

KURZREFERENZ

FÜR

CAPELLA 2002



UND

CAPELLA PLAYALONG



Zusammenstellung:
Prof. Thomas Buchholz

Noteneingabe mit capella 2002

ERSTELLEN DER PARTITURVORLAGE

- √ Mustersystem (Button ) aufrufen und alle Parameter definieren:
 1. Zeilenzahl
 2. Notenzeilentypen, Rastral und Schlüssel
 3. Klang (Instrument)
 4. Zeilenabstände (grob)
 5. Bezeichnungen
- √ Mustersystem schließen und im Dialog entsprechend definierte Zeilen wählen
- √ Einstellungen (Button ) für Taktart und Tonart festlegen
- √ Auftakte definiert man, in dem ein fester Taktstrich gesetzt wird (Button )

NOTENEINGABE

Der Cursor muss immer an der Eingabestelle stehen. Für Veränderungen an Noten- bzw. Pausenzeichen oder dem Einfügen von Grafik muss der Cursor vor dem betreffenden Zeichen stehen, an dem Veränderungen oder Verankerungen erfolgen sollen.

Notenwerte/Pausen:

 =   =   =   =   =   =   =   =   = 

 = Leertaste schreibt immer eine Pause entsprechend des eingestellten Notenwertes

Tonhöhen:

 = Ton c  = Ton d  = Ton e  = Ton f  = Ton g  = Ton a  = Ton h

für die Versetzungszeichen gilt:

 = Ton cis und  = Ton des ( = Ton b)

 = Ton cisis und  = Ton deses

Oktavbereichsdefinition:

 = zwei Oktaven tiefer

 = eine Oktave tiefer

 = Normaloktave (entsprechend des Schlüssels)

 = eine Oktave höher

 = zwei Oktaven höher

FORMATIERUNG

Seitenformatierung:

 Randausgleich für das System

 zusätzlicher Zeilenabstand (zusätzlich zu den Einstellungen im Mustersystem)

 = Zeilenbruch (Systembruch)

 = Seitenbruch

Notenausrichtung:

 +  = Notenhalslänge/Balkensteigung/Position Pausenzeichen verändern

 +  = vertikale Noten-/Pausenposition

 +  = Notenhalsrichtung/Balkenrichtung verändern

FUNKTIONEN DER BUTTONS

Allgemeine Funktionen

-     Neue Datei Strg+N | Datei öffnen Strg+O | Speichern Strg+S | Drucken Strg+P
-  Info
-  Seitenansicht Shift+F11
-   Rückgängig Strg+Z | Wiederherstellen Strg Y
-  137% Zoom
-  Bildschrimdarstellung auffrischen F9
-  Farbinformation F11
-  Ausschneiden Strg+X
-  Einfügen Strg+V
-  Kopieren Strg+C

Noteneingabe und Notenbearbeitung

-  Mustersystem Strg+M
-  zusätzlicher Zeilenabstand Shift+Strg+Z
-  Notenwerte eingeben (über die Zifferntasten Haupttastatur)
-  Oktavbereiche einstellen Shift+F2 | F2 | F3 | F4 | Shift+F4
-  Noten/Pausen bearbeiten Shift+Strg+N
-   Partitur Shift+Strg+P | Systeme (Grundeinstellungen) Shift+Strg+S
-  Schlüssel/Tonart/Takt Shift+F5
-  Stimmen/LiedtextEinstellungen Shift+Strg+M
-  Liedtext eingeben Strg+L (Shift+Strg+L = Liedtextdialog)
-  Akkordeingabemodus Einfg
-  Balken trennen Strg+F10 | unterteilen Alt+F10 | setzen Shift+F10 | automatisch Shift+Strg+F10
-  Notenvorzeichnung enharmonisch verwechseln Shift+Strg+E
-  kurzer Vorschlag Shift+Strg+Y
-  Noteneingabe mit der Maus Rollen
-  Violinschlüssel F7 | Bassschlüssel F8 (weitere Schlüssel über )
-  staccato Shift+Strg+C | portato Shift+Strg+T (weitere Artikulationszeichen über )
-  Passage in Triolen verwandeln (weitere n-Tolen über ) Strg+F5
-  Note ohne Ton Shift+Strg+O
-  Note/Pause ohne Wert Shift+Strg+W
-  Note/Pause unsichtbar Shift+Strg+U
-  Note/Pause klein (Stichnoten) Shift+Strg+K
-  Randausgleich des Notensystems Shift+Strg+R
-  fester Taktstrich/Wiederholungstaktstrich/Schlussstaktstrich/Doppeltaktstrich Shift+Strg+F
-  Taktzahlen (Einstellungen auch über ) Alt F11
-  Transponieren markierter Noten/Passagen Alt+F5
-  Vorzeichen erzwingen Shift+Strg+V
-  Vorzeichen unterdrücken Shift+Strg+V

Eingabe/Wiedergabe



Rhythmisch einspielen Alt+F9 | Keyboard aktiv Strg+K

Notenzeile vorspielen Shift+F9 | System vorspielen Strg+F9

Text



Liedtext Strg+L



Textfeld Shift+Alt+R



einfacher Text Shift+Alt+X

Symbole/Grafik



Symbole (Noten, Dynamik, Vortrag, Pedal ...) Shift+Alt+S



Einfügen aus der Galerie Strg+G



Grafik/Text anderer Programme über die Zwischenablage importieren Shift+Alt+Z



Line Shift+Alt+L



Kreis/Ellipse Shift+Alt+E



Rechteck/Quadrat Shift+Alt+R



Polygone/Stern Shift+Alt+P



Legatobogen über markierte Passage Shift+Alt+B



grafische n-Tolenklammern (keine Auswirkung auf die Notenwerte) Shift+Alt+K



Notenlinienzeile (horizontal skalierbar, immer in der Rastralgröße der Partitur) Shift+Alt+N



Voltenklammer (auch zur Darstellung horizontaler gestrichelter Linien geeignet) Shift+Alt+V



