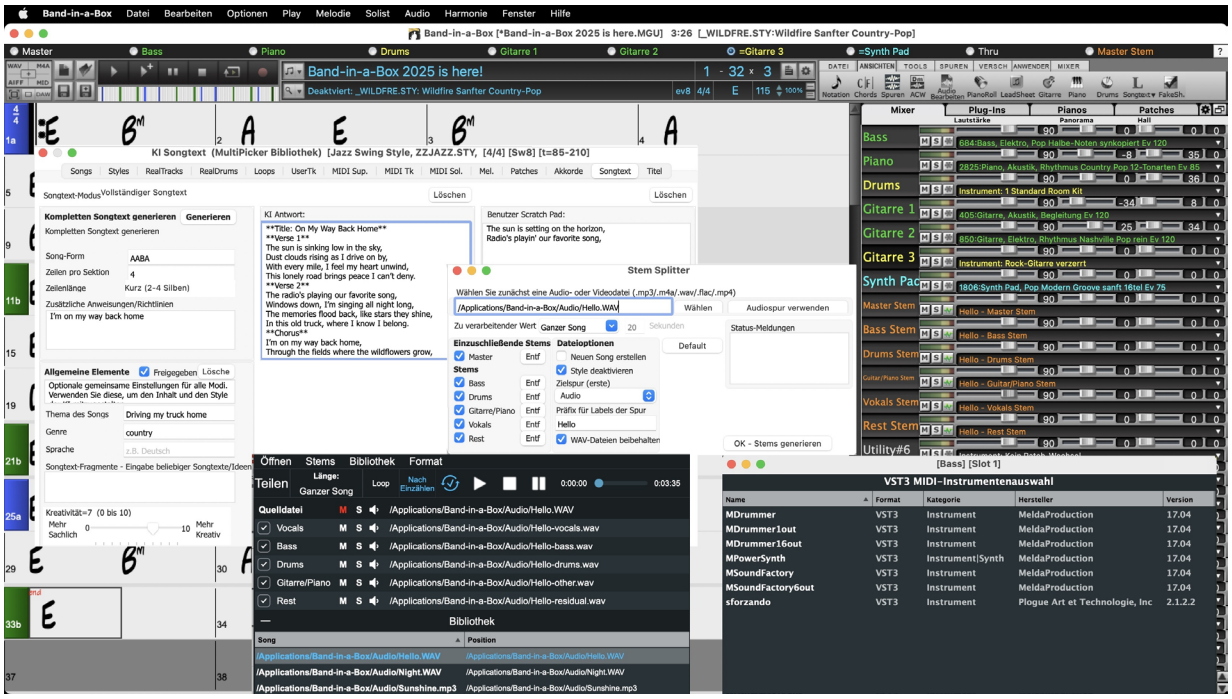
BAND IN A BOX®

Version 2025 für Mac®



Benutzer Handbuch

© Copyright PG Music Inc. 1989-2025. alle Rechte vorbehalten.

PG Music Inc. Lizenzvereinbarung

DIE FOLGENDEN BEDINGUNGEN SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR SIE DIE INSTALLATION DIESER SOFTWARE DURCHFÜHREN. DIE BENUTZUNG DER SOFTWARE ZEIGT IHRE ANNAHME DER FOLGENDEN BEDINGUNGEN AN.

LIZENZ

A. Das Programm darf nur auf einer einzelnen Maschine nur verwendet werden.

B. Sie können das Programm und die Lizenz auf eine andere Person übertragen, wenn die andere Person damit einverstanden ist, die Bedingungen dieser Vereinbarung zu akzeptieren. Wenn Sie das Programm übertragen, müssen Sie alle Kopien, ob in gedruckter oder maschinenlesbarer Form mit übertragen oder alle Kopien vernichten. Dieses schließt alle Änderungen und/oder Teile des Programms ein, auch in anderen Programmen integrierte Bestandteile.

C. Eventuell erhalten Sie das Programm auf mehr als einem Medium. Unabhängig von der Anzahl der erhaltenen Medien dürfen Sie die Software nur auf einer einzelnen Maschine installieren und verwenden.

D. Das Programm (einschließlich irgendwelcher Bilder, Fotographien, Animationen, Bildschirm, Audio, Musik und der Text enthalten im Programm) wird durch PG Music Inc. oder seine Lieferanten besessen und ist durch internationale Urheberrechtsgesetze und internationale Vertragsbestimmungen geschützt.

Sie können das Programm oder eine Kopie, Änderung oder mit anderen Programmen integrierte Bestandteile dieser Software nur so verwenden. wie in dieser Lizenz ausdrücklich erlaubt. Wenn Sie gegen diese Lizenz verstoßen und das Programm gleichzeitig auf mehr als einem Gerät benutzen, wird Ihre Lizenz automatisch beendet.

LIZENZVEREINBARUNG FÜR BAND-IN-A-BOX

Lizenztyp: Vorbehaltlich der Bedingungen dieser Vereinbarung gewährt PG Music Inc. ("Lizenzgeber") Ihnen ("Lizenznehmer") eine nicht-exklusive Lizenz zur Nutzung der Software Band-in-a-Box (oder anderer PG Music-Software) sowie aller zugehörigen Dateien und musikalischen Inhalte (Audio, MIDI, Songs, Notation usw.), die mit Band-in-a-Box geliefert werden (die „Software“). Diese Lizenz gilt für die gesamte Software.

Eigentum: Der Lizenznehmer erkennt an und stimmt zu, dass die Software lizenziert und nicht verkauft wird. Der Lizenzgeber behält alle Rechte, Titel und Interessen an der Software, einschließlich aller geistigen Eigentumsrechte.

Erlaubte Nutzung: Der Lizenznehmer darf die von der Software generierten musikalischen Inhalte ausschließlich für persönliche Kompositionen und Arrangements verwenden.

Verbotene Nutzung: Die Lizenz schließt ausdrücklich die Nutzung der von der Software generierten Inhalte in einem teilweise oder vollständig automatisierten Prozess zur Erstellung musikalischer Inhalte aus, insbesondere wenn dies beinhaltet:

a. Das Sammeln von Eingaben von Dritten.

b. Die Generierung musikalischer Inhalte basierend auf Eingaben von Dritten.

c. Die Übertragung oder Bereitstellung von Musik oder musikalischen Inhalten für Dritte, die ganz oder teilweise von der Software generiert wurden.

Beteiligung Dritter: Der Lizenznehmer darf die Software nicht verwenden, um musikalische Inhalte auf eine Weise zu erstellen, die eine teilweise oder vollständig automatisierte Sammlung, Generierung oder Übertragung von musikalischen Inhalten oder Anweisungen unter Beteiligung Dritter umfasst.

HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

PG Music Inc.'s gesamte Haftung wird auf folgendes beschränkt:

A. PG Music wird jeden Datenträger der nicht PG Music´s “Beschränkter Gewährleistung” entspricht und zu PG-Music oder einem autorisierten Händler zurückgeschickt wird kostenlos ersetzen, wenn ein Kaufbeleg vorgelegt wird.

B. Wenn PG Music Inc. oder der Vertragshändler außerstande ist, Ersatzmedien zu liefern, die frei von Fehlern in Materialien oder Ausführungsqualität sind, können Sie diese Vereinbarung kündigen, und Sie erhalten den Kaufpreis rückerstattet.

In keinem Fall ist PG Music verantwortlich für weitere sonstige Schäden. Hier drin eingeschlossen, aber nicht beschränkt auf verloren gegangene Gewinne und Ersparnisse oder andere direkte oder indirekte Schäden aus der Benutzung oder nicht Benutzbarkeit der Software. Diese Haftung ist selbst dann ausgeschlossen, wenn PG Music oder ein autorisierter Händler von PG Music auf die Möglichkeit dieser Schäden vorher hingewiesen wurde.

HINWEIS FÜR KUNDEN

Der folgende Absatz betrifft das Video Join Tool (vjt.exe, vjt_ffmpeg.exe und andere Dateien im \Data\VJT Ordner) die bei dieser Installation enthalten sein können. Dieser Hinweis ist erforderlich für die erteilte Lizenz unter Paragraphen 2.1 und 2.6 und für Verkäufe von Codec Lizenznehmer Kunde(n). Als Bedingung der erteilten Lizenz unter Paragraphen 2.6 und der Lizenz erteilt zu einer Codec Lizenz für Verkäufe für Kundenlizenzen, Lizenznehmer stimmen zu, dass jede Partei die ein AVC Produkt verwendet die Lizenzrechte einhält und folgenden Hinweis beachtet: DIESES PRODUKT IST LIZENZIERT UNTER DER AVC PATENT PORTFOLIO LIZENZ. DIESE LIZENZ ERSTRECKT SICH AUF DIESES PRODUKT UND NUR AUF DIESES PRODUKT AUCH WENN ANDERE HINWEISE HIER ENTHALTEN SIND. DIE LIZENZ ERSTRECKT SICH AUF KEIN ANDERES PRODUKT, UNGEACHTET OB SO EIN PRODUKT MIT DIESER LIZENZ IN EINEM EINZELNEN ARTIKEL ENTHALTEN IST. DIESES PRODUKT IST LIZENZIERT UNTER DER AVC PATENT PORTFOLIO LIZENZ FÜR DEN PERSÖHNLICHEN GEBRAUCH EINES ENDKUNDEN ODER ANDERER VERWENDUNG, WENN DAFÜR KEIN ENTGELT EMPFANGEN WIRD UM (i) VIDEOES ZU DEKODIEREN IN ÜBEREINSTIMMUNG MIT DEM AVC STANDARD (“AVC VIDEO”) UND/ODER (ii) ZUM DECODIEREN VON AVC VIDEOS, WELCHES CODIERT DURCH EINEN ENDUNDEN BEI PERSÖHNLICHER VERWENDUNG UND/ODER VON EINEM VIDEO PROVIDER LIZENZIERT WAR, DER AVC VIDEOS ÜBERGEBEN HAT. ES WIRD WEDER IMPLIZIT ODER EXPLIZIT EINE LIZENZ FÜR ANDERE EINSATZZWECKE GEWÄHRT. ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN KÖNNEN BEI MPEG LA, L.L.C EINGESEHEN WERDEN. SIEHE HTTPS://WWW.MPEGLA.COM.

