, wenn der Takt verkleinert werden soll.

Verbreitern oder schmälern Takt ohne Veränderung der übrigen Takte:

Taktverbreiterung (verschmälerung) ohne Beeinflussung der übrigen Takte



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

Ändern Taktstrichart:

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

Taktstrichaenderung



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

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

S:

Auftakt mit 3 Viertl und Endtakt mit 1 Viertl

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

Der Takt hat jetzt eine Größe von 3 Viertelnoten.

Wiederholen Sie den Vorgang für den Endtakt für eine Viertelnote mit 8/32

Taktart (Metrum):

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



2

Kursorplatzierung

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Werk.** und auf das Symbol **Metrum**.
2. Stellen Sie den Mauszeiger etwa in die Mitte der ersten Notenzeile des Takts in dem die Taktänderung stattfinden soll und aktivieren im Kontextmenü **Metrum** die **neue Taktvorgabe**, aktivieren zusätzlich **Ab diesem Takt** und klicken **OK**.
3. Klicken Sie nun in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer (Zeig./Pfeil)** um die Aktion abzuschließen und auf den **Schalter Floppysymbol** zum Sichern der Datei.

136. Noteneingabe mit dem Keyboard (Yamaha PSR 520):

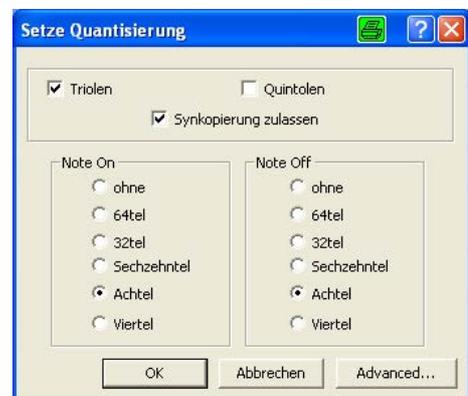
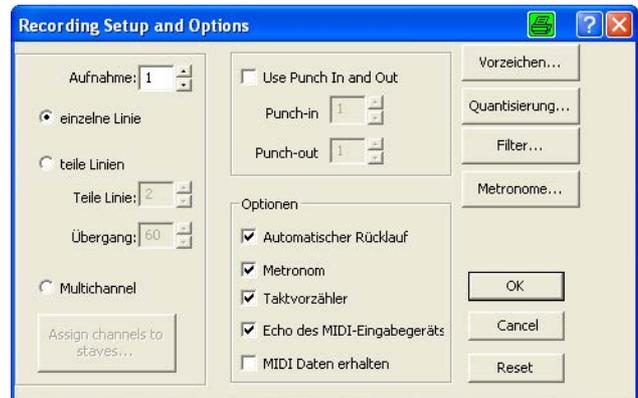
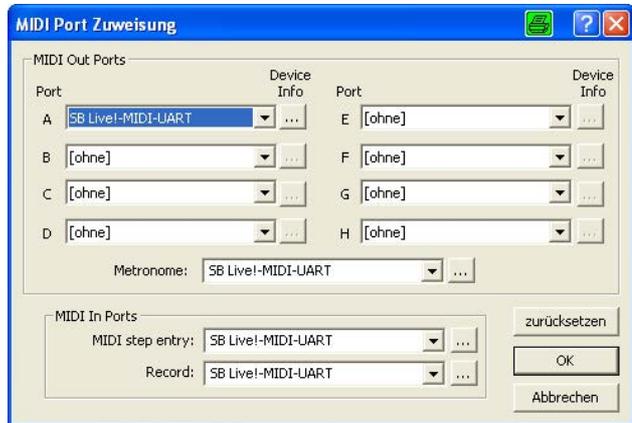
Personal Composer ermöglicht es Ihnen, wenn Sie ein Keyboard besitzen z. B. Yamaha PRS 520, Noten oder ganze Partituren zeilenweise in Ihr Layout einzuspielen.

Wenn Sie auf Ihrem Keyboard eine der Optionen TOUCH REPOSE, DUAL VOICE, HARMONY / ECHO oder SUSTAIN aktiviert haben, werden diese berücksichtigt. Ebenso die Instrumentenvorgabe auf Ihrem Keyboard.

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

Vorbereitungen:

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



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

Aktivieren Sie nach Beendigung der Aktion wieder den Musiktreiber in MIDI > MIDI Wiedergabeeinstellung in Port A auf **SB Live!-Synthesizer** oder entspr. Ihrer Soundkarte, sonst erfolgt auf Ihrem Rechner keine Musikübertragung mehr. Außerdem aktivieren Sie wieder in MIDI > Aufnahme Optionen Aufnahmeeinstellungen in **Quantisierung auf 64tel-Noten**.

137. Einzel-Noten-Eingabe mit dem Keyboard:

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

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

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

1. Verbinden Sie mit einem entsprechenden Adapter Ihr MID-fähiges Keyboard mit Ihrem Computer.
2. Installieren im Windows-Desktop eines der Programme V3 PC-8/PC-16 oder PC Pro.
3. Überprüfen, ob der Treiber in der Menüleiste in MIDI, in MIDI Wiedergabe Einstellung (z. B. Port A SB LIVE!-MIDI-Synthesizer oder ähnlich) vorhanden ist.
4. Klicken in der Symbolleiste auf den **Schalter Neu** und **OK** (Entertaste), für ein neues Dokument (Template Piano).

a. **Durch Wahl der Notenvolumen im Notentool und dem Keyboard:**

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf das **Notentool** oder drücken die 2 auf der Tastatur.
2. Wählen Sie das gewünschte Notenvolumen in der Notenpalette mit der Maustaste, stellen den Cursor auf die Notenzeile und Takt mit dem Sie beginnen möchten und drücken auf Ihrem Keyboard die gewünschten Noten. Sie können nun alle Noten mit gleichen Wert z. B. Achtelnote in jeder Tonhöhe entspr. Ihrer Wahl mit Ihrem Keyboard eintippen.