Trillerschlange/freibewegliche Schlangenlinie (definierbar) Shift+Alt+W



Gitarrengriff Shift+Alt+G

Mustersystem



Instrumentennamen



Maße (Zeilenanstände und Rastral)



Notenlinieneinstellungen



Standartnotenschlüsseleinstellungen (können später über  noch variiert werden)



Instrumente/Klang/MIDI und Klangumleitungen



Klangumleitungen für Schlagzeugstimmen (MIDI-Kanal 10 betreffend)



Klammern/Akkoladen und Taktstriche



Notenzeile darüber/darunter hinzufügen



markierte Notenzeile löschen (außer Systemnotenzeile)



Zurück zum Eingabefenster (Hauptfenster)

Mausklavier



Kurzanleitung zum Erstellen einer Rhythmuspartitur

ERSTELLEN DER PARTITURVORLAGE

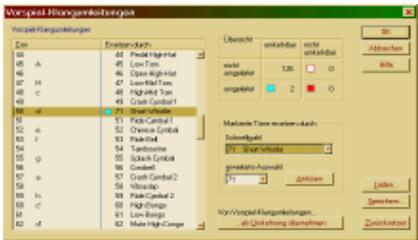
-  Seitenansicht einstellen
-  Mustersystem →
-  Zeile darunter hinzufügen
-  beide Zeilen markieren
-  Notenzeilendialog: auf **1-LinienZeile** klicken **OK**
-  Maße: Notenlinienabstand normal 1,60 und klein 1,2 einstellen **OK**
-  Klammern/Taktstriche: Taktstriche normal, Klammern eckig **OK**
-  Standardnotenschlüssel: Weitere Schlüssel / Rollfenster: Schlagzeugschlüssel **OK**
-  Schlagzeug ankreuzen **OK**
-  nur obere Zeile markieren
-  Bezeichnung vollständig: Klangholz **OK**
-  auf **Klangumleitungen...** und **Vorspiel-Klangumleitungen bearbeiten...** klicken

Ton 71 h' belegt mit Short Whistle markieren
Markierte Töne ersetzen durch

Schnellwahl
75 Claves

Ton 75 belegt mit Claves markieren

Schnellwahl
71 Short Whistle **OK**



Schließen klicken

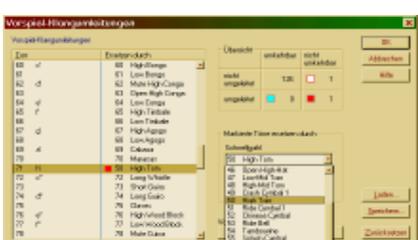
-  nur untere Zeile markieren
-  Bezeichnung vollständig: Trommel **OK**
-  auf **Klangumleitungen...** und **Vorspiel-Klangumleitungen bearbeiten...** klicken

Ton 71 h' belegt mit Short Whistle markieren

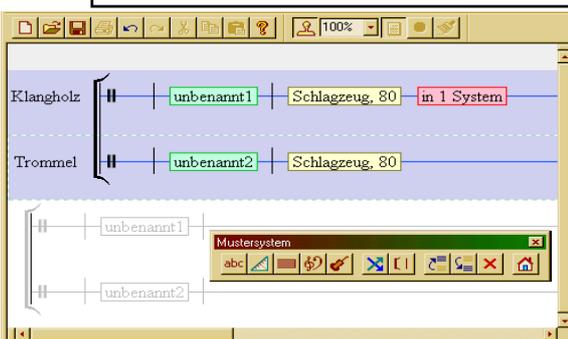
Schnellwahl
50 High Tom

Ton 50 d belegt mit High Tom markieren

Schnellwahl
71 Short Whistle **OK**



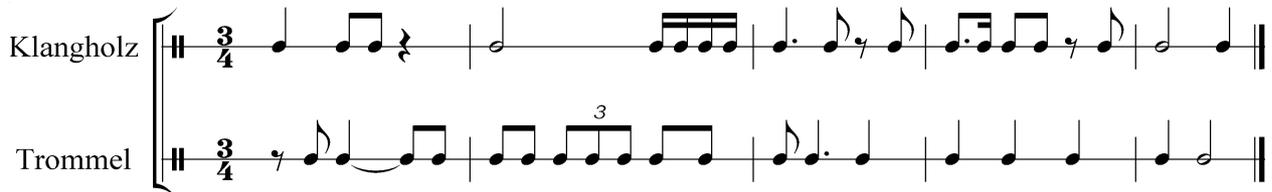
Schließen klicken



Das Mustersystem muss jetzt so aussehen:

Über  können sie den Schlusstaktstrich einfügen. Dabei muss der Cursor am Ende des Systems (Notenzeile ist egal) stehen. Im Taktstrich-Dialog markieren sie Für alle Stimmen des Systems, damit sie den Taktstrich nicht für jede Notenzeile einzeln eingeben müssen. Falsch eingegebene Taktstriche lassen sich löschen, wenn man den Cursor dahinter stellt und die Rücktaste betätigt.

Ihre fertige Partitur sollte jetzt so aussehen:



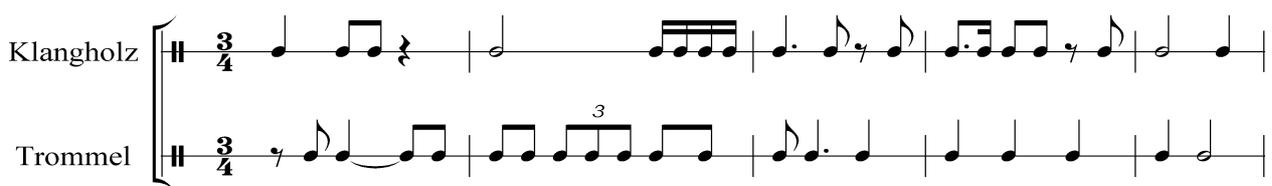
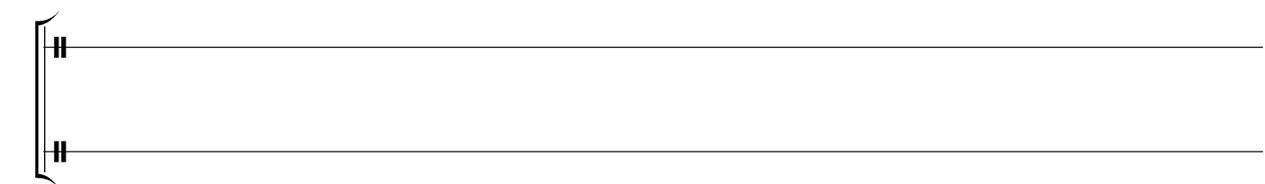
Mit  können sie sich die einzelne Notenzeile und mit  alle Zeilen des Systems vorspielen lassen. Dabei spielt Capella immer ab Cursorposition. Geben sie am Ende keinen Schlusstaktstrich sondern einen Wiederholungstaktstrich ein, spielt Capella auch die sich ergebende Wiederholung vor.