Der folgende Absatz betrifft das Video Join Tool (vjt.exe, vjt_ffmpeg.exe und andere Dateien im \Data\VJT Ordner) die bei dieser Installation enthalten sein können. Video Join Tool "VJT" ist hiermit für einen Endkunden als limitierte, nicht exklusive, nicht übertragbare LIZENZ lizenziert um eine Kopie der Object Code Version der x264 Software auf einer Maschine, Gerät oder Instrument als integrierter Bestandteil der PRODUKTS zu verwenden. Wenn das Integrierte PRODUKT für gleichzeitigen oder Netzwerkverwendung lizenziert ist, darf der Endkunde die maximale Anzahl der autorisierten Benutzer für den Zugriff und der gleichzeitigen Verwendung der

x264 Software nicht überschreiten. Der Endkunde darf Kopien nur zum Zwecke der Datensicherung und Archivierung anfertigen. Dem Endkunden ist es untersagt: (a) Kopien des integrierten PRODUKTS und/oder der x264 Software in einem öffentlichen oder verteilten Netzwerk zu verteilen; (b) die x264 Software in oder als Time-Sharing, Outsourcing, Servicebüro, Application Service Provider oder Managed Service Provider Umgebung zu betreiben; (c) die x264 Software als Standalone Application oder andere Zwecke als mit dem integrierten Produkt zu verwenden; (d) jede Art von Veränderung der urheberrechtlich geschützten Rechte die in der x264 Software oder des integrierten PRODUKTES vorzunehmen; oder (e) die x264 Software zu verändern. Der Endkunde darf die LIZENZ, die durch die EULA erteilt wird nur übertragen wenn (a) der Endkunde jeder Übertragung mit jeder Übertragungsbestimmung beachtet und alle Kopien des integrierten PRODUKTES an den Überträger gemeinsam mit der EULA übergibt; (b) der Überträger akzeptiert die Bedingungen der EULA als Bedingung zu jedem Transfer; und (c) Die Endkunden LIZENZ zur Verwendung des integrierten Produktes endet mit der Übertragung integrierten PRODUKTES. Der Endkunde muss alle Exportgesetze und Bestimmungen einhalten. Falls die EULA jemals beendet wird, ist der Endkunde verpflichtet alle Kopien des integrierten PRODUKTES und der x264 Software bei der Beendigung der EULA sofort zu vernichten.

Dieses Programm kann das Video Join Tool (vjt.exe, vjt_ffmpeg.exe und andere Dateien im \Data\VJT Ordner) enthalten. Das Programm verwendet FFmpeg unter der LGPLv2.1 Lizenz, die hier eingesehen werden kann: https://www.gnu.org/licenses/old-licences/lgpl-2.1.html. FFmpeg Software ist kein Eigentum von PG Music und Information zum Eigentum kann hier angesehen werden: www.ffmpeg.org.

INTERNETABHÄNGIGE FUNKTIONEN UND HAFTUNGSAUSSCHLUSS FÜR DEN KI-DIENST

Nutzung von Internetdiensten

Die Software enthält Funktionen, die eine Internetverbindung und die Kommunikation mit den Servern von PG Music Inc. erfordern, um bestimmte Funktionen bereitzustellen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf, die KI-Assistenzfunktionen (die "KI-Funktionen"). Diese Dienste können die Interaktion mit Drittanbietern beinhalten, um Daten zu verarbeiten und Antworten bereitzustellen.

Änderungen und Einstellung des Dienstes

PG Music Inc. behält sich das Recht vor, internetabhängige Funktionen oder Dienste, einschließlich der KI-Funktionen, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung zu ändern, zu ersetzen oder einzustellen. Solche Änderungen können den Wechsel von Dienstleistern, die Reduzierung der Funktionalität oder die vollständige Einstellung des Dienstes umfassen.

Keine Garantie für dauerhafte Verfügbarkeit

Obwohl PG Music Inc. sich bemüht, die Verfügbarkeit der KI-Funktionen und der zugehörigen Dienste aufrechtzuerhalten, garantieren wir keine ununterbrochene oder dauerhafte Verfügbarkeit. Sie erkennen an und stimmen zu, dass diese Funktionen „wie besehen“ bereitgestellt werden und nach alleinigem Ermessen von PG Music geändert oder eingestellt werden können.

Haftungsbeschränkung

PG Music Inc. haftet nicht für Schäden oder Verluste, die aus der Änderung, Aussetzung oder Einstellung der KI-Funktionen oder der damit verbundenen internetabhängigen Dienste resultieren.

WARENZEICHEN

Band-in-a-Box®, Band-in-a-Box for Bozos®, CloudTracks™, GuitarStar®, JazzU®, PG Music®, PowerTracks Pro®, RealBand®, RealDrums®, RealStyles® und RealTracks® sind entweder die Warenzeichen oder registrierte Warenzeichen der PG Music Inc. in den Vereinigten Staaten von Amerika, Kanada und anderen Ländern. Microsoft® und Windows® sind entweder Warenzeichen oder registrierte Warenzeichen in den USA oder anderen Ländern. Apple®, das Apple-Logo, iPad™, iPhone®, iPod touch®, Leopard®, Macintosh®, Mac®, Panther®, Power Mac®, QuickTime®, Snow Leopard®, Tiger™, und TrueType® sind Warenzeichen der Apple Computer, Inc. und in den USA und anderen Ländern als solche eingetragen. IBM® ist das registrierte Warenzeichen der International Business Machines Corporation. Roland® und das "Roland"-Logo, EDIROL® und das "EDIROL"-Logo sowie GS® und das "GS"-Logo sind eingetragene Warenzeichen, das "MIDI2"-Logo sowie EDIROL Virtual Sound Canvas Multi Pack, VSC-MP1T™ sind Warenzeichen der Roland Corporation. Steinberg und ASIO sind Warenzeichen der Steinberg Media Technologies AG. VST ist ein eingetragenes Warenzeichen der Steinberg Media Technologies AG. Fretlight® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Optek Music Systems, Inc. Andere Marken und ihre Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.

PATENTE

Band-in-a-Box® ist geschützt durch das US-Patent 5990407, 8097801, 8581085, 8680387.

Band-in-a-Box®, RealBand® und andere PG Music Software verwenden “élastique Pro V3 by zplane.development” als Zeit und Tonhöhen Dehnungs-Engine, “élastique Tune V1 by zplane.development” als monophone Tonhöhen-Bearbeitungs-Engine und “Harmony addon V1 by zplane.development” für die élastique Tune Engine.

Einige Audio-Umwandlungen verwenden Libsndfile. Libsndfile ist LIZENZIERT unter LPGL. BeStPlain Akkord-Font - © 2016 by Bernhard Steuber CDS Design GmbH https://cdsdesign.de. RealScore and BigBand Akkord Fonts - Copyright © 2014 by Nor Eddine Bahha https://norfonts.ma.

Gedruckt in Kanada

Inhaltsverzeichnis

PG Music Inc. Lizenzvereinbarung **2**

Inhaltsverzeichnis **4**

Kapitel 1: Willkommen zu Band-in-a-Box! **7**

Was ist Band-in-a-Box? 7
System Anforderungen 7
Installation 8
Aktivierung 9
Setup 9

Kapitel 2: Schnell-Einstieg **11**

Schritt 1 – Akkorde eingeben 11
Schritt 2 – einen Style auswählen 11
Schritt 3 – Spielen Sie Ihren Song! 12
Funktions-Browser 13

Kapitel 3: Band-in-a-Box 2025 ..... **14**

Band-in-a-Box 2025 für Mac® ist da! 14
Band-in-a-Box 2025 Features und Erweiterungen 14
Zusätzliche neue Inhalte für Band-in-a-Box 2025 verfügbar 15
Zusammenfassung der neuen Funktionen 19
QuickStart-Tutorial 20

Kapitel 4: Der Haupt-Bildschirm **28**

Haupt-Bildschirm Überblick 28
Status-Zeile 28
Instrumente und Spuren 29
Toolbars 32
Fortschrittsbalken 36
Der Mixer 36
ChordSheet-Bereich 41

Kapitel 5: Songs abspielen **46**

Song öffnen 46
Styles auswählen 50
Wiedergabe von Songs starten, anhalten und stoppen 54
Mit den Songs mitspielen 60
MIDI Instrumente Wechseln 63
Visuelle Transponierung für Instrumente die nicht im Konzertschlüssel gespielt werden 66
Die JukeBox 67

Kapitel 6: Songs erzeugen **69**

Machen Sie Ihre eigenen Songs 69
Akkord Eingeben 70
Spuren generieren 85
Spureinstellungen und -Aktionen 106
Spuren Fenster 107
Fügen Sie Melodie hinzu (MIDI und/oder Audio) 109
Song Bearbeitungs 112
Eine Songnotiz hinzufügen 116
Notenblatt anzeigen und ausdrucken 117
Songs speichern 118

Kapitel 7: RealTracks und RealDrums **126**

RealTracks 126
RealDrums 144
UserTracks 150
Audio Steuerung für RealTracks und RealDrums 154

Kapitel 8: Notendarstellung, Songtext und Druck **157**

Notations-Fester 157
Standard Notations-Modus 159
Editierbarer Notations-Modus 159
Notations-Modus Note Roll 164
Einstellungen im Notations-Fenster 165
LeadSheet Fenster 168

Songtext ... 171
Großes Songtext (Karaoke) Fenster ... 175
Ausdruck ... 176

Kapitel 9: Automatische Musikerzeugung ... 178

Automatische Song-/Melodieerzeugung - “Der Melodist” ... 178
Automatische Intros ... 181
Automatisches Erstellen eines Songtitels ... 182
Automatische Solo-Erzeugung - Der Solist ... 182
Automatisches Gitarren-Akkordsolo - Der Gitarrist ... 185
Automatische Verzierungen ... 187

Kapitel 10: Arbeiten mit MIDI ... 190

Echtzeit-Aufnahmen ... 190
Schrittweise Noten bearbeiten ... 190
Noten manuell in der Notenansicht eingeben ... 191
Aufnahmen mit der Tasten-Spielhilfe ... 191
Importieren MIDI-Daten ... 191
Bearbeiten der MIDI-Spur ... 192
Das Piano Roll Fenster ... 194

Kapitel 11: Arbeiten mit Audio ... 204

Über Band-in-a-Box Audio-Dateien ... 204
Import von Audio Dateien zur Audio-Spur ... 207
Audio Aufnehmen ... 207
Audio Input Monitoring ... 208
Erzeugung einer synthetischen Stimme ... 209
Die Audio-Datei bearbeiten (Audio-Bearbeitungs-Fenster) ... 209
Lautstärkeautomation ... 212
Audio-Akkord-Wizard ... 212
Audio Harmonien ... 214

Kapitel 12: Werkzeuge, Wizards, Tutorien und Spaß ... 216

Install Manager ... 216
DAW Plug-In Modus ... 216
“Woodshed” Tempo Feature ... 218
Die Tasten-Spielhilfe ... 219
Skalen Wizard ... 219
Akkordinterpretations-Wizard für MIDI-Dateien ... 220
Akkordunterbrechungen “Breaks” ... 223
Gitarren-Tutor ... 223
Das Gitarren Fenster ... 224
Großes Piano Fenster ... 226
Animierte Drumkit-Fenster ... 227

Kapitel 13: Vom Benutzer programmierbare Funktionen ... 230

Der StyleMaker ... 230
Der Harmonie Maker ... 244
Der Solist Maker ... 246
Der Melodist Maker ... 249
Der Gitarrist-Maker ... 250

Kapitel 14: MIDI Setup ... 252

OS X CoreMIDI ... 252
MIDI-Einstellungen ... 254

Kapitel 15: Referenz ... 256

Band-in-a-Box Menü ... 256
Datei Menü ... 256
Bearbeiten Menü ... 259
Optionen Menü ... 261
Play Menü ... 266
Melodie Menü ... 266
Solist Menü ... 268
Audio Menü ... 270
Harmonie Menü ... 271
Fenster Menü ... 271
Hilfe Menü ... 272
Tastatur-Kurzbefehle ... 273

Akkord-Liste 277
Dateien und Ordner 278
PG Music Inc. 281
Index 282
Benutzerregistrierung 288

Kapitel 1: Willkommen zu Band-in-a-Box!