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

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

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

Wählen einen Notenwert durch Drücken des Notenbuchstaben von Personal Composer auf der Tastatur z. B. **h für Halbe Note**, stellen wieder

die Maustaste in die Notenzeile und Takt Ihrer Wahl und spielen mit dem Keyboard alle Ihre Halben Noten ein.
Wiederholen Sie den Vorgang für alle weiteren Noten.

c. Notenbezeichnungen in Personal Composer:

w = Ganze Note

h = Halbe Note

q = Viertelnote

E = Achtelnote

S = Sechzehntelnote

T = 32telnote

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

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

Um die von Ihnen eingegebenen Noten oder auch eine ganze Partitur auf Ihrem Keyboard (z. B. Yamaha BSR 520 oder ähnlich) abzuspielen, stellen Sie den Cursor in den Takt, von wo aus Ihre Noten abgespielt werden sollen und klicken in der Symbolleiste im Programm auf den **Schalter Absp.** oder drücken die **Leertaste**. Beim Abspielen der Noten werden die Notenlinien im aktuellen Takt rot und wenn der erste Beat gespielt wird, erscheint über diesem ein kleines rotes Quadrat.

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

138. Liedtext-Erstellung In Personal Composer V3:

Text u. Symbole



Liedtext eingeben

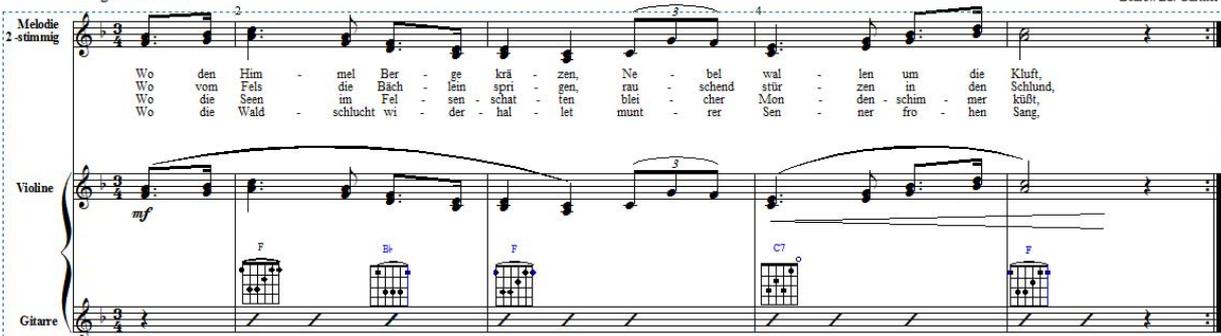
Text: R. Grosewsky
Musik: Franz Abt
Bearb.: Ed. Gärtner

Allegro Moderato

Melodie
2 stimmig

Violine

Gitarre



Liedtextdefinition:

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



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

Liedtexteingabe:

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

Liedtext-Fonts-Vorgabe von PCWIN:

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

Ändern Schriftart:

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

Wählen Schrift aus dem „Menü Bild setzen“:

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



Fokussierhand  zeigt und doppelklicken mit der Maustaste.

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

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

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

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

Liedtext mehrzeilig eintippen unter Bezugnahme jeder Note:



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

Allegro moderato



Allegro moderato

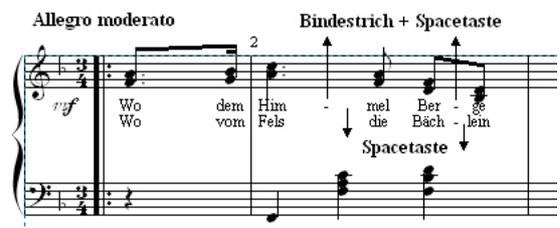


Allegro moderato



Silbeneingabe mit Bindestrich:

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



2. Lied-Textzeile erstellen:



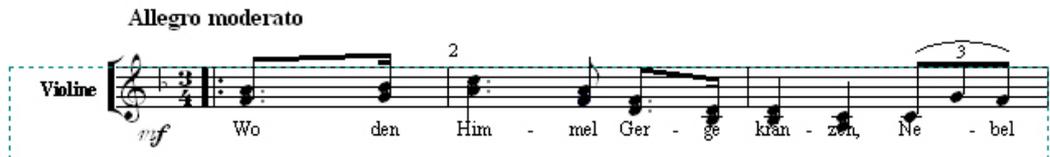
Aktivieren Sie die **Liedtextzeile 2** im „Schalter Lyrik“ und tippen die Liedtextzeile 2 nach obiger Grafik und Anweisung ein, usw., usw..

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

Löschen eingegebenes Wort oder Silbe:

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

Formatieren Worte oder Silben:

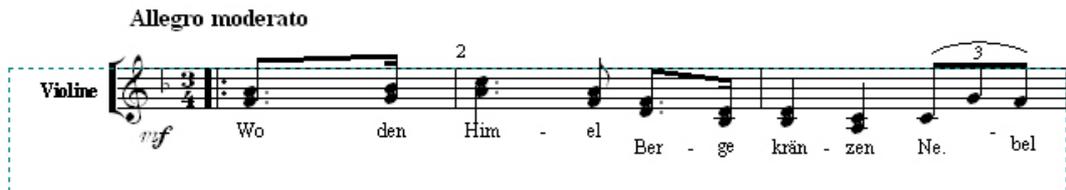


Wenn Sie die erste Liedzeile mit Liedschalter 1 unserer Demo eingegeben haben, werden Sie feststellen, dass die Noten durch den Text überschrieben werden.