Änderungen des Tempos können sie unter System  für jede Notenzeile einzeln einstellen.

Im Menü Datei können sie Ihre Noten als Capella-Datei (*.cap) speichern.

Im Menü Datei Exportieren - MIDI-Datei können sie ihre Noten als Klangdatei (*.mid) speichern. Eine Voraussetzung zur späteren Konvertierung in das WAVE-Format (CD).

Um ihre Komposition weiter zu führen, müssen sie einen Zeilenumbruch machen, da die Notenzeile bereits voll ist. Löschen sie aber zuvor den Schlusstaktstrich. Gehen sie mit dem Cursor an das Ende der Zeile und drücken sie  (Enter), um einen Zeilenumbruch zu bekommen. Für einen Seitenumbruch müssen sie ab Systemende Strg+Enter ( + ) eingeben.

Da bereits der Randausgleich eingestellt ist, füllt sich das System bis zum Rand auf. Über  können sie das ändern, falls sie das stört.

Am Schluss können sie ihrer Komposition einen Titel geben. Markieren sie die erste Note und klicken sie auf . Hier können sie Text eingeben und dann mit der Maus ausrichten.

Alle weiteren Dinge, wie Dynamik, Artikulation werden quasi an Noten als Grafikobjekte verankert und können über ein mit der rechten Maustaste zu erreichendes Menü angepasst werden.

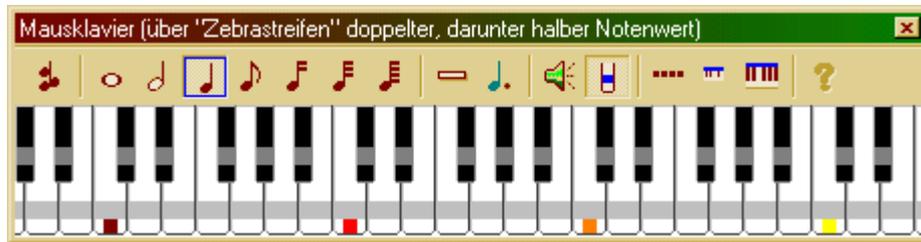
General-MIDI-Belegung für Kanal 10 (Schlagzeug)

Für die Funktion der Klangumleitungen in capella 2002 gilt die folgende Tabelle.

Notenlinie nach 	(GM) MIDI Nr.	Schlagzeug- Instrument (Klang)	Notenlinie nach 	(GM) MIDI Nr.	Schlagzeug- Instrument (Klang)
H,	35	Acoustic Bass Drum	cis'	61	Low Bongo
C	36	Bass Drum 1	d'	62	Mute Hi Conga
Cis	37	Side Stick	dis'	63	Open High Conga
D	38	Acoustic Snare	e'	64	Low Conga
Dis	39	Hand Clap	f'	65	High Timbale
E	40	Electric Snare	fis'	66	Low Timbale
F	41	Low Floor Tom	g'	67	High Agogo
Fis	42	Closed Hi Hat	gis'	68	Low Agogo
G	43	High Floor Tom	a'	69	Cabasa
Gis	44	Pedal Hi Hat	b'	70	Maracas
A	45	Low Tom	h'	71	Short Whistle
B	46	Open Hi Hat	c''	72	Long Whistle
H	47	Low-Mid Tom	cis''	73	Short Guiro
c	48	Hi-Mid Tom	d''	74	Long Guiro
cis	49	Crash Cymbal 1	dis''	75	Claves
d	50	High Tom	e''	76	High Wood Block
dis	51	Ride Cymbal 1	f''	77	Low Wood Block
e	52	Chinese Cymbal	fis''	78	Mute Cuica
f	53	Ride Bell	g''	79	Open Cuica
fis	54	Tambourine	gis''	80	Mute Triangle
g	55	Splash Cymbal	a''	81	Open Triangle
gis	56	Cowbell			
a	57	Crash Cymbal 2			
b	58	Vibraslap			
h	59	Ride Cymbal 2			
c'	60	Hi Bongo			

Noteneingabe mit Mausklavier

Für die Noteneingabe in capella 2002 steht unter dem Menü Ansicht ein Mausklavier zur Verfügung. Die Oktavbereiche sind dabei farbig markiert. Darüber hinaus lässt sich über den Button  die Funktion „Zebrastreifen“ aufrufen, die zur Tonhöhe auch die rhythmische Eingabe über die Stelle des Mausclicks ermöglicht. Ansonsten befinden sich auf



dem Mausklavier auch noch die Einstellungsbuttons, die auch in der Menüleiste des Hauptfensters zu finden sind.

Das Mausklavierfenster lässt sich an den Rändern mittels der Maus (bei Doppelpfeil klicken, halten und ziehen) ein- und auszoomen, wobei sich nicht nur die Größe, sondern auch noch die Anzahl der Tasten verändert, so dass man bis zum Umfang eines modernen Konzertflügels kommt. Dabei fällt dann die Einstellung der Oktavbereiche weg. Leider sind aber die Tasten dann auch sehr klein, so dass das Treffen mit dem Mauszeiger etwas zur Glückssache wird. Wer also mir dem Mausklavier arbeiten will, sollte einen großen Monitor haben mit einer feinen Auflösung.