Herzlichen Glückwunsch zu Ihrem Kauf von Band-in-a-Box für Mac®, dem Lieblingswerkzeug von Musikern, Studierenden und Textern weltweit. Viel Freude mit dem Programm!

Was ist Band-in-a-Box?

Band-in-a-Box ist ein Programm mit intelligenter Eingabe Begleitautomatik für Ihren Multimedia Computer. Sie können sich die verschiedensten musikalischen Ideen anhören und dazu musizieren. Den Schritt vom leeren Notenblatt zum präsentablen Entwurf machen Sie mit Band-in-a-Box in sehr kurzer Zeit, da Sie nun jederzeit eine Begleitband zur Verfügung haben.

Band-in-a-Box ist einfach zu handhaben!

Geben Sie die Akkorde zu irgendeinem Song in der Standard-Notierung ein, (wie C, Fm7 oder C13b9), suchen Sie sich einen Musikstil aus und Band-in-a-Box erledigt den Rest automatisch. Ein komplettes, professionelles Begleitarrangement mit Klavier, Bass, Schlagzeug, Gitarre, und Streichern oder Bläser und optional Live Audio-Spuren mit RealDrums und RealTracks wird für Sie erzeugt.

RealTracks sind Audio-Instrumente, die MIDI-Spuren durch aktuelle Aufnahmen von Top Studio - Jazz/Rock/Country Musiker, ersetzen! Dies sind keine “Samples”, sondern echte Aufnahmen mit mehrere Takte lang, die in perfekter Synchronisation mit den anderen Band-in-a-Box Spuren spielen. Wir haben eine sehr große Bibliothek von RealTracks, mit Jazz, Rock, Blues, Country, Folk und Bluegrass Styles. Das Beste ist, das Sie diese Styles wie normale Styles verwenden können.

Wählen Sie einfach einen RealStyles, Sie hören dann Ihren neuen oder bestehenden Song mit realen Instrumenten gespielt, allerdings mit einer dramatischen Verbesserung in Sound und Musikalität.

Sie können nun sogar ihren alten MIDI-Style automatisch durch den entsprechenden RealStyles (falls installiert) ersetzen lassen. Und natürlich wird die Anzahl der RealStyles weiter wachsen.

Viele der RealTracks haben RealCharts; damit wird die Notation und korrekte Gitarren-Griffbrett direkt am Bildschirm angezeigt. Eine großartige Hilfe um von den Meistern, die diese RealTracks eingespielt haben, zu lernen.

Sie können die Band-in-a-Box Spuren in der Notation mit optionalen Jazz Akkorden und Symbolen ansehen und bearbeiten. Im LeadSheet Fenster können Sie mehrere Instrumentenspuren gleichzeitig ansehen oder auch eine Harmonie auf vier Spuren aufgeteilt. Erzeugen Sie einen Ausdruck Ihrer fertiggestellten Komposition mit Songtext und Akkorden, speichern Sie diesen als PDF-Datei für eine WEB-Veröffentlichung oder senden Sie dies als Email an einen Freund.

MIDI SuperTracks kombinieren die Bearbeitungsmöglichkeiten von MIDI mit dem menschlichen Element der RealTracks. MIDI Styles basieren auf Akkordmuster, MIDI SuperTracks basieren auf aktuelle Aufnahmen von Studio-Musikern.

RealDrums ersetzen die MIDI Drum Spur mit aktuellen Aufnahmen von Top Studio Jazz/Rock/Country Schlagzeugern! Dies sind keine “Samples” von einzelnen Schlagzeug Schlägen, sondern volle Aufnahmen mit mehrere Takte lang gehen und perfekt mit anderen Band-in-a-Box Spuren synchronisiert sind. Hunderte von RealDrums Styles sind verfügbar, EZ Auswahl von “DrumGrooves” wurde hinzugefügt – dies sind unterschiedliche Grooves innerhalb eines Drum Styles.

Für zusätzliche Flexibilität können Sie ihre eigenen oder nun Schleifen (Loops) vom anderen Anbietern zu jeder Band-in-a-Box Spur hinzufügen, oder.

Das Mixer-Fenster erlaubt Ihnen schnell Lautstärke, Schwenken, Hall, Klang und Patsches einzustellen. Der Mixer lässt sich frei auf dem aktuellen Fenster bewegen. Sie können den Mixer dorthin positionieren wo es für Sie am bequemsten ist und so schnell und einfach Anpassungen bei Ihren Band-in-a-Box Spureinstellungen vornehmen. Mit dem einzigartigen „Band-Schieberegler” können Sie Änderungen für alle Spuren gleichzeitig machen.

Die verblüffende Funktion Audio-Akkord-Wizard errechnet automatisch Akkorde aus jeder Audio-Datei und importiert diese dann in Band-in-a-Box. Laden Sie einfach eine Audio-Datei, Sie werden sofort die Akkorde in Band-in-a-Box sehen. Der Audio Wizard errechnet auch Tempo, Takt-Linien, Tonart und Tonhöhen-Feineinstellung aus der Audio-Datei.

Mit der neuen Funktion Direkt zu Disk Render, können Sie Ihre Dateien direkt als Audio-Dateien (AIFF, M4A, WAV), zum Bearbeiten in anderen Programmen (GarageBand, Cubase, usw.), oder in Internet-Formaten, abspeichern.

Und noch vieles mehr...

System Anforderungen

Mac® OS X 10.6.8 bis einschließlich Tahoe 26

Intel- oder ARM-basierter Apple-Silicon-Prozessor mit 64-Bit-Unterstützung

Minimum 2 GB RAM

Bildschirmauflösung: 1280x800 oder höher

Mindestens 2 GB werden für das Hauptprogramm Band-in-a-Box empfohlen. Für RealTracks wird je nach gewähltem Paket zusätzlicher Speicherplatz benötigt:

- RealTracks & RealDrums: ca. 100–400 MB pro Set
- Pro RealCombos: ca. 45 GB
- MegaPAK RealCombos: ca. 55 GB
- Vollständiges UltraPAK/UltraPAK+, installiert auf interner Festplatte: ca. 205 GB (weitere ca. 205 GB werden für die Installationsdateien beim Herunterladen des UltraPAK oder UltraPAK+ benötigt)

- Die Festplattenversionen des UltraPAK oder UltraPAK+ benötigen keinen Festplattenspeicher, wenn sie direkt von der externen Festplatte ausgeführt werden, auf der sie geliefert werden.

USB-Anschluss für die USB-Flash-Laufwerk-Version des Pro- oder MegaPAK

USB-Anschluss für die USB-Festplattenversion des UltraPAK, UltraPAK+ oder Audiophile Edition

Band-in-a-Box funktioniert nicht auf einem Laufwerk, das mit einem Dateisystem formatiert ist, das zwischen Groß- und Kleinschreibung unterscheidet. Sie können dies überprüfen, indem Sie das Laufwerk auf Ihrem Schreibtisch oder im Finder auswählen und im Menü „Ablage“ die Option „Informationen“ wählen (Tastenkombination: Befehl+I). In Apples Festplattendienstprogramm haben Sie die Möglichkeit, das Laufwerk mit Groß-/Kleinschreibungsempfindlichkeit zu formatieren. Das bedeutet, dass file.txt, File.txt und FILE.TXT als unterschiedliche Dateinamen behandelt werden. Band-in-a-Box unterstützt dies nicht und muss auf einem Laufwerk mit einem nicht zwischen Groß- und Kleinschreibung unterscheidenden Format verwendet werden.

Internet-Verbindung empfohlen zur Aktivierung und für Updates.

Installation

Das Band-in-a-Box Programm wird voreingestellt in einen eigenen *Band-in-a-Box* Ordner innerhalb des */Programme* Ordners installiert. Wenn es keinen wichtigen Grund gibt die Installation an einen anderen Speicherort zu installieren, empfehlen wir den voreingestellten Speicherort zu verwenden.

Installation über die heruntergeladenen Installer Dateien

Wenn Sie elektronisch bestellt haben, alle Installer-Dateien über den mitgeilten Link heruntergeladen haben, führen Sie einen Doppelklick auf jede Datei aus, um das Installations-Programm zu starten.

Sie können auch den Ein-Klick-Installations-Manager verwenden, um das gesamte Paket Ihrer Bestellung herunterzuladen und zu installieren. Dies ist eine viel einfachere Alternative zum manuellen Herunterladen und Installieren aller einzelnen Dateien, die auf der Seite "Meine Produkte" in Ihrem Konto aufgeführt sind. Dies ist besonders nützlich für die " reinen Download-Versionen " (e-delivery) der Band-in-a-Box Pro, Mega und UltraPAK, da die herunterzuladenden und zu installierenden Dateien mehr als 140 GB groß sein können (Anmerkung: Wenn Sie während des Bestellvorgangs die reine Download-Option gewählt haben und Probleme haben, Ihre Dateien zu erhalten, können Sie sich mit uns in Verbindung setzen, um eine physische Kopie zugeschickt zu bekommen).

Anmerkung: Weitere Dokumentation für den Installations-Manager finden Sie unter hhttps://www.pgmusic.com/download-manager-mac-help-de.htm.

Installation von einem USB-Stick

Stecken Sie den USB-Stick in einen USB-Anschluss. Wenn das Laufwerksbild am Desktop erscheint, machen Sie einen Doppel-Klick darauf um denInhalt zu sehen. Dann, führen Sie ein Doppel-Klick auf das Installer-Paket um das Installationsprogramm zu starten.

Installation von einer externen USB-Festplatte

Umfangreichere Versionen von Band-in-a-Box werden auf portablen USB Festplatten ausgeliefert. Sie können Band-in-a-Box direkt von der Festplatte durch Verwendung der Programm-Verknüpfungen starten. Bevor Sie das Programm verwenden, sollten Sie einen Doppel-Klick auf das Installer-Paket machen. Dabei werden Dateien die zur Installation/Registrierung auf Ihren Computer benötigt werden, installiert.

Sie haben drei grundsätzliche Auswahlmöglichkeiten, wie Sie Band-in-a-Box starten können.

1. Band-in-a-Box direkt von der Festplatte starten. (Etwa 8 GB Festplattenspeicher erforderlich, wenn Sie diese installieren und die Sforzando-Sample-Bänke, ansonsten nahezu 0 GB).