Verschieben einzelne Worte und Silben:

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

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

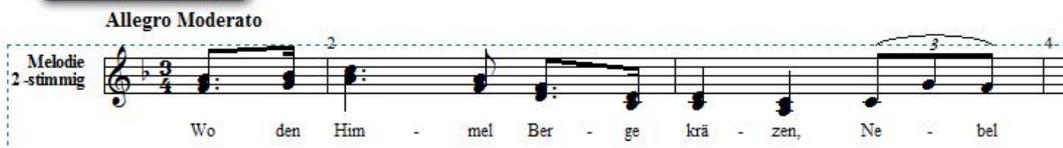


Liedtext mit Lyricschalter 2 eintippen:

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



Liedtext eingeben mit Lyricschalter 2



Liedtext eintippen mit dem Zwischenspeicher:

Liedtexteingabe mit dem Zwischenspeicher



Bindestrich Spacetaste 2Spacetasten für Triole
 Wo - die - Him - mel - Ber - ge - krän - zen - Ne - bel - wal - len - um - die - Klut -

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



Liedtext eingeben mit Zwischenspeicher

Allegro Moderato

Melodie 2-stimmig

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

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

139. Fermate erstellen mit V3 PC Pro:

Die **Fermate** (ital. *fermare: anhalten*) ist in der Musik ein Ruhezeichen in Form einer nach unten offenen Parabel mit einem Punkt in der Mitte, über einer Note oder Pause, das auch als Aushaltezeichen verwendet wird oder Innehalten in der Bewegung anzeigt.



Fermate in PCWIN V3 PC-Pro

Violine

$\text{♩} = 160$ a tempo

Einfacher Übergang (Tempo 160 = 80)
verringert auf 40 Schläge

Einfacher Übergang (Tempo 160 = 40)
verringert auf 20 Schläge

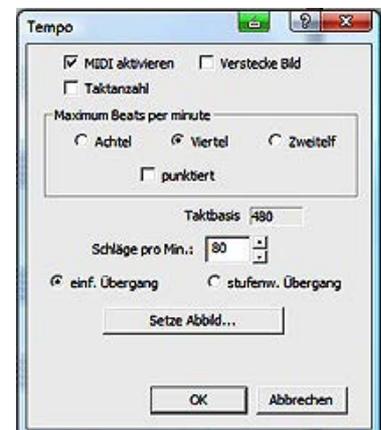
Erstellen Notenzeile nach obiger Grafik:

1. Starten sie Ihren Computer mit Windows XP oder ähnlich.
2. Doppelklicken Sie auf das **Symbol PCWIN V3 PC Pro** im Windows-Desktop um PC Pro zu öffnen.
3. Aktivieren Sie die deutsche Sprache und das Lineal.
4. Klicken Sie in der Symbol-Leiste auf den **Schalter Neu**, aktivieren im Menü „Neues Manuskript“ **Aussuchen Vorlage** und **Piano** und klicken **OK**.
5. Ziehen Sie den linken Taktstrich Takt 1 bis zum waagrechten Skalenstrich der Linealskala 4 nach rechts für den Freiraum des Notenzeilennamens.
6. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Werk**, sowie auf das Symbol **Notenzeilennamen** , stellen den Mauszeiger in den Freiraum und tippen den Zeilennamen **Violine\ mit Backlash** ein und klicken **OK**. Das Backlash bewirkt, dass nur in der ersten Notenzeile der Zeilennamen angezeigt wird.

7. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Dyn.** und im Menü „Dynamik“ auf **Metronom Setting**, stellen den Mauszeiger an den Anfang des Takts 1,
8. klicken Sie mit der Maustaste, erhöhen im Menü „Tempo“ das Tempo auf **160** und klicken **OK**.
9. Klicken Sie nun in der Symbolleiste auf den **Schalter Note.** sowie auf das **Symbol Viertelnote.**
10. Tippen Sie nun **wie oben in der Grafik gezeigt** die Noten und Pausen ein.
11. Fokussieren Sie im Takt 2 an der linken Seite die **Achtelnote d** bis sich die Fokussierhand  zeigt und drücken die **Space-Taste** auf der Tastatur. Die **Achtelnote c** ist nun freistehend.
12. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Werk.** sowie auf **MIDI Setup** .
13. Stellen Sie den Mauszeiger ins erste Viertel der Notenzeile im ersten Takt und klicken mit der Maustaste.
14. Geben Sie im Menü „MIDI Einstellung“ in „Nummer #“ das Instrument **40** (Violine) ein und erhöhen die „Staff Base Key Velocity“ von **64** auf **100** und klicken **OK**.
15. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**  um die Eingabe abzuschließen.
16. Fokussieren Sie nun den rechten Taktstrich des Takts 1 bis sich der waagrechte Doppelpfeil  zeigt, doppelklicken mit der Maustaste und ändern im Menü „Taktstriche“ den Taktstrich in **Doppeltaktstrich** und wiederholen den Vorgang mit dem rechten Taktstrich in **Takt 2** mit dem **Schalter Beende Abschnitt.**
17. Ändern Sie den Titel in **Fermate.....** wie in der Grafik gezeigt und klicken in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**  um die Eingabe zu beenden und auf den **Schalter Floppysymbol** um Ihre Eingabe zu sichern.

b. Fermate erstellen in PC Pro:

1. Klicken Sie wieder auf den **Schalter Note.** und 3-mal in der Palette „Noten“ auf das **Symbol Triller.** , zur Öffnung der **Palette Ornaments.**
2. Klicken Sie nun im Menü „Ornaments“ auf das **Symbol Fermate** .
3. Fokussieren Sie jetzt die **3. Viertelnote c** im Takt 1 bis sich die Fokussierhand  zeigt und klicken mit der Maustaste. *Das Symbol Fermate wird über der Viertelnote c` eingefügt*
Wiederholen Sie den Vorgang für die **letzte Achtelnote c.**
4. Fokussieren Sie nun die Fermate der Viertelnote c` im Takt 1 bis sich die Fixierhand zeigt , aktivieren **einf. Übergang** und ändern in **Schläge pro Min.** die Schläge auf **40** und klicken **OK**.
5. Wiederholen Sie den Vorgang für die Achtelnote c. in Takt 2 mit **20** Schläge.
6. Klicken Sie zum Abschluss in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**  um die Eingabe zu beenden und auf den **Schalter Floppysymbol** um Ihre Eingaben zu sichern mit einem Namen Ihrer Wahl.