Natürlich ist die Verwendung des Mausklaviers zur Noteneingabe wenig geeignet, um ein gewisses Arbeitstempo zu erreichen. Die günstigste Eingabe erfolgt daher über eine Kombination aus Tastatur (für den Rhythmus) und MIDI-Klaviatur (für die Tonhöhe).

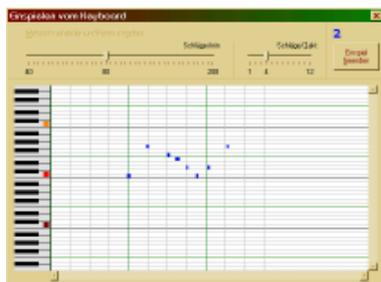
Noteneingabe über MIDI-Keyboard

Prinzipiell ist jedes auch noch so einfaches Keyboard geeignet, wenn es über einen MIDI-Ausgang verfügt (Diodenbuchse). Über diesen muss es per MIDI-Kabel mit dem MIDI-Eingang der Soundkarte des Computers verbunden werden. Ähnlich wie mit dem Mausklavier erfolgt nun die Eingabe per Tastendruck. Capella bietet nun zwei Eingabemöglichkeiten an:

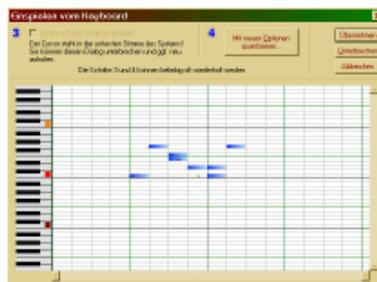
 normaler Eingabemodus per Hand, wie mit dem Mausklavier

 rhythmischer Eingabemodus, hier wird die Eingabe zuerst ausgezeichnet und dann entsprechend der Quantisierungsoptionen dargestellt.

Diese Optionen erlauben verschiedene Einstellung, wie die Menüfenster zeigen:



1. Aufzeichnung



2. Bearbeitung



3. Quantisierungsoptionen (=Empfindlichkeit)

Bei diesem Eingabemodus muss jeder individuell für sich ausprobieren, ob überhaupt und wenn ja, dann bei welchen Einstellungen die besten Resultate erzielt werden.

Einstellungen für Fortgeschrittene

1. Alle Symbole verfügbar machen

Standartmäßig sind unter  nicht alle Sybole des Fonts capella3.ttf erfasst. Diese Einstellung findet sich in der Datei **capella.dat**, die sich im Programmverzeichnis befindet. Um alle Symbole des capella3-Fonts unter  sehen und verwenden zu können, öffnet man mit einem einfachen Editor wie WordPad diese Datei und arbeitet sich durch bis zum Eintrag [Symbols]. Hier muss der Eintrag in die Capella.dat unter an der entsprechenden Stelle wie folgt verändert werden:

```
[Symbols]
Separator=\
N=10
1=Noten\UVá ã@ç¶;ª- ;£¥§©« ØÙÚÛ
2=Köpfe\UVáâãäåîïðñòóô±°
3=Schlüssel\ABCDEFG c ;;
4=Vorzeichen\P Q R S T
5=Vortrag\lxtw uk abYZÊËÏÉÎËÏÈ
6=Dynamik\fgh j sz { pqr i l
7=Symbole\y$node ² VWX * vH ¬- ²¶·ÈÝÛ
8=Pausen\±°IJKLMNOP
9=Ziffern\0123456789ö÷øùúüýþÿ
10=Fähnchen\êëîâ æçèéß
```

2. Neue Darstellungsstile einbinden



Im Menü **Extras** unter dem Eintrag **Optionen** öffnet sich ein Fenster, in dem man den Stil der Notendarstellung für eine Datei ändern kann (nebenstehende Abbildung). Das bewirkt, dass ein neuer Zeichenfond für die Notendarstellung gewählt wird und sich das Aussehen grundlegend ändern kann. Diese Einstellung ändert sich wieder in die Standard-Einstellung des Hauptstils *capella-Standard*, wenn man die Datei und das Programm schließt und danach wieder öffnet. Um die Stil-Einstellung so zu fixieren, dass die Datei auch bei erneutem Öffnen wieder in dieser Darstellung erscheint, muss man unter dem Menü **Datei** unter dem Eintrag **Info** auf der Registerkarte **Kommentar** der ausgewählte Stil im Fenster Kommentar vermerkt werden. Die Syntax hierfür lautet:

`<style>Name des Stils</style>`



Wichtig ist dabei, dass die Schreibweise des Stilnamens genau mit dem Eintrag im Optionsfeld übereinstimmt. Das betrifft sowohl die Groß- und Klainschreibung, als auch

die Frage der Leertasten. Capella erhält die Informationen über die Stile ebenfalls aus der Datei **capella.dat**, die sich im Programmhauptverzeichnis befindet. Auch zu den Stilen kann man in dieser Datei die Einstellung für die Darstellungsstile ändern oder auch neue hinzufügen. Zuvor müssen aber alle betreffenden Fonts installiert sein (Capella Software/Capella 2002/Alternative Fonts auf der CD bzw. im Programmverzeichnis). Mit dem Editor öffnet man die capella.dat und scrollt zum Eintrag [Styles]. Hier sind dann

alle installierten Stile vermerkt, die im Optionsmenü alternativ angeboten werden. N= gibt die Anzahl der Stile an. Das Einbinden eines neuen Stils würde also diese Zahl verändern. Und mit der Angabe 9= würde dann ein neuer Stilname eingetragen.

```
[Styles]
N=8
1=capella-Standard
2=dezent rundlich
3=Renaissance
4=Früherziehung
5=Kirchenlied
6=capella-jazzy
7=Modern
8=alternativ
```