Sie können Band-in-a-Box direkt von dieser Festplatte starten, dabei werden keine Dateien auf die interne Festplatte des Computers kopiert.

Starten Sie dazu zuerst den “Band-in-a-Box Setup” Installer im Hauptordner der Festplatte. Damit werden die PG Music Fonts auf Ihrem Computer installiert, diese sind für die Ansicht im Notation-Fenster nötig. sowie einige andere benötigte Dateien wie die DAW Plug-In Komponenten. Wir empfehlen Ihnen, diese zu installieren, um SynthMaster und die Sforzando HiQ und abspielbaren RealTracks Sample-Bänke zu installieren, was etwa 8 GB erfordert.

Sie können Band-in-a-Box verwenden, indem Sie auf die Anwendung Band-in-a-Box im Ordner /Applications/Band-in-a-Box auf dieser Festplatte doppelklicken. Sie können einen Alias dafür machen (**command+L**) oder es zum Dock hinzufügen, wenn Sie möchten.

2. Nur das Band-in-a-Box Programm auf Ihrem Computer installieren. (ca. 35 GB freier Festplatten-Speicher benötigt.)

Sie können Band-in-a-Box auf Ihrer Computer Festplatte installieren, aber RealTracks und RealDrums auf der USB Festplatte belassen. Starten Sie dazu den “Band-in-a-Box Setup” Installer im Hauptordner Ihrer Festplatte und wählen Sie die Option um Band-in-a-Box auf Ihrer internen Festplatte zu installieren. Band-in-a-Box wird im Ordner */Programme/Band-in-a-Box* installiert. Beachten Sie, dass Sie einen benutzerdefinierten Speicherort im RealTracks und RealDrums Einstellungs-Dialog innerhalb Band-in-a-Box angeben müssen- damit wird auf den 'Drums' und 'RealTracks' Ordner innerhalb des Band-in-a-Box Ordners auf Ihrer USB-Festplatte verwiesen.

Diese Möglichkeit ist nützlich, da Sie Ihnen erlaubt die original BB-Dateien unverändert als Sicherungsdateien auf der USB-Festplatte zu belassen, Ihnen aber hilft Speicherplatz auf Ihrer Mac® Festplatte zu sparen, da die 'Real-Dateien' nicht kopiert werden.

3. Installieren des kompletten Programms mit RealTracks und RealDrums auf Ihrem Computer. (ca. 200 GB freier Festplatten-Speicher wird benötigt)

Sie können Band-in-a-Box, RealTracks und RealDrums auf Ihrer Computer Festplatte installieren, und verwenden die USB Festplatte ausschließlich als Sicherungsmedium. Starten Sie dazu den "Band-in-a-Box Setup" Installer im Hauptordner Ihrer Festplatte und wählen Sie die Option um Band-in-a-Box auf Ihrer internen Festplatte zu installieren. Band-in-a-Box wird im Ordner */Programme/Band-in-a-Box* installiert.

Beachten Sie, dass die Installation der RealTracks und RealDrumsauf der internen Festplatte je nach Geschwindigkeit Ihres Computers mehr als 2 Stunden dauern kann.

Verwenden der USB Festplatte

Wenn Sie die Festplatte mit Ihrem USB-Anschluss verbinden, sollte dies von Ihrem Computer automatisch erkannt werden. Bevor Sie das Laufwerk abschließen, stellen Sie sicher, dass das Laufwerk vorher "ausgeworfen" wurde. Dies können Sie ausführen, indem Sie entweder das Symbol in den Papierkorb ziehen, oder das Symbol anklicken und danach darauf klicken und **command+E** drücken.

Die Festplatte hat wahrscheinlich ein "Y" Kabel mit zwei USB Anschlüssen an einem Ende. Der große Anschluss ist der Hauptdaten-Anschluss und muss verbunden werden. Der schmalere Anschluss ist für zusätzliche Stromversorgung falls ein einzelner USB Anschluss nicht genug Stromstärke für das Laufwerk liefert. Wenn Sie Probleme mit Ihrem Laufwerk haben und einen freien USB-Anschluss zur Verfügung haben, verwenden Sie dafür das zweite Kabel.

Aktivierung

Um Ihre Band-in-a-Box zu aktivieren, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Starten Sie Band-in-a-Box auf Ihrem Computer
2. Es erscheint eine Flash-Meldung, die Sie auffordert, das Programm zu aktivieren. Klicken Sie auf diese Meldung oder gehen Sie in das Menü *Hilfe* und wählen Sie *Band-in-a-Box aktivieren*. Dadurch wird der Dialog zur Aktivierung von Band-in-a-Box geöffnet.
3. Wenn Ihr Computer mit dem Internet verbunden ist, klicken Sie im Dialog auf den Button [Online aktivieren] und geben Sie Ihre 24-stellige Band-in-a-Box Seriennummer ein.
4. Wenn Ihr Computer nicht mit dem Internet verbunden ist, klicken Sie auf den Button [Offline aktivieren] im Dialog und geben Sie Ihre 24-stellige Band-in-a-Box-Seriennummer ein. Dadurch wird eine Anforderungsnummer generiert. Wenden Sie sich mit Ihrer Band-in-a-Box-Seriennummer und der Anforderungsnummer an PG Music.

Sie können sich das Video auch unter https://youtu.be/8mbJleZ0QGs

Bitte beachten Sie, dass Band-in-a-Box innerhalb von 30 Tagen nach der ersten Ausführung des Programms aktiviert werden muss.

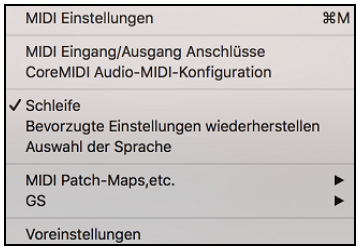
Setup

Band-in-a-Box verwendet automatisch Einstellungen die den eingebauten Audioein- und Ausgang des Mac® sowie das Apple® DLS Music Device als General MIDI Synthesizer, nutzen. Für viele Benutzer reichen dies Einstellungen und brauchen nicht verändert werden.

Für Benutzer mit aufwendigerem Setup und zusätzlichen externen Audio- und MIDI-Equipment bietet Band-in-a-Box die Möglichkeit sowohl die Audio als auch die MIDI-Einstellungen über den Apple® **Audio MIDI Setup** Dialog zuzuordnen.

MIDI und Audio Setup

Die MIDI- und Audio-Einstellungen um Musik in Band-in-a-Box wiederzugeben, werden im *Optionen* Menü getroffen.

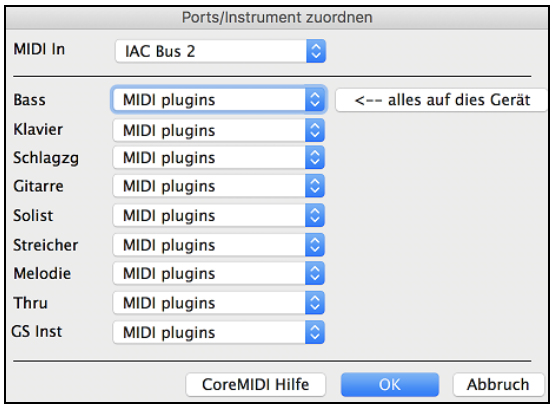


MIDI Einstellungen

Der erste Punkt in diesem Menü ist *MIDI Einstellungen* und benötigt wahrscheinlich keine Änderungen. Wir empfehlen, das mit den Voreinstellungen beginnen dann sehen ob Veränderungen bei den MIDI-Kanälen, Patches, Lautstärken-Einstellungen oder Effekten, nötig sind.

MIDI Eingang/Ausgang Anschlüsse

Dieser Menüpunkt öffnet den **Ports/Instrumente zuordnen** Dialog um MIDI Eingang und Ausgangsanschlüsse zuzuordnen.

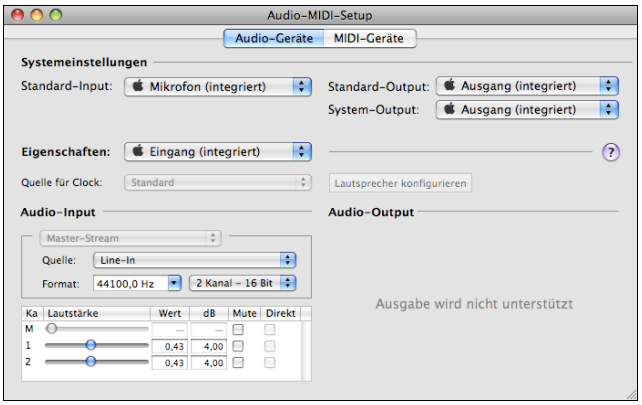


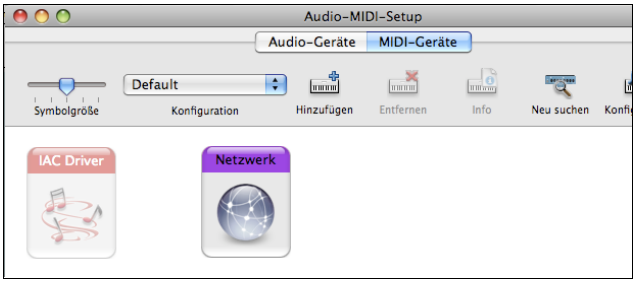
Klicken Sie auf den Button **[CoreMIDI Helfe]** für detalierte Anweisungen.

Core MIDI Audio MIDI Setup

Der Menüpunkt *Optionen* | *CoreMIDI Audio MIDI Setup* öffnet den Apple **Audio Geräte und MIDI Studio Setup** Dialog, der die Systemeinstellungen für Audio und MIDI kontrolliert.

Es gibt unterschiedliche Fenster für Audio- und MIDI-Geräte.





Jedes Fenster hat sein eigenes Apple Hilfe-Symbol, welches durch Klick auf den **[?]** Button geöffnet werden kann.

Das **MIDI Setup** Kapitel gibt Ihnen detaillierte Anweisungen für Ihr MIDI -Setup.

Kapitel 2: Schnell-Einstieg
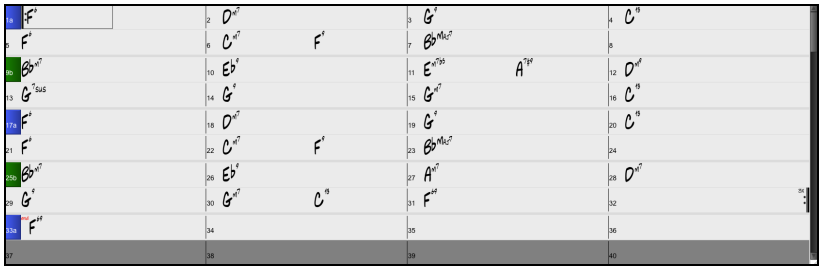
Mit Band-in-a-Box Musik zu erstellen geht auf 1-2-3! In diesem Kapitel, werden Sie sehen, wieso es so einfach ist mit Band-in-a-Box zu arbeiten**.**

Schritt 1 – Akkorde eingeben

Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, wie man in Band-in-a-Box Akkorde eingeben kann. Wir besprechen zwei schnelle Möglichkeiten zur Akkordeingabe:

1. Benutzung der Computer-Tastatur
2. Direktes Einspielen über ein MIDI-Keyboard

In der Hauptansicht des Programms finden Sie das so genannte ChordSheet.