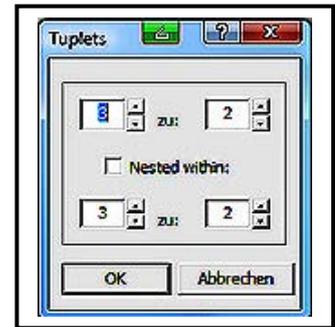


Hinweis: Die Anzahl Ausgangsschläge ist abhängig vom Tempo, z. B. Tempo 160 = 80, Tempo 140 = 80, Tempo 120 = 60 usw. Den Zweitwert habe ich um die Hälfte reduziert.

Zur Erhaltung der Tempo-Anfangs-Einstellung wurde im Menü „Tempo“ über die Option „Setze Abbild“ **a tempo** gesetzt.

140. Triolen erstellen:

1. Installieren Sie im Windows-Desktop eines der Programme V3 PC-8/PC-16 oder PC Pro.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Neu** und **OK** (Entertaste). Ein neues Dokument (Template Piano) erscheint auf dem Desktop.
3. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Noten** oder drücken die **2** auf der Tastatur und auf das Triolensymbol . Das Symbol färbt sich rot . Klicken Sie jetzt auf das rote Symbol und stellen in dem sich öffnenden Menü **Tuplets** den gewünschten Triolenwert **3:2** ein und klicken **OK**, siehe Grafik.
4. Halten Sie nun die Strg-Taste gedrückt und klicken auf das rote Triolensymbol. Im Symbol erscheint ein Häkchen  und wählen die Halbe Note. . Der Hintergrund färbt sich nun weiß . Fügen sie nun in die Notenzeile die 3 die halben Noten ein.



De-Aktivieren Triolen Modus.

Klicken Sie nun 1-mal auf das Triolensymbol  und noch mal bei gedrückter Strg-Taste. Es zeigt sich wieder das einfache rote Triolensymbol  zur Erstellung der Triolenklammer.

Triolenklammer erstellen:

Klicken Sie nun auf eine der 3 Halbe Triolen. Es erscheint die eckige Triolenklammer, siehe Muster rechts.

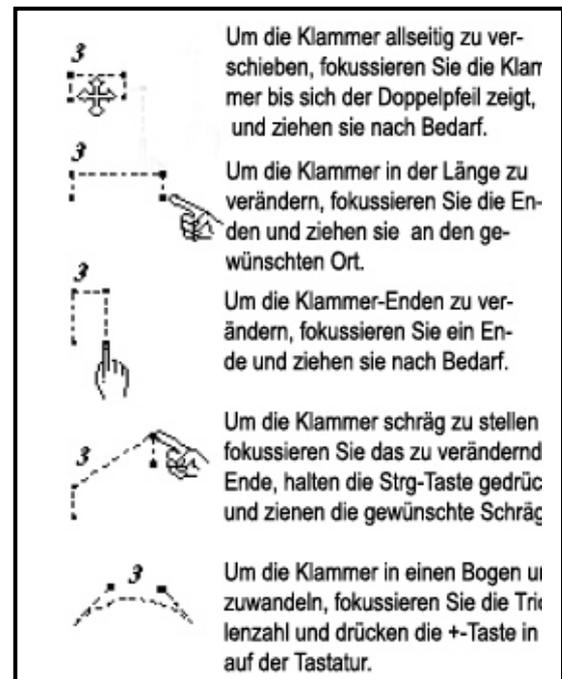
Klicken Sie nun in der Palette auf das Achtelnotensymbol um den Triolenmodus zu beenden.

Klicken Sie in der Symbolleiste auf den Schalter , um die Noteneingabe zu beenden.

Triolenklammer Formatieren: Fokussieren Sie ein Ende der Klammer mit der Maustaste und ziehen sie die Klammer bei gedrückter Maustaste wie oben im Muster gezeigt.

Triolen-Bindebogen formatieren:

Sollten Sie eine runde Klammer benötigen, fokussieren Sie die Triolenzahl und drücken die Plus-Taste auf der Tastatur.

**Triolen-Klammer oder Bindebogen nach unten oder oben verschieben:**

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

141. Vorschläge (Phrasierungen):

Ein Vorschlag kann als kleine, am Hals durchgestrichene Note vor der normal großen Hauptnote notiert werden. Genauso findet man aber auch durchgestrichene Noten als lange Vorschläge. Prinzipiell gilt, dass die geschriebene Dauer der Vorschlagsnote nichts über ihre Ausführung aussagt. Der kurze Vorschlag selbst nimmt keine Zeit in Anspruch. Die Ausführung ist unterschiedlich je nach Genre, Epoche und Interpret, dabei wird der Vorschlag entweder kurz vor und die Hauptnote auf der Zählzeit (z. B. Klassik), der Vorschlag auf und die Hauptnote kurz nach der Zählzeit (Barock, „slide“ im Jazz) oder auch beide gleichzeitig gespielt.

142. Vorschläge mit PC-Pro erstellen:

Öffnen Sie ein neues Dokument und die



Notenpalette mit der 2 auf der Tastatur

und tippen die rechts oben stehenden Noten und Pausen usw. ein, ohne den Vorschlagsnoten.



Fokussieren sie jeweils den Viertelnotenkopf und drücken die F-Taste auf der

Tastatur. Der Notenhals wird nach oben verschoben. Erforderlich zur Platzierung der Bindebögen.

Vergrößern Sie nun den ersten Takt auf Seitenbreite mit dem Lupenwerkzeug (Taste 6), zur erleichterten Eingabe des Vorschlags mit seinem Bindebogen.

Öffnen Sie wieder das Notentool und klicken in der „Palette Noten“ auf das Vorschlagssymbol , siehe obige Grafik.

Halten Sie nun die Strg-Taste gedrückt und klicken noch mal auf das Vorschlagssymbol. Im Symbol erscheint ein Häkchen.

Klicken Sie jetzt in Palette Noten auf die Sechszehntel-Note. Der Hintergrund des Vorschlagssymbol färbt sich weiß.