Danach folgen die genauen Beschreibungen der einzelnen Stile wie beispielsweise:

```
[Renaissance]
FontFile=cap-Renaissance
FontName=capella-Renaissance
NoteSpaces=64,30,43 ; Einheit: 1/32 Zw.
HeadWidth=512,384,307,307 ; brevis, ganze, halbe, viertel (Einheit: 1/256 Zw.)
LineWidth=24,24 ; Hälse, Notenlinien (Einheit: 1/256 Zw.)
xStemDown=142,142
yStemDown=-125,-125
xStemUp=168,168
yStemUp=125,125
Bracket=-16,-16,8,1,-24,-16,8,-16,30,-32,40,-48,30,-32,8,-4,-24,-4
```

Hat man also einen neuen Stil eingetragen, dann muss dieser nun definiert werden. Diese Stilbeschreibung sollte an dem Punkt eingefügt werden, der mit der Reihenfolge der Stile wie unter N= übereinstimmt. Die einzelnen Parameter können auch aus einem bereits bestehenden Stil einen neuen werden lassen. Die Anzahl der verfügbaren Fonts ist also keinesfalls identisch mit der Anzahl der möglichen Stile. Man kann beispielsweise aus dem Font capella3.ttf nicht nur den Stil capella-Standard definieren, sondern weitere Stile durch modifizierte Einstellungen gewinnen. Alle Fonts müssen sich im Programmverzeichnis von Dapella befinden. Die Bedeutung der einzelnen Einträge ist definiert:

FontFile: der Dateiname der Schriftart ohne Dateierweiterung

FontName: der Schriftartname (erweicht häufig vom Dateinamen ab)

NoteSpaces: die Zahlen bedeuten: Abstände von Schlüssel zu Tonart/Taktart, den Freiraum am Anfang und am Ende des Taktes in der Maßeinheit bis zu 1/256 Zwischenraum

HeadWidth: Breite der Notenköpfe für Brevis, Ganze, Halbe und Viertel in der Maßeinheit bis zu 1/256 Zwischenraum

LineWidth: Stärke von Notenlinien und Hälsen in der Maßeinheit bis zu 1/256 Zwischenraum

xStemDown: horizontale Lage des nach unten gerichteten Notenhalses für Halbe und Viertel nur in 1/256 Zwischenraum

yStemDown: vertikale Lage des nach unten gerichteten Notenhalses für Halbe und Viertel nur in 1/256 Zwischenraum (negativer Wert wegen der Kopfform)

xStemUp und **yStemUp:** bedeutet dasselbe für alle nach oben gerichteten Notenhälse

Bracket: Maße für die eckigen Systemklammern mit ihren Sichern in 1/32 Zw.

3. Anlegen und Speichern eigener Galerien

Galerien sind nichts anderes als Sammlungen, die Grafik, Text oder Symbole sein können. Sie enthalten entweder Elemente aus Capella oder fremde Grafiken, die man über die Zwischablage wie folgt importieren kann:

1. öffnen einer Grafik in einem Grafikprogramm und Grafik markieren
2. über **Ctrl** **C** in die Zwischenablage kopieren und Grafikprogramm schließen
3. in Capella den Cursor vor die Note/Pause stellen, wo eingefügt werden soll
4. die Tasten **Ctrl** **V** oder den Button  drücken
5. die Grafik skalieren und ausrichten (klickt man mit der rechten Maustaste auf eine markierte Grafik oder drückt **F10**, kann man diese Grafik in Ebenen anordnen)

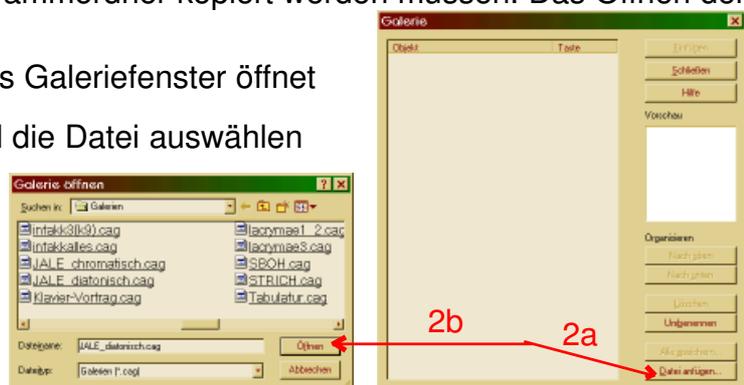
Die Grafik kann nun, wenn sie öfter verwendet werden soll in eine neue Galerie gespeichert werden, was wie folgt funktioniert:

1. Grafik markieren und rechte Maustaste oder **F10** drücken
2. im Kontextmenü klickt man auf „In Galerie kopieren...“
3. im nächsten Fenster gibt man dem Bild oder Text einen Namen
4. das kann man mit vielen Elementen wiederholen, sie erscheinen dann in der Galerie
5. die Galerie kann im Galeriefenster über speichern gespeichert werden, wobei Capella diese immer in das Unterverzeichnis [Galerien] im Programmverzeichnis ablegt.

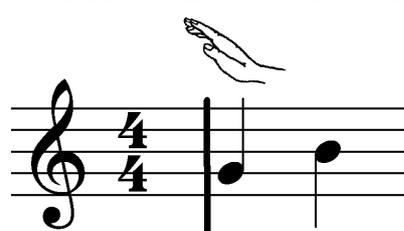
4. Einbindung von fertigen Galerien

Im Verzeichnis Capella Galerien sind noch zwei Galerien für die JALE - Hände, die in das gleichlautende Verzeichnis im Programmordner kopiert werden müssen. Das Öffnen der Galerien geschieht wie folgt:

1. auf  drücken, so dass sich das Galeriefenster öffnet
2. auf **Datei anfügen...** drücken und die Datei auswählen