Jedes der nummerierten Felder im ChordSheet entspricht einem Takt. In unserem Beispiel sehen Sie einen F6-Akkord im ersten Takt des Songs. Genauso sehen Sie eine Zeile darunter einen F6-Akkord im 5. Takt, und ein Stück weiter G7 im siebten Takt.

Beachten Sie die Markierung in der ersten Hälfte des ersten Taktes: sie kennzeichnet den Takt, an dem Sie gerade arbeiten. Sie können die Markierung mit den Cursortasten frei verschieben oder direkt mit der Maus auf einen bestimmten Takt klicken.

Akkord-Eingabe mit Computer-Tastatur

Zur Eingabe eines bestimmten Akkords bewegen Sie die Markierung dorthin, wo der Akkord stehen soll. Wenn Sie z.B. einen Akkord in Takt 2 eingeben oder ändern wollen, markieren Sie Takt 2 im ChordSheet.

Als nächstes geben Sie Ihren Akkord ein. Wenn in Takt 2 ein F7 stehen soll, geben Sie F und 7 ein und schließen mit der Eingabetaste (Eingabe) ab. Sie werden bemerken, dass die Markierung nach Betätigen der Eingabetaste zur zweiten Hälfte des Taktes weiter springt. Sie können jetzt einen neuen Akkord auf den dritten Schlag des Taktes eingeben. Die Akkorde werden mit den üblichen Standard Akkordsymbolen geschrieben, also C, Fm7, Bb7 oder Bb13#9/E – (für unser deutsches H steht also B, und für unser B folglich Bb), Sie können aber auch ein anderes der unterstützten Anzeigeformate wählen: die Stufendarstellung in römischen Zahlen, in arabischen Zahlen (Nashville) oder die Solfeggio-Notenbezeichnung (Do, Re, Mi usw.) und der absoluten Solmisation.

Akkord-Eingabe über MIDI-Keyboard

Wenn sie ein MIDI-Keyboard haben, können Sie auch damit Akkorde eingeben. Sorgen Sie bitte vorher dafür, dass die Kabel richtig verbunden sind und dass der richtige Eingangs-Treiber gewählt ist. Spielen Sie auf Ihrem MIDI-Keyboard einen Akkord und drücken danach **command**+**return**. Danach erscheint der Akkord an der aktuell markierten Stelle in der Akkordübersicht.

Schritt 2 – einen Style auswählen

Band-in-a-Box erzeugt Begleit-Arrangements, in denen die von Ihnen vorgegebenen Akkorde in einem bestimmten Style umgesetzt werden.

Was ist ein Style?

Ein Style ist eine Reihe von Regeln, die bestimmen, wie Band-in-a-Box unter Verwendung Ihrer Akkorde Musik erstellt. Es gibt eine große Auswahl von Styles aus allen musikalischen Genres, sowohl RealTrack Audio, wie auch MIDI.

Einen Style laden



Sie können einen Style mit dem **[Style]** Button laden. Dies ist ebenfalls ein Split-Button mit der vorangestellten Funktion in der oberen Hälfte, die untere Hälfte zeigt unterschiedliche Methoden wie ein Style geladen werden kann und ermöglicht Ihnen die Standardmetode zu wählen

Einen Style mit dem StylePicker auswählen

Der **StylePicker** listet alle Styles auf, die sich im Ordner *Band-in-a-Box/Styles befinden*, und liefert Informationen wie Genre, Typ (Real/MIDI), Taktart, Feel, Tempo, Anzahl der Instrumente, Anzahl der Substyles und vieles mehr. Er enthält auch nützliche Funktionen für die Auswahl an Styles, wie Filter, Suchoptionen, Demos, Memos und vieles mehr. Sie können die Liste der Styles nach Spalte sortieren oder eine sofortige Vorhörfunktion nutzen, indem Sie auf einen Style doppelklicken.

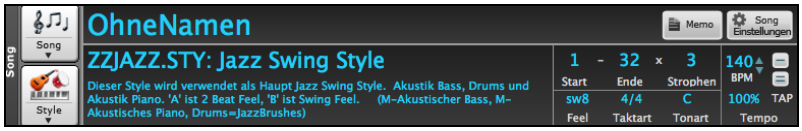
Der **StylePicker** kann über den Button **[Style]** in der Toolbar oder über die Tastenkombination **Strg+F9** aufgerufen werden. Sie können ihn auch öffnen, indem Sie die Tasten **S return** oder **S 1 return** drücken.

Anmerkung: Der StylePicker öffnet sich im frei beweglichen Fenster der MultiPicker Bibliothek, wenn *MultiPicker statt Dialoge verwenden* im Menü *Bearbeiten* oder im Rechtsklick-Menü des Buttons aktiviert ist. Wenn diese Einstellung deaktiviert ist, öffnet sich der StylePicker in einem modalen Dialog.

Schritt 3 – Spielen Sie Ihren Song!

Wir haben jetzt Akkorde eingegeben und einen Style gewählt. Nun ist es an der Zeit, den Song auch zu spielen! Aber zuerst muss Band-in-a-Box wissen, wie lang unser Song ist, wie oft das Programm die Akkordfolge wiederholen soll, in welcher Tonart und in welchem Tempo.

Aufbau des Songs erstellen



Strophen Einstellen



Um Band-in-a-Box zu sagen, wo Start- und Endpunkt des Songs liegen, werfen Sie einen Blick auf die Mitte des Hauptbildschirms. Prägen Sie sich die Schaltflächen für Strophe ein: Es gibt drei davon, je eine für Beginn und Ende der Strophe sowie eine für die Anzahl der Strophen. Im gezeigten Beispiel beginnt die Strophe auf Takt 1, endet mit Takt 32 und wird 3-mal gespielt.

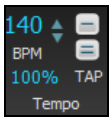
Tipp: Standardmäßig sind neue Songs auf 32 Takte und 1 Strophe voreingestellt, aber Sie können diese Vorgabe im Dialogfenster **Voreinstellungen** ändern.

Tonart wählen



Die Tonartbox wurde verbessert. Wenn Sie diese drücken, sehen Sie zwei Spalten mit Tonarten. Die erste Spalte zeigt die Tonart UND transponiert den Song, die zweite verändert nur die Tonart Wenn Sie auf die kleine Zahl klicken, wird ein Menü für die Einstellungen der visuellen Transponierung angezeigt.

Tempo wählen



Die Tempo-Steuerung zeigt das aktuelle Tempo des Songs. Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf die rauf/runter Pfeilchen, um das Tempo um 5 bpm (beats per minute = Schläge/Minute) auf einmal zu erhöhen/vermindern. Klicken Sie in das Fenster und geben das Tempo direkt ein. Sie können auch Hotkeys verwenden: [zum Verringern des Tempos um 5 und] zum Erhöhen des Tempos um 5.



Dieser Button ermöglicht Ihnen schnell das relative Tempo einzustellen. Klicken Sie auf Button wählen einen Prozentwert oder Sie verwenden den *Benutzerdefiniertes Tempo %* Menüpunkt um Werte zwischen 1% und 800% einzugeben. 1% würde 1/100 des originalen Tempos und 800% würde 8-mal so schnell wie das Original Tempo sein. Hotkeys sind verfügbar: **Strg -** (minus Taste) für halbe Geschwindigkeit und **Strg =** für normale Geschwindigkeit.



Verwenden Sie die “Einklopfen” Buttons um Einzuzählen und das Tempo einzustellen. Klopfen Sie auf den [-] Button viermal im Tempo. Danach wird das Tempo in der Box angezeigt. Klopfen Sie auf den [=] Button um einzuzählen und die Wiedergabe im eingezählten Tempo zu beginnen. Wenn Sie Sie mehr als 4 Mal einklopfen, wird die Genauigkeit erhöht (durch Durchschnittsermittlung), Sie können das einklopfen fortsetzen, bis das Zieltempo erreicht wurde.Wenn Sie zum Beispiel einen 4/4/ Style haben, und Sie 4 Mal einklopfen, wird das Tempo gesetzt. Sie können allerdings das Einklopfen fortsetzen und das Tempo wird bei jedem Schlag angepasst, basierend auf dem durchschnittlichen Tempo, das Sie eingegeben haben.

Tonart wählen

Im Beispiel oben steht die Tonart auf C. Sie können aber auch jede andere Tonart einstellen. Bei unserem ersten Blick auf die ChordSheet stand der Blues-Song in F. Wenn Sie also die Tonart ändern, wird Band-in-a-Box Ihnen anbieten, das ChordSheet für Sie zu transponieren. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie neu geladene Songs in andere Tonarten transponieren wollen. Falls Sie eine Akkordprogression für eine bestimmte Tonart eingegeben haben, beantworten Sie die Frage nach 'ChordSheet transponieren' mit 'Nein'.

Tempo wählen

Wenn Sie den Tempowert für Ihren Song schon kennen, können Sie ihn mit der Maus im Tempofeld eingeben bzw. ändern. Das Songbeispiel oben hat ein Tempo von 140. Es gibt aber noch eine schnellere Art, das Tempo vorzugeben: mit der Minustaste [-] und der Taste Gleichheitszeichen [=] auf dem Zahlenfeld Ihrer Mac-Tastatur. Wenn Sie mit der Minustaste 4-mal das Tempo klicken, stellt Band-in-a-Box automatisch für Sie das Tempo ein. Und wenn Sie 4-mal auf das dem Gleichheitszeichen klicken, stellt Band-in-a-Box das Tempo ein und beginnt sofort mit der Wiedergabe des Songs!

Klicken Sie auf START

Wenn Sie bereit sind, klicken Sie auf [Start], oder drücken Sie die Funktionstaste F4 - und Band-in-a-Box wird sofort ein professionelles Arrangement Ihres Songs erzeugen und abspielen: mit Ihren Einstellungen und dem ausgewählten Style. Durch Doppel-Klicken auf irgendeinen Takt im ChordSheet, auch auf Codas und Endings, können sie die Wiedergabe von diesem Takt an beginnen.

Mehr Spaß mit Band-in-a-Box

Sie haben gesehen, wie einfach es ist mit Band-in-a-Box ganz schnell Musik zu machen. Es gibt aber noch viel mehr für Sie zu entdecken. Vielleicht versuchen Sie noch ein „menschliches” Element in Ihr Arrangement mit RealTracks und RealDrums zu bringen.

Funktions-Browser



Durch Klicken auf den Button **[?]** auf dem Hauptbildschirm oder durch Drücken der Tasten **/ return** auf dem ChordSheet wird der **Funktions-Browser** geöffnet.