Fügen sie nun die Vorschlagsnote wie in der obigen Grafik dargestellt im ersten Takt vor der Viertelnote ein, fokussieren die Vorschlagsnote und drücken die Plustaste zur Erhöhung um einen halben Wert des Vorschlags.



Drücken Sie die 3 auf Ihrer Tastatur um das Grafikwerkzeug zu öffnen.

Klicken Sie im Grafiktool auf das Bindebogenzeichen um das Symbol für den Bindebogen nach unten zu aktivieren.



Fügen Sie nun den Bindebogen ein ausgehend von der Vorschlagsnote und formatieren ihn mit den Anfassern wie in der obigen Grafik dargestellt.

Stellen Sie Seitengröße mit dem Lupenwerkzeug auf normal und drücken auf der Tastatur die 6, um die Eingabe abzuschließen.

Überprüfen Sie die Noteneingabe durch Abspielen des Taktes.

Wiederholen Sie die Erstellung des Vorschlags mit 2 Vorschlagsnoten für Takt 2.

Um den Modus für mehrere Vorschlagsnoten  zu Aktivieren, müssen Sie auf das Vorschlagssymbol mit der durchgestrichenen Note einen Klick machen.

143. Doppelschläge:

Beim Doppelschlag wird die Melodienote erst durch die obere, dann durch die untere Nebennote umspielt. Dabei beginnt man mit der oberen Nebennote, gefolgt von der Hauptnote, dann erklingt die untere Nebennote und zum Schluß noch einmal die Hauptnote. Ein Doppelschlag besteht also immer aus vier Tönen:



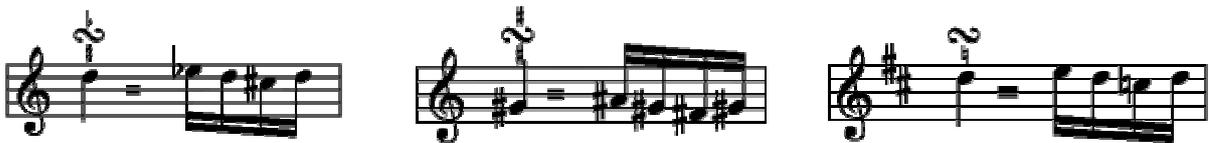
Das obige Zeichen für den Doppelschlag ist das gebräuchlichste, das gleiche Zeichen kann aber auch spiegelbildlich oder senkrecht auftauchen.

Welche Noten genau zu spielen sind, ergibt sich aus der Tonleiter. Während im linken Beispiel zur oberen Note automatisch ein Halbtonschritt entsteht (h-c), ist die

untere Note einen Ganztonschritt entfernt. Im rechten Beispiel ist es genau umgekehrt: e-fis ergibt einen Ganzton, e-dis einen Halbton.

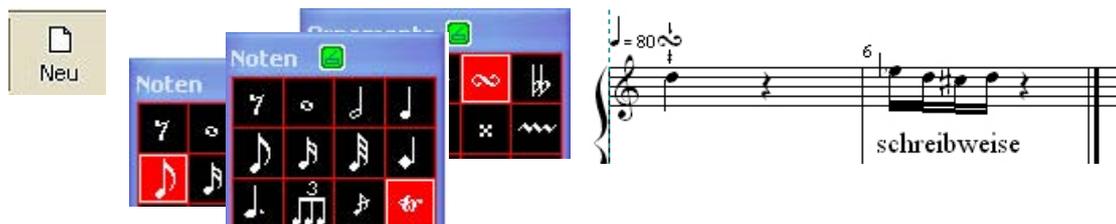
144. Doppelschlag mit Vorzeichen erstellen:

Die Nebennoten können durch Vorzeichen chromatisch verändert werden. Ein Vorzeichen über dem Doppelschlagzeichen steht dabei für die obere Nebennote, unter dem Doppelschlagzeichen gilt es logischerweise für die untere Nebennote. Es können beide Nebennoten gleichzeitig verändert werden, auch gemischt mit # und b. Neben # und b ist auch ein Auflösungszeichen möglich.



Häufiger als direkt über der Note findet man den Doppelschlag zwischen zwei Noten. Dadurch wird zuerst die Hauptnote gespielt und dann (je nach Notenwert) der Doppelschlag eingefügt.

145. Doppelschlag mit Vorzeichen mit PCWIN V3 PC Pro erstellen:



Öffnen Sie ein neues Dokument und die Notenpalette mit der 2 auf der Tastatur und tippen die rechts oben stehenden Noten und Pausen ein.

Klicken Sie in der Notenpalette 3 mal auf das Symbol Triller und im Menü Ornaments auf das Doppelschlagssymbol .

Vergrößern Sie den Bereich der Viertelnote mit dem Lupenwerkzeug etwa auf 1/2 Blattgröße, fokussieren die Viertelnote und klicken mit der Maustaste. Das Zeichen wird über Note die platziert.

Fokussieren Sie das Zeichen und schieben es bei gerückter Maustaste etwa 1 1/2 linienbreite nach oben.

Klicken Sie nun wieder auf das Doppelschlagssymbol und im Menü Ornaments auf das *b*-Symbol. Das Symbol wird unterhalb dem Doppelschlagssymbol eingefügt.

Fokussieren Sie jetzt das Zeichen und ziehen es bei gedrückter Maustaste über das Doppelschlagssymbol.



Klicken Sie nun das *b*-Zeichen und im Menü Ornaments auf das *fis*-Symbol.

Fokussieren die Viertelnote und klicken mit der Maustaste. Das *fis*-Zeichen wird unterhalb des Doppelschlagssymbols platziert.



Überprüfen Sie die Eingabe durch Abspielen der Noten.

146. Triller mit V3 PC Pro erstellen:

Ein **Triller** (aus italienisch (lautmalerisch) *trillo*) ist in der Musik der schnelle mehrfache Wechsel zwischen zwei benachbarten Tönen (Halbtonschritt oder Ganztonschritt).

In V3 PC Pro ist das Setzen eines Trillers wesentlich erleichtert.