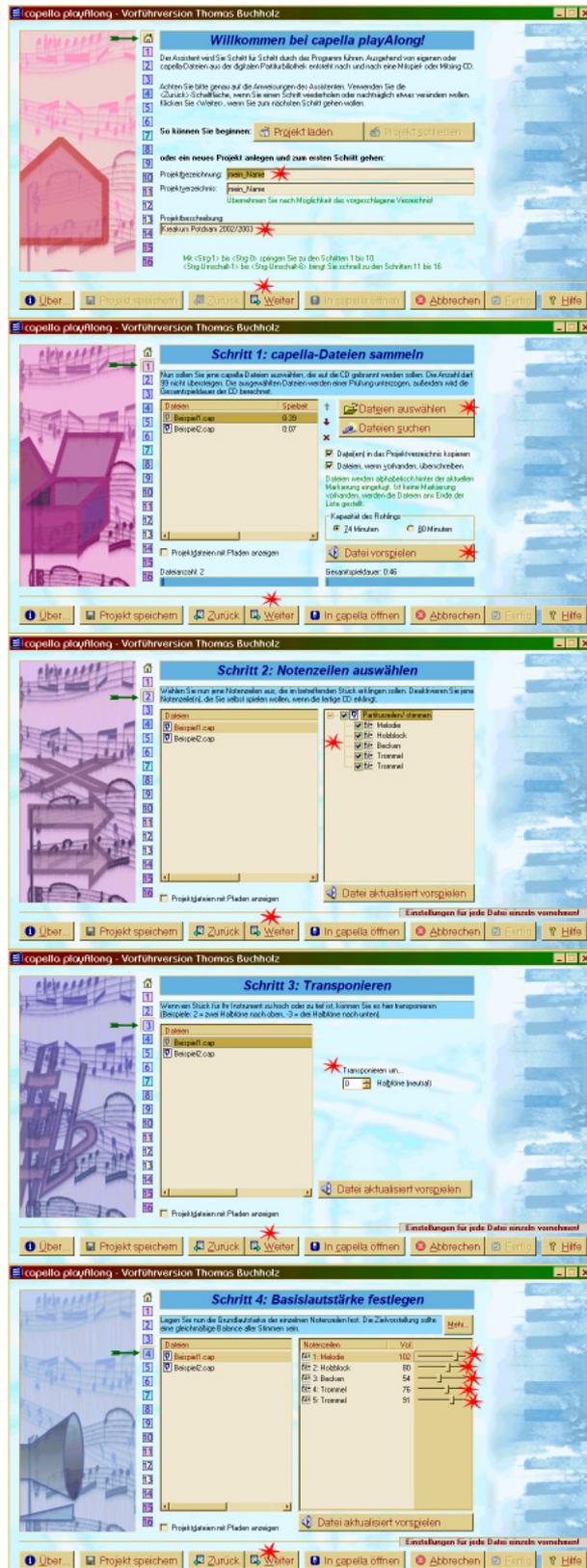
Damit ist die Datei verfügbar und kann über **Einfügen** Zeichen an die Noten verankern. Voraussetzung ist, dass der Cursor vor einer Note oder Pause steht. Alternativ kann man auch ohne Öffnung der Galerie direkt über die Tastenkürzel einfügen, die im Galeriefenster angezeigt sind. Das Einfügen erfolgt immer an der Position, an der die Grafik oder der Text auch positioniert war, als man die Galerie erstellt hat. Die Verankerung erfolgt an der Note, vor der der Cursor steht. Innerhalb der Galerie kann man die ursprüngliche Reihenfolge der markierten Elemente über **Nach oben** **Nach unten** auch verändern oder markierte Elemente **Löschen** bzw. **Umbenennen**.



Diese überarbeitete Galerie kann man über **Alle speichern...** unter neuem Namen ablegen, oder andere Galerien über **Datei anfügen...** hinzufügen, ohne Einfluss auf die ursprüngliche Datei.

Kurzreferenz zu capella playAlong

Das Programm capella-PlayAlong wurde speziell für Kinder und Laien entwickelt. Es ermöglicht im Zusammenspiel mit dem Notensatzprogramm capella 2002 aus Notationsdateien im *.cap-Format MIDI-Dateien zu erstellen, in denen alle musikalisch relevanten Parameter in gut aufeinander abgestimmten Dialogen bearbeitet bzw. eingestellt werden können. Danach konvertiert das Programm die *.mid-Datei in eine *.wav-Datei und bietet die Benutzeroberfläche für das Brennen einer Audio-CD.



Im Eröffnungsfenster wird entweder ein vorhandenes Projekt geladen oder ein neues erstellt. Unter Projekt versteht man hier immer eine Folge mehrerer Musikstücke, die später als Traks auf einer Audio-CD erscheinen. Das Projekt kann nach jedem Arbeitsschritt wieder neu gespeichert werden. Die Sternchen geben an, welche Optionen obligatorisch sind.

Schritt 1

Alle *.cap-Dateien, die in das Projekt eingebunden werden sollen, werden in der gewünschten Reihenfolge in das Projektfenster und damit in das Projektverzeichnis von PlayAlong geladen. Dabei kann man auch nach einer Datei suchen lassen, wenn man ihren Namen weiß und den Speicherort vergessen hat. „Datei vorspielen“ ist eine gute Kontrollfunktion. Hier wird auch die Größe der CDR eingestellt (74 oder 80 min).