Dieser Dialog listet viele Funktionen in Band-in-a-Box auf und ermöglicht es Ihnen, sie zu durchsuchen, die Funktion durch Textfilter zu finden, Beschreibungen über die Funktion zu lesen, zu erfahren, wie die Funktion gestartet werden kann, auf die Online-Informationen oder das Video über die Funktion zuzugreifen und vieles mehr.

Im Dialog können Sie folgendes sehen:

- Text Filter.
- Info on how to launch the feature from the toolbar, menu, hotkeys and/or other means.
- Memo mit Beschreibung des Merkmals.
- Button [Handbuch], der zu Online-Informationen über die Funktion führt.
- [Video]-Button zum Starten eines Videos. (Tipp: über 80 Themen haben Videos, und Sie können das Wort "Video" in den Filter eingeben, um sie zu finden).
- Eine Grafik, die die Funktion zeigt
- Button [Jetzt Ausführen], mit dem die Funktion gestartet wird.

Dieser Dialog hilft in folgenden Situationen.

- Sie wissen über eine Funktion Bescheid, wissen aber nicht, wie Sie sie finden können. Geben Sie einfach einen Teil des Funktionsnamens ein, und Sie sehen die Hotkeys, das Menü und die Toolbar-Informationen zum Starten der Funktion. Wenn Sie zum Beispiel den ChordBuilder starten wollen, aber nicht wissen, wie Sie ihn starten können, geben Sie "Builder" in den Textfilter ein, und Sie werden den ChordBuilder schnell finden.
- Sie erkunden verfügbare Funktionen für Band-in-a-Box. Wenn Sie zum Beispiel ein Gitarrist sind, geben Sie das Wort "Gitarre" ein und Sie werden sehen, was verfügbar ist.
- Sie bevorzugen "One-Stop-Shopping" und möchten Funktionen aus demselben Dialog heraus starten.
- Sie lernen das Programm kennen und möchten Videos zu Themen, die Sie interessieren, durchsuchen oder ansehen.
- Sie können sich keine Hotkeys merken und möchten diese überprüfen.

Viel Spaß!

Kapitel 3: Band-in-a-Box 2025

Band-in-a-Box 2025 für Mac® ist da!

Wir waren fleißig und haben **viele neue Funktionen** und eine **erstaunliche Sammlung neuer Inhalte** hinzugefügt, darunter **202 RealTracks, neue RealStyles, MIDI SuperTracks, Instrumental Studien, "Songs mit Vocals" Artist Performance Sets, Abspielbare RealTracks Set 4, zwei neue Sets von "RealDrums Stems", XPro Styles PAK 8, Xtra Styles PAK 19,** und mehr!

Wir haben ein **2025 49-PAK** mit **20 BONUS RealTracks** zusätzlich zu den **202 neuen RealTracks**, so dass insgesamt **unglaubliche 222 neue RealTracks und RealDrums** verfügbar sind! Es gibt **99 neue "Abspielbare RealTracks & RealDrums"** Hi-Q Sounds, die zu vielen unserer RealTracks passen, so dass Sie ganz einfach von RealTracks und RealDrums Teilen zu MIDI Noten wechseln können, während der Instrumentenklang erhalten bleibt! Zu jedem Sound gibt es auch ein Audio-Demo. Das 2025 49-PAK enthält außerdem **2 neue Artist Performance Sets**, die **50 Original Songs mit Synth-Vocal Performances** beinhalten! Es gibt **Instrumental Studien Sets**, die **2-händige "Rhythmuswechsel" Piano Solos** beinhalten, und ein neues Set mit aufregenden **80iger Jahre Hard Rock Gitarren Solos**. Außerdem gibt es **zwei neue RealDrums Stems Sets**, die es Ihnen ermöglichen, auf die individuellen Wave-Dateien der verschiedenen Mikrofone zuzugreifen, die für die Aufnahme vieler unserer RealDrums verwendet wurden! Es **gibt zwei neue MIDI SuperTracks Sets**, darunter auch Styles, die für die Arbeit mit dem erstaunlichen SynthMaster Plug-In aktiviert wurden!

Zusätzlich gibt es **über 100 neue RealStyles**, die die **neuen RealTracks & RealDrums** verwenden**.** Dazu gehören nachgefragte **"Soul Jazz"**-RealTracks (25) mit den Künstlern **Neil Swainson** (Bass), **Mike Clark** (Drums), **Charles Treadway** (Orgel), **Miles Black** (Piano) und **Brent Mason** (Gitarre). Es gibt auch neue **"Nachgefragte 60iger" Jazz** Styles (9), mit Styles**, die speziell als Antwort auf unsere großartigen Forenbenutzer gemacht wurden**. Wir haben auch andere **nachgefragte Jazzstile** (4), die speziell als Antwort auf Anfragen unserer Benutzer gemacht wurden. Es gibt noch mehr unserer sehr beliebten **"2-händigen Piano-Begleitung"** RealTracks (12) mit getrennter Solo-Begleitung für die rechte Hand und die linke Hand. Wenn Sie ein **Blues-Liebhaber** sind, haben wir für Sie das Richtige! Wir haben neue **"Classic Acoustic Blues"** (7) Styles, die mit dem Blues Master **Colin Linden** gemacht wurden, mit Styles, die klassischen Blues Meistern des frühen 20. Jahrhunderts nachempfunden sind. Und, sind Sie bereit zu tanzen? Wir haben neue **Tango RealTracks** (10) mit einer **RealTracks-Premiere: Bandoneon**! Diese RealTracks wurden **in Argentinien** mit Top-Session-Spielern **aufgenommen**! Im Bereich **Pop-Rock** haben wir viele weitere nachgefragte RealTracks, darunter **Disco** (9) und **70iger/80iger Pop** (8) mit Slap-Bass. Es gibt weitere **"Slick 80iger Metal"**-Styles (8), die den Virtuosen **Andy Wood** aktivieren, sowie eine Reihe von **moderneren Metal Styles** (20). Es gibt ein **"Songwriter Potpourri"** (19) mit einer eklektischen Mischung aus Folk-Instrumenten, darunter auch **chinesische Instrumente**, sowie folkigem Piano, Gitarre und Banjo. Dieses Set enthält eine weitere RealTrack-Premiere: eine **gedämpfte E-Gitarre**! Dabei handelt es sich um eine Technik, bei der eine Schaumstoff-Dämpfung unter dem Steg platziert wird, um einen großartigen Dämpfungseffekt zu erzielen, wie er im indie-pop und modern folk verwendet wird. Wir haben eine Reihe von **"Producer Layered Guitar"**-Styles (5) mit akustischen Gitarren aktiviert, die zusammen verwendet werden können, um einen glatten "produzierten" Sound zu liefern. Im Bereich **Country und Americana** gibt es jede Menge **neuen modernen Country** (15) vom legendären Nashville-Session-Giganten **Brent Mason**, zusammen mit dem 14-fachen ACM "Drummer of the Year"-Preisträger **Eddie Bayers** am Schlagzeug und PG Music-Urgestein **Mike Harrison** am Bass. Ein weiteres Set mit Brent Mason enthält **populäre Americana-Gitarren** (9), und wir haben auch mehr **"Songwriter Americana"** (15) mit einem einfachen, rootsigen Ansatz. Wir haben unser **"Vintage Country"**-Thema (14) vom letzten Jahr mit weiteren Styles fortgesetzt, unter anderem mit dem Pedal Steel-Größen **Doug Jernigan**! Es gibt neue **"Praise and Worship"**-Styles (8), die sich für moderne Gottesdienste ebenso gut eignen wie für radiofreundliche Songs! Und schließlich haben wir viele **Singer-Songwriter Piano** RealTracks (5) hinzugefügt, als direkte Antwort auf Nachfragen unserer Forumsnutzer!

Band-in-a-Box 2025 Features und Erweiterungen

Es gibt viele **wichtige neue Funktionen in Band-in-a-Box 2025 für Mac**. Wir freuen uns, eine **erstaunliche neue KI-gestützte** Funktion vorstellen zu können: den **BB Stem Splitter**! Dieses leistungsstarke Tool **trennt jede Multi-Instrumenten-Audiodatei (MP3, M4A, WAV, etc.)** in einzelne Spuren - Bass, Drums, Gitarre/Piano, Gesang und Rest-Sounds. Diese Spuren werden dann separat zu Ihrem Song hinzugefügt, so dass Sie **Band-in-a-Box-Spuren generieren können, zu denen Sie spielen können**. Dieses Verfahren, das **fortschrittliche** KI- und maschinelle Lerntechniken verwendet, wird auch als "**Audio Source Separation**" bezeichnet und bietet mehr Flexibilität und kreative Kontrolle bei der Musikproduktion. So können Sie z. B. den Gesang Ihres Lieblingssängers importieren und die Backing-Spuren in Band-in-a-Box neu arrangieren, um einen einzigartigen, personalisierten Mix zu erstellen. Wir haben auch **die Unterstützung von VST3 Plug-Ins hinzugefügt**, die Sie neben VST2 und AU für MIDI- oder Audio-Spuren verwenden können. Das Programm verfügt über **viele weitere KI-Features**, darunter **kreative Songwriting-Funktionen**, die Themen, Styles, Titel und sogar ganze Song-Ideen vorschlagen oder generieren. **KI Songtexte** können von Grund auf neu generiert werden, Sie können die nächste Zeile generieren oder mit Reimen, Synonymen, Antonymen, verwandten Wörtern oder Alliterationen experimentieren. Sie können Ihre bestehenden Songtexte verbessern, indem Sie lebendige **Bilder**, **Emotionen**, einen reicheren **Wortschatz** oder eine **natürlichere Formulierung** hinzufügen. Der **KI Songtext-Generator** vereint all diese Features und ermöglicht es dir, **deinen Songtext auf einfache Weise an deinen Song anzupassen**. Mit sechs Textmodi - Wortvorschläge, Inspiration, Songwriting, Verbesserungen, kompletter Song und Benutzerdefiniert - können Sie Ihren Songtext auf zahlreiche Arten verfeinern. Es gibt einen neuen zentralen **MIDI-Patch-Picker** mit über **1.100 MIDI-Patches** zur Auswahl, die alle übersichtlich nach GM-Nummern kategorisiert sind. Die **MultiPicker Bibliothek wurde** um Registerkarten für den SongPicker, den MIDI Patch Picker, den ChordBuilder, den KI Songtext-Generator und den Songtext-Browser **verbessert**, und alle Registerkarten sind logisch gruppiert. Die **Audiophile Edition wurde um FLAC-**

Dateien verbessert, die bei **gleicher Audioqualität 60 % kleiner sind** als AIFF-Dateien, und wird jetzt auf einer schnellen **1TB-SSD** ausgeliefert. Und viele weitere...