Die Verzierungen in den Notenpaletten wie Triller mit Vor- und Nachschlag (Mordens), Doppelschlag und das Dynamik-Zeichen Fermate, sind in V3 PC Pro größten Teils MIDI-Events. An dem rechts gezeigten Beispiel wollen wir die Vorgehensweise „Erstellen eines Trillers mit Doppel-Nachschlag“ in dem vorgehen. Programm aufzeigen.

Öffnen Sie im Windows-Desktop das Programm V3 PC Pro.



1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Neu** und **OK** (Entertaste). Ein neues Dokument (Template Piano) erscheint auf dem Desktop.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Lupenschalter** und mehrmals mit der linken Maustaste zwischen Takt 1 und 2 bis die Seitenbreite des Dokuments erreicht ist, um die Eingaben zu erleichtern.
3. Öffnen Sie das Notentool und klicken auf das **Symbol Halbe Note** und tippen sie in den ersten Takt in der ersten Notenzeile ein.
4. Doppelpunktieren Sie die Halbe Note indem Sie die Note fokussieren und einen Doppeldruck mit der **Taste D** auf der Tastatur vollführen.
5. Geben Sie die restliche Note und Pausen im Takt 2 nach Grafik ein.
6. Klicken sie in der Palette Note. auf das Trillersymbol und anschließend auf die Ganze Note in der Notenzeile. Das Trillersymbol wird über der Note platziert und ist aktiv.
7. Doppelklicken in Palette Noten auf das Vorschlagsnotensymbol um den Modus für eine Doppelvorschlagsnote zu aktivieren. Es erscheint eine doppelte Vorschlagsnote.
8. Klicken Sie bei gedrückt haltender Strg-Taste auf das Doppelvorschlagsnoten-Symbol. Im Symbol zeigt sich ein Häkchen.
9. Klicken Sie in der Palette Note. auf das 16-tel-Notensymbol. Der Hintergrund des Doppel-Nachschlags-Symbols wird weiß.
10. Tippen Sie jetzt die 2 16tel-Doppelnachschlags-Noten rechts neben der ganzen Note ein und formatieren sie mit der Maustaste wie in der oben gezeigten Grafik.
11. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den Schalter „Absp.“, zur Überprüfung der Noteneingabe.
12. Klicken Sie auf den **Schalter Pointer**, um den Vorgang abzuschließen und sichern das Dokument.

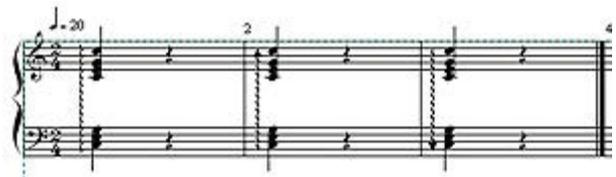


147. Triller-Phrasierungsbogen setzen (Bindebogen):

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Grafik** und auf das Symbol **Phrasierungsbogen nach oben**. Der Bogen wird nach unten platziert.
2. Klicken Sie etwa in die Mitte der Doppelschlagsnoten und der Viertelnote mit der Maustaste.
3. Formatieren Sie den Bogen an den Anfassern wie in der Grafik gezeigt.
4. Klicken Sie wieder in der Symbolleiste auf den Lupenschalter und mehrmals mit der rechten Maustaste auf den Notenblock, um die Notenzeile wieder in ihren Erstzustand herzustellen.
5. Klicken Sie auf den **Schalter Pointer**, um den Vorgang abzuschließen und sichern das Dokument.

148. Arpeggio:

Arpeggio ist der musikalische Fachbegriff für einen Akkord, bei dem die einzelnen Töne nicht gleichzeitig, sondern nacheinander (in kurzen Abständen) erklingen. Man spricht auch von einem gebrochenen, oder aufgelöstem Akkord.

**149. Arpeggio mit V3 PC-Pro erstellen:**

Erstellen Sie das Layout mit den 3 Akkorden und den anderen Anweisungen, wie oben in der Grafik dargestellt und wie im Kapitel Triller beschrieben.

Öffnen Sie nun die „Palette Ornaments“ durch Drücken der 2 auf der Tastatur > anschließend auf das Trillersymbol in der Palette Noten und Klicken auf das Arpeggio-Symbol .

Fügen Sie jetzt jeweils durch Fokussieren und klicken mit der Maustaste auf die oberste Note der Akkorde in der ersten Notenzeile die Arpeggiozeichen ein.

Fokussieren Sie nun die einzelnen Arpeggiosymbole und ziehen sie bei gedrückter Strg-Taste zum Ende des Akkords in der zweiten Notenzeile, wie in der obigen Grafik gezeigt.

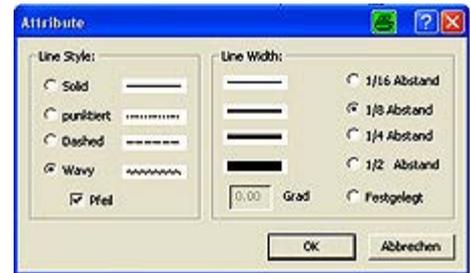
Überprüfen Sie die Eingabe durch Abspielen der Noten.

150. Arpeggio in entgegengesetzter Richtung erstellen:

Sollten Sie den Spielablauf des Arpeggios in umgekehrter Richtung wünschen, müssen Sie an das Zeichen einen Pfeil anhängen und es um 180 Grad drehen.

Klicken Sie an das obere Ende des zu verändernden Zeichens und aktivieren im Menü Attribute die Optionen **Pfeil** und für die Pfeilgröße **1/8 Abstand** und klicken **Ok**.

Fokussieren Sie nun den Pfeil und ziehen ihn mit der rechten Maustaste entweder nach oben oder unten.



Überprüfen Sie die Eingabe durch Abspielen der Noten.

151. Glissando:

Glissando (auch glisato, glisscato, glissicando; von französischen *glisser* „gleiten“ abgeleitet bezeichnet in der Musik die kontinuierliche (gleitende) Veränderung der Töne.