Schritt 2

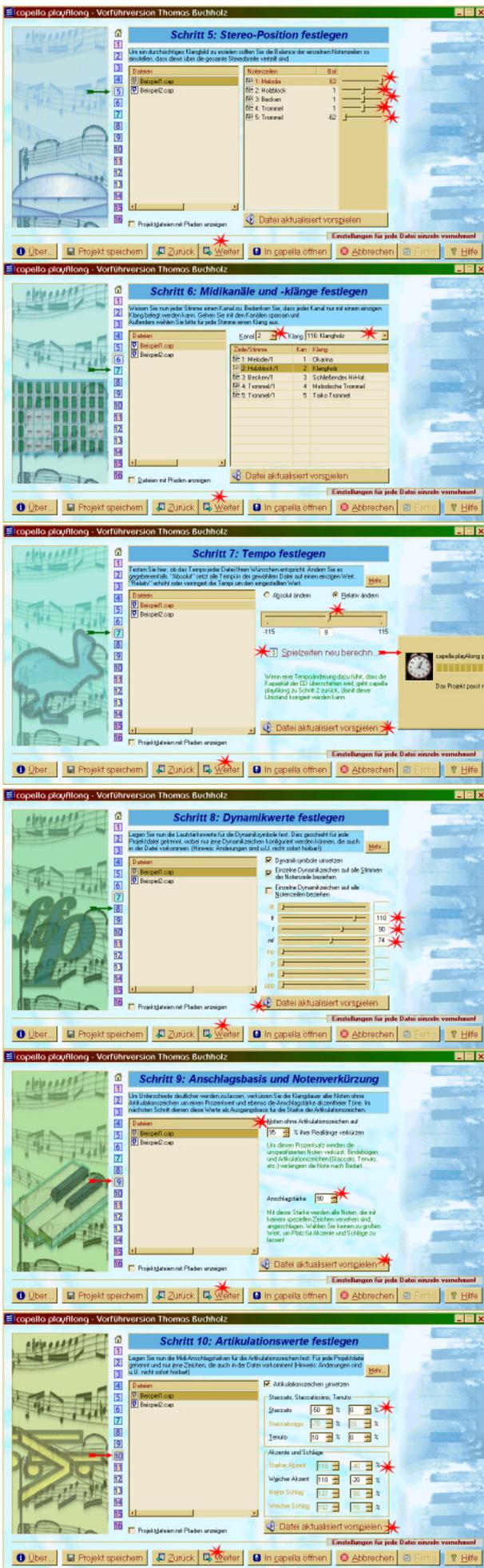
Da *.cap-Dateien auch aus mehreren Notenzeilen bestehen können und jede Notenzeile einen eigenen Programm (Klang) belegt, ist es möglich auch einzelne Stimmen (Notenzeilen) abzuwählen. „Datei vorspielen“ verrät, ob die richtigen Zeilen gewählt wurden. Das muss für jede Datei einzeln eingestellt werden.

Schritt 3

Falls die gewählte Tonart (was ja prinzipiell eine Frage der Tonhöhe ist) zu hoch oder zu tief erscheint, kann man die generelle Tonhöhe in Halbtonschritten ändern. Auch für bestehende Projekte lässt sich das so später noch ändern, wenn die Musik auf der CD zu hoch oder zu tief ist. Das muss auch hier für jede Datei einzeln eingestellt werden. Vorspielen lassen!

Schritt 4

In einem Musikstück ist es gut, wenn nicht alle Stimmen gleich laut klingen. Dabei ist es logisch, wenn die Hauptmelodie vielleicht etwas stärker ist als die Begleitinstrumente. Die tiefen Stimmen sollte man aber nicht zu leise stellen, weil sie quasi das Fundament der Musik bedeuten. Gilt für jede Datei einzeln. Vorspielen lassen!



Schritt 5

Die Instrumente stehen beim Konzert nie alle genau auf der gleichen Position. Der Stereo-Effekt, der den Raumklang simuliert, wird durch die Pan-Position eingestellt. Entsprechend der MIDI-Messages kann der Controller von 64 bis -63 pegeln, wobei 0 die Mitte ist. Minus und Plus definiert links- und rechtsseitig vom Zentrum. Gilt für jede Datei einzeln. Anhören!!!

Schritt 6

Wenn die in den *.cap-Dateien eingestellten Instrumente (MIDI-Kanäle) nicht gefallen, kann man das hier ändern. Dabei gelten die Kanalbelegungen nach der Norm von General-Midi (GM). Falls sich dadurch Änderungen in der Lautstärke oder des Stereo-Position erforderlich machen, kann man wieder zurück gehen. Gilt für jede Datei einzeln. Anhören!!!

Schritt 7

Das in der *.cap-Datei festgelegte Tempo kann hier für jede Datei einzeln verändert werden. Bei relativer Änderung bleiben die in Capella eingestellten Tempowechsel erhalten, die absolute Veränderung bedeutet, dass das Tempo des gesamten Stücks auf den neuen Tempowert festgesetzt wird. Hier verändert sich die Dauer, die neu berechnet wird. Anhören!!!

Schritt 8

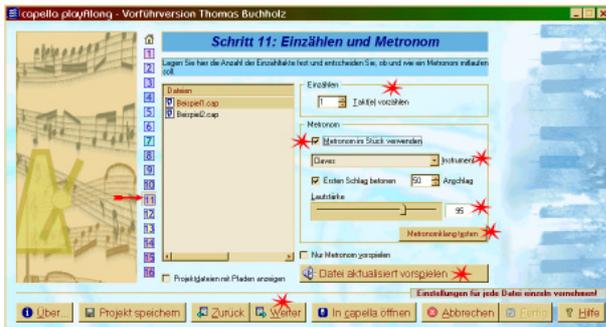
Alle in der Partitur angegebenen Dynamik-Angaben werden hier in MIDI-Message umgewandelt. Dabei kann man festlegen, wie die einzelne Abstufung sein soll. Achtung hier lauert die Falle: Wer für piano einen höheren Wert einstellt als für forte, muss erleben, dass dann die leisen Stellen lauter klingen als die lauten. Gilt für jede Datei einzeln. Anhören!!!

Schritt 9

Hier wird es richtig MIDI-mäßig. Der MIDI-Controller Aftertouch Channel für die Anschlagsstärke und die „Loslass“-Dynamik lässt sich hier beeinflussen. Gilt für jede Datei einzeln. Das Anhören ist hier sehr wichtig! In der Regel muss aber nichts verändert werden, da die Vorgabenwerte für gängige Dateien ausreichend sind.

Schritt 10

Diese MIDI-Feinjustierung wird hier, bezogen auf die Artikulationszeichen fortgesetzt. In Prinzip sind das Controll-Chances. Kommt ein Artikulationszeichen in der Partitur nicht vor, dann kann man es hier auch nicht einstellen. Der Pitch-Bend-Controller wurde ja schon im Schritt 3 benutzt.