Das **Band-in-a-Box DAW Plug-In** bietet wichtige neue Funktionen, die mit allen DAWs funktionieren. Es verfügt über eine schnelle "WAV-less"-Generierung, die es ermöglicht, Spuren **direkt von der Festplatte** zu spielen, ohne WAV-Dateien generieren zu müssen. Die Wiedergabe kann **mit Ihrer DAW** (z. B. Studio One, Pro Tools, GarageBand, usw.) **synchronisiert** werden, einschließlich **frei beweglicher** Tempo-Änderungen, so dass Sie Styles schnell ändern können, während Sie an Ihrem DAW-Projekt arbeiten.

Zusätzliche neue Inhalte für Band-in-a-Box 2025 verfügbar

Zusätzlich zu den 202 neuen RealTracks haben wir weitere neue Inhalte für Band-in-a-Box 2025 verfügbar.

- Unveröffentlichte RealTracks/RealDrums (20) mit 20 RealStyles - Enthalten im 2025 49-PAK

- 26 MIDI SuperTracks

MIDI SuperTracks Set 44: Jazz Piano (16 MIDI SuperTracks) - Enthalten im 2025 49-PAK

MIDI SuperTracks Set 45: More SynthMaster (10 MIDI SuperTracks) - Enthalten im 2025 49-PAK

- 25 All-MIDI Styles

MIDI Styles Set 90: Look Ma! More MIDI 13: Country & Americana (10 Styles) - Enthalten im 2025 49-PAK

MIDI Styles Set 91: Look Ma! More MIDI 14: SynthMaster (15 Styles) - Enthalten im 2025 49-PAK

- 10 Instrumentale Studien

Instrumental Studies Set 22: 2-Handed Piano Solo - Rhythm Changes (5 Instrumental Studien) - Enthalten im 2025 49-PAK

Instrumental Studies Set 23: Mehr '80s Hard Rock Solo (5 Instrumental Studien) - Enthalten in der 2025 49-PAK

- 50 Künstler Performances

Artist Performances Set 17: Songs with Vocals Volume 7 (25 Songs) - Enthalten im 2025 49-PAK

Artist Performances Set 18: Songs with Vocals Volume 8 (25 Songs) - Enthalten im 2025 49-PAK

- 16 RealDrums Stems

RealDrums Stems Set 7: Jazz with Mike Clark (8 RealDrum Stems) - Enthalten im 2025 49-PAK

RealDrums Stems Set 8: Pop, Funk and more with Jerry Roe (8 RealDrum Stems) - Enthalten im 2025 49-PAK

- 99 wiedergebbare RealTracks

Playable RealTracks Set 4 (99 neue Sounds mit Audio-Demos) - Enthalten im 2025 49-PAK

- SynthMaster Sounds und Styles, mit Audio Demos - Enthalten im 2025 49-PAK

- RealCombos Booster PAK für 2025 - Enthalten im 2025 49-PAK

- 128 GM MIDI Patch Audio Demos - Enthalten im 2025 49-PAK

- FLAC-Dateien für 20 unveröffentlichte RealTracks/RealDrums - Enthalten im 2025 49-PAK

- XPro Styles PAK 8 - 100 RealStyles - separat erhältlich

- Xtra Styles PAK 19 - 200 RealStyles - separat erhältlich

202 NEUE RealTracks

Band-in-a-Box 2025 präsentiert eine **außergewöhnliche Auswahl an RealTracks und RealDrums**! Dazu gehören nachgefragte **"Soul Jazz"-RealTracks** (25) mit den Künstlern **Neil Swainson** (Bass), **Mike Clark** (Drums), **Charles Treadway** (Orgel), **Miles Black** (Piano) und **Brent Mason** (Gitarre). Es gibt auch neue **"Nachgefragte 60iger" Jazz** Styles (9), mit Styles**, die speziell als Antwort auf unsere erstaunlichen Forenbenutzer gemacht wurden**. Wir haben auch andere **nachgefragte Jazzstile** (4), die speziell als Antwort auf Anfragen unserer Benutzer gemacht wurden. Es gibt noch mehr unserer sehr beliebten **"2-händiges Piano-Solospiel "** RealTracks (12) mit getrennter Solo-Begleitung für die rechte Hand und die linke Hand. Wenn Sie ein **Blues-Liebhaber** sind, haben wir für Sie das Richtige! Wir haben neue **"Classic Acoustic Blues"** (7) Styles, die mit dem Blues Master **Colin Linden** gemacht wurden, mit Styles, die klassischen Blues Meistern des frühen 20. Jahrhunderts nachempfunden sind. Und, sind Sie bereit zu tanzen? Wir haben neue **Tango RealTracks** (10) mit einer **RealTracks-Premiere: Bandoneon**! Diese RealTracks wurden **in Argentinien** mit Top-Session-Spielern **aufgenommen**! Im Bereich **Pop-Rock** haben wir viele weitere nachgefragte RealTracks, darunter **Disco** (9) und **70er/80er Pop** (8) mit Slap-Bass. Es gibt weitere **"Slick '80s Metal"**-Styles (8), die den Virtuosen **Andy Wood** aktivieren, sowie eine Reihe von **moderneren Metal Styles** (20). Es gibt ein **"Songwriter Potpourri"** (19) mit einer eklektischen Mischung aus Folk-Instrumenten, darunter auch **chinesische Instrumente**, sowie folkigem Piano, Gitarre und Banjo. Und dieses Set enthält eine weitere RealTrack-Premiere: eine **gedämpte E-Gitarre**! Wir haben eine Reihe von **"Producer Layered Guitar"** Styles (5) hinzugefügt, mit akustischen Gitarren, die zusammen verwendet werden können, um einen raffinierten "produzierten" Sound zu liefern. Im Bereich **Country und Americana** gibt es jede Menge **neuen modernen Country** (15) vom legendären Nashville-Session-Giganten **Brent Mason**, zusammen mit dem 14-fachen ACM "Drummer of the Year"-Preisträger **Eddie Bayers** am Schlagzeug und PG Music-Urgestein **Mike Harrison** am Bass. Ein weiteres Set mit Brent Mason umfasst **populäre Americana-Gitarre** (9), und wir haben auch mehr **"Songwriter Americana"** (15) mit einem einfachen, rootsigen Ansatz. Wir haben unser **"Vintage Country"**-Thema (14) vom letzten Jahr mit weiteren Styles fortgesetzt, unter anderem mit dem Pedal Steel-Größen **Doug Jernigan**! Es gibt neue **"Praise and Worship"**-Styles (8), die sich für moderne Gottesdienste genauso gut eignen wie für radiofreundliche Songs! Und schließlich haben wir viele **Singer-Songwriter Piano** RealTracks (5) hinzugefügt, als direkte Antwort auf Nachfragen unserer Forumsnutzer!

- **Jazz RealTracks (Sets 449-455) - 67 Jazz-, Blues- und World RealTracks**: Unsere neuen Jazz-, Blues-, Funk- und World-RealTracks enthalten eine groovige Sammlung von RealTracks und RealDrums! Dazu gehören nachgefragte "Soul Jazz" RealTracks (25) mit den Künstlern Neil Swainson (Bass), Mike Clark (Drums), Charles Treadway (Orgel), Miles Black (Piano) und Brent Mason (Gitarre). Es gibt auch neue "Nachgefragte 60iger" Jazz Styles (9), mit Styles, die speziell als Antwort auf unsere erstaunlichen Forenbenutzer gemacht wurden. Wir haben auch andere nachgefragte Jazzstile (4), die speziell als Antwort auf Anfragen unserer Benutzer gemacht wurden. Es gibt noch mehr unserer sehr beliebten "2-handed piano soloing" RealTracks (12) mit getrennter Solo-Begleitung für die rechte Hand und die linke Hand. Wenn Sie ein Blues-Liebhaber sind, haben wir für Sie das Richtige! Wir haben neue "Classic Acoustic Blues"-Styles (7), die mit dem Blues Master Colin Linden gemacht wurden, mit Styles, die klassischen Blues Meistern aus dem frühen 20. Und, sind Sie bereit zu tanzen? Wir haben neue Tango RealTracks (10) mit einer RealTracks-Premiere: Bandoneon! Diese RealTracks wurden in Argentinien mit Top-Session-Spielern aufgenommen!
- **Rock-Pop RealTracks (Sets 456-461) - 69 Pop & Rock RealTracks**: Unsere neuen Pop & Rock RealTracks enthalten viele Nachfragen von Ihnen, den Usern! Dazu gehören Disco (9) und 70iger/80iger Pop (8) mit Slap Bass Styles. Es gibt weitere "Slick '80s Metal"-Styles (8), die den Virtuosen Andy Wood aktivieren, sowie eine Reihe von moderneren Metal Styles (20). Es gibt ein "Songwriter Potpourri" (19) mit einem eklektischen Mix aus Folk-Instrumenten, darunter auch chinesische Instrumente, sowie Piano, Gitarre und Banjo im Folk-Stil. Und dieses Set aktiviert als weitere "RealTracks-Premiere" eine gedämpte E-Gitarre! Dabei handelt es sich um eine Technik, bei der eine Schaumstoffdämpfung unter dem Steg platziert wird, um einen großartigen gedämpften Effekt zu erzielen, wie er in indie-pop und modern folk üblich ist. Wir haben eine Reihe von "Producer Layered Guitar"-Styles (5) hinzugefügt, mit akustischen Gitarren, die zusammen verwendet werden können, um einen glatten "produzierten" Sound zu liefern.
- **Country RealTracks (Sets 462-467) - 62 neue RealTracks für Country, Americana und Praise & Worship:** Machen Sie sich bereit, Ihre Musik mit einer unglaublichen Reihe neuer RealTracks zu verbessern, von denen jeder einen einzigartigen Style und herausragende Leistungen von Weltklasse-Musikern bietet! Dazu gehören großartiger neuer Bro Country, moderner Country, Americana, Praise & Worship, Singer-Songwriter und mehr! Der Bro Country (15) Styles featured die legendären Talente von Brent Mason (E-Gitarre), Mike Durham (E-Gitarre), Eddie Bayers (Drums) und Mike Harrison (E-Bass) und bietet ausgefeilte Country-Grooves, die perfekt in die aktuellen Charts passen. Die Americana-Gitarre (9) präsentiert Brent Masons meisterhafte Rhythmen, die jeder Americana-Spur Wärme und Drive verleihen. Die (8) Praise & Worship Styles liefern erbauliche Arrangements mit ausdrucksstarker E-Gitarre und präzisem Drumming, perfekt für den modernen Lobpreis. Die (5) Songwriter Piano Styles markieren John Jarvis' atemberaubende akustische Piano-Begleitung, ideal für Singer-Songwriter, die Balladen, Pop- oder Folk-Songs schreiben. Die Pedal Steel von Doug Jernigan fängt die zeitlose Essenz des klassischen Country mit (14) Vintage Country Styles ein. Und schließlich kombiniert eine hochkarätige Gruppe von Musikern, darunter Glen Duncan an Banjo, Mandoline und Geige, Mike Harrison am E-Bass und Brent Mason an der E-Gitarre, Banjo, Mandoline, Geige und E-Gitarre zu (16) inspirierenden, gefühlvollen Americana Songwriter Styles. Mit diesen RealTracks sind die Möglichkeiten endlos, Musik zu kreieren, die heraussticht!