Erläuterung in C:\Programme\Personalcomposer 3\3demos.pc

152. Pitch Bend:

Unter "Pitch" versteht man die Tonhöhe (Tongrundfrequenz, Stimmung) eines angeschlagenen Tones. "Pitch Bend" bezeichnet eine kontinuierliche Veränderung (im Gegensatz zu Ton- oder Halbtonschritten) dieser vorgegebenen Tonhöhe nach oben aber auch nach unten hin (ähnlich dem "Ziehen" einer Gitarren- oder Bassseite) wird wohl hauptsächlich (möglichst sparsam) im Solospiel eingesetzt zum "Verzieren" von

Tönen, annähern an einen "Zielton",... - ausprobieren, dann ergibt sich die Anwendung (fast) von selbst.

Hinweis: Erläuterung siehe in C:\Programme\Personalcomposer 3\3demos.pc

153. Segno, Codazeichen, Da Capo und Dal segno:

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

Coda-Test

♩ = 200

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

D.S. al Coda

Coda

Fine

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

Einfügen Option Segno in Takt 2:

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

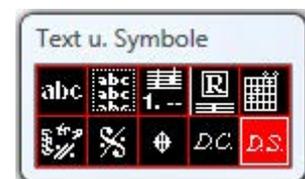
Stellen Sie den Cursor etwa 3 linienbreit über die Note e' in Takt 2. und klicken mit der Maustaste. *Das Segno-Zeichen wird über der Note e' eingefügt.*



Einfügen der Option D.S. al Coda:

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

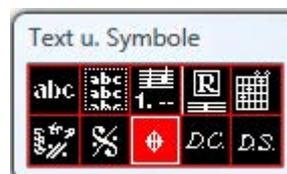
Stellen Sie den Cursor etwa 3 linienbreit unter die Note g' in Takt 8 und klicken mit der Maustaste. *Das D.S. Zeichen wird in Takt 8 eingefügt.*



Einfügen Option Coda (the Coda) in Takt 9:

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

Stellen Sie den Cursor etwa 3 linienbreit unter die Note c' in Takt 9 und klicken mit der



Maustaste. *Es öffnet sich das Menü „Coda“.*

Aktivieren Sie im Menü „Coda“ die Optionen **the Coda** und **+ 'Coda'** und klicken **OK**. *Das Coda-Symbol wird eingefügt.*

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

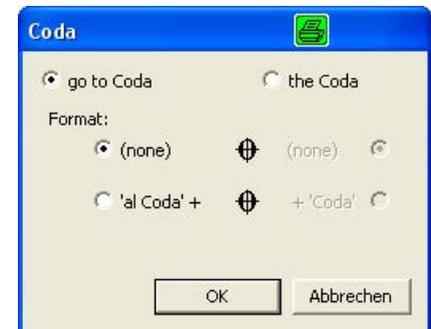
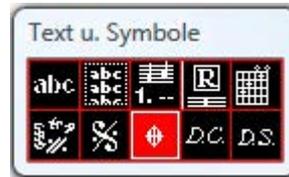
Klicken Sie in der Palette „Text und Symbole“ auf den **Schalter Coda**.

Stellen Sie den Cursor etwa 3 linienbreit unter die Not c' in Takt 6 und klicken mit der

Maustaste. *Es öffnet sich das Menü „Coda“.*

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

Das Coda-Symbol wird eingefügt



Einfügen Endwiederholung in Takt 12:

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

Einfügen Hinweis Ende der Melodie „Fine“ in Takt 12:

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

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



Wenn sie noch weitere Informationen zu diesem Thema wünschen, laden Sie sich die Demo **Dsalfine.pc** in der Programmdatei Personal Composer 3 herunter.

154. Hinweis bei Verwendung Fine in Voltenklammer 2:

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

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

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

155. Swing:

Der Swing (vom engl. *Swing* = „das Schwingen“) ist ein fließender, schwingender Rhythmus, der vorwiegend im Jazz verbreitet ist.

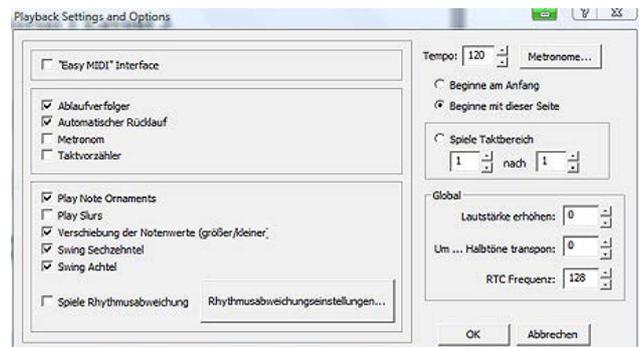
Personnal Composer V3 ermöglicht in Version PC-Pro die musikalische Anwendung mit Achtel- und Sechzehntel-Noten. Siehe Grafiken unten.

Swingnoten

Swing Schreibweise

Swing Spielweise

Sie finden diese Option in der Menüleiste unter MIDI > Wiedergabeoptionen im Menü „Playback Settings and Options“ in **Swing Achtel** und in **Swing Sechszehntel**. Wenn Sie die Optionen aktivieren, werden sie vom Programm abgespielt. Nach Beendigung der Swingspielweise sind die Optionen wieder zu de-aktivieren.

**156. Perkussionsnotation für Schlagzeug und ihre Anwendung:**

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

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

Die gebräuchlichsten Schlagzeuginstrumente:

1. Crash-Becken ähnlich dem Ride-Becken, nur mit größerem Durchmesser.
2. Floor-Tom (bis zu 13 Zoll Durchmesser. Verwendung Jazz-Rock)
3. Tom-Tom (bis 18 Zoll Durchmesser, Verwendung wie oben)
4. Bass-Drum (Kick-Drum oder große Trommel)
5. Snare oder kleine Trommel das Hauptinstrument mit Saitenbespannung



(Snare-Tepich) an der Unterseite.