Schritt 11

Bei Begleitmusiken zum Mitsingen trifft man den Anfang bestens durch das Einzählen, das hier durch ein Schlaginstrument als Metronom eingebunden wird. Zuerst muss man das Instrument definieren, dann die Zahl der Voraustakte (je schneller das Tempo um so mehr Takte voraus). Ob das Metronom im Stück weiterticken soll, muss angegeben werden. Anhören!!!



Schritt 12

Nachdem alle hier möglichen MIDI-Parameter eingestellt sind, kann die Konvertierung in eine MIDI-Datei erfolgen. Man kann das für jede Datei einzeln oder für alle zusammen tun. Die Ergebnisse, aber auch die Ausgangsdateien kann man sich nun anhören. Je nach dem, welche Datei gerade durch Mausclick markiert ist.



Schritt 13

Die Klangqualität der Klangdatei ist dabei normalerweise von der Qualität der Soundkarte oder speziellen Treiberdateien (synthetische Klänge) abhängig. Nur bei einer guten Soundkarte sollte man auf die Synthese-Methode verzichten. Für letztere sorgt das kleine Tool TiMidity++2.11.3, das sich in einem eigenen Programmordner befindet.



Schritt 14

Um eine Steuerungsdatei für MIDI-Instrumente (*.mid) in eine digitale Klangdatei (*.wav) zu verwandeln sind komplizierte Rechenoperationen nötig. TiMidity zeigt es in einem DOS-Fenster an. Wer versucht der Rechenoperation zu folgen, kann erlauben wie schnell ein guter Prozessor arbeitet. Auch hier kann man sich Ausgangs- und Zieldatei anhören.



Schritt 15

Nun wird der Brennvorgang gestartet. Zuvor sollte man eine leere CDR in seinen Brenner legen! Nur eine *.wav-Datei kann auf das Audio-Format einer CDR gebrannt werden. PlayAlong protokolliert den Brennvorgang in ähnlicher Weise wie eigenständige Brenn-Software (NERO oder WinOnCD).



Schritt 16

Da digitale Klangdateien sehr groß sind, bietet PlayAlong an, diese nach dem Brennen wieder zu löschen. Will man aber noch weitere CDs brennen, sollte man sie nicht entfernen. Hier ein Vergleich: 39 sec. Musik bedeutet eine *.cap-Datei von 3,5 KB, eine *.mid-Datei von 4,3 KB und eine *.wav-Datei von 7,9 MB! Daher das Angebot des Aufräumens.

General-MIDI-Klänge

Prog.-Nr.	Klang		
1	Konzertflügel	65	Sopran-Sax
2	Klavier	66	Alt-Sax
3	Elektrischer Flügel	67	Tenor-Sax
4	Honky-tonk Piano	68	Bariton-Sax
5	Fender-Rhodes Piano	69	Oboe
6	Piano (Chorus-Effekte)	70	Englischhorn
7	Cembalo	71	Fagott
8	Hohner Clavinet D6	72	Klarinette
9	Celesta	73	Piccoloflöte
10	Glockenspiel	74	Flöte
11	Music Box	75	Blockflöte
12	Vibraphon	76	Panflöte
13	Marimbaphon	77	Flasche-Blasen
14	Xylophon	78	Shakuhachi
15	Röhrglocken	79	Pfeifchen
16	Dulcimer	80	Okarina
17	Hammond Orgel	81	Lead 1 (Rechteck)
18	Perkussive Orgel	82	Lead 2 (Sägezahn)
19	Rock Orgel	83	Lead 3 (Calliope)
20	Kirchenorgel	84	Lead 4 (Chiff)
21	Zungenorgel	85	Lead 5 (Charang)
22	Akkordeon	86	Lead 6 (Voice)
23	Harmonika	87	Lead 7 (Fifths)
24	Tango Akkordeon	88	Lead 8 (Brass/Lead)
25	Akust.Gitarre (Nylon)	89	Pad 1 (New Age)
26	Akust.Gitarre (Stahl)	90	Pad 2 (warm)
27	Jazz Gitarre elektr.	91	Pad 3 (polysynth)
28	E-Gitarre unverzerrt	92	Pad 4 (Choir)
29	E-Gitarre gedämpft	93	Pad 5 (bowed)
30	E-Gitarre übersteuert	94	Pad 6 (metallic)
31	Gitarre stark verzerrt	95	Pad 7 (Halo)
32	Gitarren-Akkorde	96	Pad 8 (Sweep)
33	Kontrabaß gezupft	97	FX 1 (Rain)
34	E-Baß gezupft	98	FX 2 (Soundtrack)
35	E-Baß (Plektrum)	99	FX 3 (Crystal)
36	Bundloser Baß	100	FX 4 (Atmosphere)
37	Schlagbaß 1	101	FX 5 (Brightness)
38	Schlagbaß 2	102	FX 6 (Goblins)
39	Synthesizer Baß 1	103	FX 7 (Echoes)
40	Synthesizer Baß 2	104	FX 8 (Sci-Fi)
41	Violine	105	Sitar
42	Viola	106	Banjo
43	Violoncello	107	Shamisen
44	Kontrabaß	108	Koto
45	Streicher Tremolo	109	Kalimba
46	Streicher Pizzicato	110	Dudelsack
47	Orchester-Harfe	111	Western-Fidel
48	Pauken	112	Shanai
49	Streicher 1	113	Tinkle Bell
50	Streicher 2	114	Agogo
51	Synth-Streicher 1	115	Steel Drums
52	Synth-Streicher 2	116	Klangholz
53	Chor „Aah“	117	Taiko Trommel
54	Stimme „Ooh“	118	Melodische Trommel
55	Synth-Stimme	119	Synth-Trommel
56	Orchester-Schlag	120	Schließendes Hi-Hat
57	Trompete	121	Gitarrenbund
58	Posaune	122	Atemgeräusch
59	Tuba	123	Meeresküste
60	Gedämpfte Trompete	124	Vogelgezwitscher
61	Horn	125	Telefonklingeln
62	Bläsersatz	126	Hubschrauber
63	Synth-Bläser 1	127	Applaus
64	Synth-Bläser 2	128	Gewehrshuß