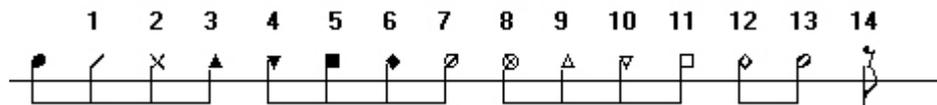
- 6. Hi Hat bestehend aus 2 Becken mit Fußbetätigung. Auch als Ersatz für das Ride.

Die am meisten verwendeten Perkussionsnoten:

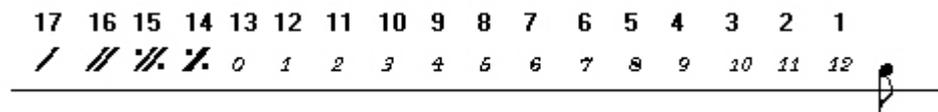


Trommelnotenköpfe mit Kurztasten erstellen:

- a. Mit Alt und Plus Taste:



- b. Mit Alt und Minus-Taste:



Perkussionsnotenzeile erstellen:

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

Perkussionsnotenzeile Ride, Snare und Bass-Drum



Hinweis: installieren Sie den Perkussions-Notenschlüssel erst nach vollständiger Eingabe aller Elemente.



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

Stimmen-Schalter 1 (Voice 1) Ride (Becken, Ha Hit):**Perkussionsnotenzeile Ride (Becken)**

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

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

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

Stimmen-Schalter 2 Voice 2), Snare (kl. Trommel):**Perkussionsnotenzeile Snare**

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

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

Stimmen-Schalter 3 (Voice 3), Bass Drum:**Perkussionsnotenzeile Bass-Drum**

Klicken Sie nun in der Symbolleiste auf den Stimmen-Schalter 3 (Voice 3) und tippen mit Hilfe des Notentools die Bass-Drum-Noten nach obiger Demo ein.

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

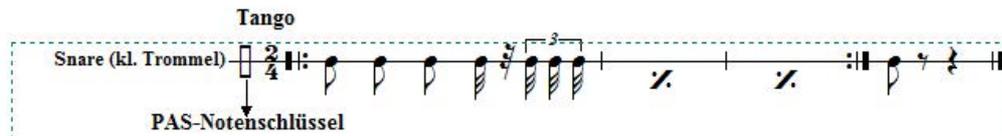


Spielen Sie nun zur Überprüfung der korrekten Noteneingabe die Bass-Drum-Noten ab.

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

Einzeilige Perkussionsnotenzeile erstellen:

Percussionszeile mit einer Notenzeile und Snare-Trommel



Erstellen Sie für die obige Demo wieder eine Notenzeile mit 4 Takte, im 2/4-Takt und C-Dur.

Fokussieren Sie den linken Taktstrich bis sich das Linien-Symbol  zeigt und klicken mit der Maustaste.

Wählen Sie im Menü „Liniensystem Eigenschaften“, in „Anzahl Notenlinien“ 1 für eine Notenlinie und klicken **OK**. Es wird eine *Notenlinie eingefügt*.

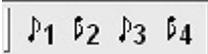
Tippen Sie nun die restlichen Noten und Pausen in die Notenlinie ein und überprüfen durch Abspielen der Notenlinie, ob die Snare erfolgreich installiert wurde.

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

Internet-Info<http://de.wikipedia.org/wiki/Schlagzeug>

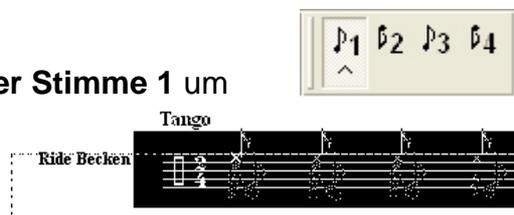


157. Ändern Anschlagstärke (Volumen, Lautstärke) bei Verwendung der Anwendung Stimme (Timbre):

Es kann erforderlich sein, bei der  Verwendung in der Symbolleiste der Optionen Stimme die Anschlagstärke (Volumen, Lautstärke) den andern Instrumenten hörbar anzugleichen. Dazu ist die Verwendung in der Option in Werk. > Setup MIDI nicht geeignet. Hier wird immer die Anschlagstärke für die ganze Notenzeile verändert.

Wie hier die Änderung stattfindet, sollen Ihnen folgende Erläuterungen zeigen. Wenn sie zum Beispiel das Perkussionsinstrument Ride oder Hi Hat wie in der vorhergehenden Position beschrieben im Volumen anheben wollen, gehen Sie folgendermaßen vor:

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



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



158. Epilog:

Werter Musikfreund, Sie haben nun Ihr erstes Musikstück mit PC Pro geschrieben. Das Erstlingswerk ist aber nur ein kleiner Auszug an Anwendungsmöglichkeiten aus unserem professionellen Notationsprogramm.

Selbstverständlich stehe ich und unser geschultes Personal Ihnen mit Rat und Tat zur Seite, siehe Deckblatt.

Wir empfehlen Ihnen uns Ihre Probleme mit einem PC-Dokument mitzuteilen. Erstellen Sie ein kleines Notendokument mit PCWIN, **z. B. mit einem System**, in dem Ihre Probleme sichtbar sind und schreiben in den leeren Raum Ihre Probleme. Verwenden Sie dazu die **Textverarbeitung A/Text** oder den **Textblock**.

Sie können Ihren Text erst auch mit **MSWord mit Dateiendung „Rich Text Format“** schreiben, ihn markieren und mit **Strg+C** in die **Zwischenablage** speichern.

Anschließend in Ihrer PC-Datei in einem freien Raum die Textverarbeitung **A/Text** wieder aktivieren und mit **Strg+V** einfügen.

159. Anhang:

Kurztasten (Makros)

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

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

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

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

Weitere Information und Hinweise finden Sie im Handbuch „USER Guide“ auf unserer Programm-CD in den Appendix-Seiten A, B, und C.

161. Copyright:

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

162. Verfasser:

Ed. Gaertner den, 23_9_13
www.edkgarten@aol.com