Bonus Unveröffentlichte RealTracks/RealDrums (20) mit 20 RealStyles

Die 20 Bonus-RealTracks/RealDrums, die dem 2025 49-PAK beiliegen, enthalten viele nachgefragte Stücke und mehr, die Sie Ihrer RealTracks-Bibliothek hinzufügen können! Es gibt einen nachgefragten gedämpften Trompetensolisten, der sich perfekt für sanfte Jazz- und Pop-Grooves eignet. Außerdem haben wir weitere "Layered Acoustic Guitar" RealTracks hinzugefügt, die in Kombination eine akustische "Wall of Sound" erzeugen, die ideal für Pop- oder Country-Songs ist. Ein vielseitiger Gospel-Orgel-RealTrack, der sich auch für Country- und Blues-Styles eignet. Es gibt mehr Singer-Songwriter "Indie-Folk" Styles, mit Bouzouki, Banjo, akustischer Gitarre, Kontrabass und einer RealTracks ersten, gedämpften E-Gitarre. Dieses Instrument wurde mit einer Schaumstoff-Stummschaltung am Steg aufgenommen und liefert einen coolen, unaufdringlichen Effekt, der sich perfekt für sanfte moderne Pop- und Folk-Spuren eignet. Zusätzlich haben wir aufregende neue RealDrums aufgenommen, viele davon inspiriert durch die Nachfragen der Benutzer in unseren Foren. Wir haben "Flat tire blues", einen speziellen Blues-Shuffle-Ansatz, bei dem die Snare auf den Off-Schlägen akzentuiert wird. Es gibt den "Rock 'n' Roll Clave", einen Groove, der in den 50er Jahren populär wurde, und "Tango Lounge", eine Mischung aus klassischem argentinischem Tango und amerikanischem Pop aus der Mitte des zwanzigsten Jahrhunderts. Schließlich gibt es noch einige wunderbar unaufdringliche Brushes Drums Styles, darunter BluesFolkBrushesSw & SongwriterSlowBrushes.

MIDI SuperTracks Set 44: Jazz Piano

Entdecken Sie eine aufregende Vielfalt an Styles mit dieser Jazz Piano Kollektion von MIDI SuperTracks! Tauchen Sie ein in 60iger Jahre inspirierten Samba, Vintage Funky Soul Jazz und Modern Jazz. Es gibt auch viele weitere 2-händige Piano Styles mit getrennter Begleitung der linken und rechten Hand. Diese 2-händigen Piano Solo Styles beinhalten auch Styles, die speziell auf Variationen der sehr verbreiteten "Rhythmus-Wechsel" Progression ausgerichtet sind, sowie Variationen von Jazz Blues & Minor Blues Progressionen.

MIDI SuperTracks Set 45: More SynthMaster

Dieses MIDI SuperTracks Set wurde von Experten entwickelt, um den preisgekrönten SynthMaster Player Synth von KV331 Audio zu präsentieren, der in der Band-in-a-Box 2025 enthalten ist. Mit einer Auswahl an Synth-Pads, Bass-Synthesizern, ätherischen Pads, Arpeggiatoren und mehr ist diese Sammlung perfekt für die Verbesserung Ihrer Spuren in Genres wie Ambient, Trance, Hip-Hop, Synthwave und mehr!

MIDI Styles Set 90 Look Ma! More MIDI 13: Country & Americana

Wir stellen vor: Look Ma! More MIDI 13: Country & Americana - die ideale Sammlung für Country- und Americana-Sounds! Dieses Set ist vollgepackt mit MIDI- und MIDI SuperTracks, die ein breites Spektrum an Tempi abdecken, von

langsamen, gefühlvollen Balladen bis hin zu beschwingten, mitreißenden Hymnen. Zu diesen Styles gehören akustische Gitarren, Pedal Steel, Honky-Tonk Pianos und Bluegrass-Banjos. Diese Sammlung eignet sich perfekt, um alles von gefühlvollen Country-Balladen bis hin zu energiegeladenen Country-Tracks zu spielen. Look Ma! More MIDI 13 enthält alle Tools, die Sie brauchen, um Ihre Country- und Americana-Musik zum Leben zu erwecken. Egal, ob Sie eine langsame Ballade oder einen schnellen Country-Hit schreiben, diese Sammlung bietet etwas für jedes Vibraphon und jedes Tempo!

MIDI Styles Set 91 Look Ma! More MIDI 14: SynthMaster

Tauchen Sie ein in die Welt der modernen elektronischen Musik mit Look Ma! More MIDI 14: SynthMaster! Diese Sammlung ist vollgepackt mit hochmodernen MIDI SuperTracks, die mit dem SynthMaster Plug-In gemacht wurden. Es gibt Hip-Hop-inspirierte Schläge mit einer Reihe von dynamischen Genres, von Ambient-Balladen über pulsierenden Trance bis hin zu entspanntem Chill-Hop. Dieses Set wurde für die Erstellung tanzbarer Spuren entwickelt und bietet Ihnen die perfekte Grundlage für energiegeladene Club-Hymnen oder sanfte, groovige Vibraphons. Sie finden hier alles, was Sie brauchen, um ansteckende Melodien, tiefe Bässe und eingängige Hooks zu kreieren - ideal für die Produktion von elektronischer, Dance- und Urban-Musik. Egal, ob Sie den nächsten großen Club-Hit oder einen chilligen Track zum Entspannen produzieren wollen, Look Ma! More MIDI 14 hat alles, was Sie brauchen!

Instrumental Studies Set 22: 2-Handed Piano Soloing - Rhythm Changes

Instrumental Studies Set 22: 2-Handed Piano Soloing - Rhythm Changes führt Sie durch die Begleitung der linken Hand und das Solo der rechten Hand in vier Variationen von Rhythmuswechseln. Von sanfter Stimmführung über kreative Akkord-Substitutionen bis hin zu angesagter Phrasierung - Sie werden feststellen, dass diese Studien alles bieten! Jede Studie kann verlangsamt und sogar eine Hand nach der anderen genommen werden, so dass Sie sich auf den Teil konzentrieren können, den Sie mögen, bevor Sie alles zusammenfügen. Diese Studien sind perfekt, um Ihre Piano-Technik und Improvisationsfähigkeiten über essentielle Akkordprogressionen zu verfeinern!

Instrumental Studies Set 23: More '80s Hard Rock Soloing

Instrumental Studies Set 23: More '80s Hard Rock Soloing bringt dein Gitarren Play zu neuen Höhen mit noch mehr brillanten Beispielen virtuoser, rasanter Soli aus der ikonischen Hard Rock Ära der 80er! Diese Studien sind voll von Bends, Slides, Hammer-Ons/Pull-Offs, beidhändigem Tapping und Obertönen. Sie können auch neben der Notation im Notationsfenster oder im Gitarrenfenster üben, je nachdem, was Sie bevorzugen. Außerdem sind DI-Spuren (Direct Input) enthalten, die einen unverfälschten, unbearbeiteten Gitarrensound direkt von den Tonabnehmern liefern und Ihnen ein echtes 80er-Jahre-Hardrock-Erlebnis bieten!

Artist Performance Set 17: Songs with Vocals Volume 7

In dieser Sammlung von 25 Songs werden die Stimmen der Synthesizer V KI-Stimmdatenbanken Hayden und Solaria vorgestellt. Sie featured eine Vielzahl von Styles, darunter Hip-Hop, Rock, Country, Funk, Pop, Folk und Soul. Diese Songs eignen sich perfekt, um sie so zu genießen, wie sie sind, oder um mit ihnen zu experimentieren, indem man sie in verschiedene Styles und Genres remixt.

Artist Performance Set 18: Songs with Vocals Volume 8

Mit Songs with Vocals Volume 8 haben wir 25 weitere Songs hinzugefügt, die die dynamischen Synthesizer V KI-Stimmdatenbanken Hayden und Solaria markieren. Diese Sammlung umfasst Genres wie Country, Pop, Hip-Hop, R&B, Funk, Rock, Soul und Blues und eignet sich perfekt, um mit synthetischen Stimmen zu experimentieren, Ihre Mixing-Fähigkeiten zu verbessern oder einfach die Musik zu genießen.

RealDrums Stems Set 7: Jazz with Mike Clark

Entdecken Sie den Groove und die Raffinesse des Jazz Drummings mit RealDrums Stems Set 7, das den legendären Drummer Mike Clark aktiviert. Dieses Set enthält Stems für eine Vielzahl von jazz- und funk-inspirierten RealDrums Styles, wie Soul Jazz, 60iger Jazz, 60iger Latin Jazz und mehr.

RealDrums Stems Set 8: Pop, Funk and More with Jerry Roe

Bringen Sie mit RealDrums Stems Set 8, das den vielseitigen und talentierten Jerry Roe aktiviert, eine dynamische Palette von Grooves in Ihre Musik. Diese Sammlung enthält Stems für eine aufregende Mischung aus Pop, Funk, Blues und sogar Tango-inspirierten RealDrums Styles.

Playable RealTracks Set 4

Diese 4. Ausgabe enthält 99 weitere wiedergebbare RealTracks, gepaart mit klickbaren Audio-Demos, so dass Sie diese großartigen neuen Sounds ganz einfach vorhören können! Diese wiedergebbaren RealTracks Hi-Q-Sounds passen zu vielen unserer RealTracks, so dass Sie ganz einfach von RealTracks-Teilen zu MIDI-Noten wechseln können, während der Klang des Instruments erhalten bleibt! Passen Sie die RealTracks-Performance an, indem Sie Ihre eigenen Noten hinzufügen. Sie hören diese Noten dann unter Verwendung eines MIDI-Sounds, der aus der RealTracks-Aufnahme erzeugt wurde. Das bedeutet, dass Sie die RealTracks dazu bringen können, die Noten, die Sie wollen, an wichtigen Teilen der Performance zu spielen, entweder als Ergänzung oder als Ersatz für das, was die RealTracks spielen, für jede Sektion im Song.

SynthMaster Sounds und Styles, mit Audio-Demos

Mit der Band-in-a-Box-Version 2025 haben wir 10 weitere SynthMaster-Sounds und Styles mit Audio-Demos hinzugefügt. Mit der Version 2023 haben wir den preisgekrönten SynthMaster Player Synth von KV331 Audio aufgenommen. Dieser verfügt über Tausende von Presets, die sich besonders für moderne, technoide und Arpeggiator-Sounds eignen. Die SynthMaster-Unterstützung ist in Band-in-a-Box integriert, so dass Sie Sounds einfach aus dem SynthMaster Player auswählen oder den neuen MultiPicker verwenden können. Laden Sie den Hi-Q Patch Dialog, um aus den von PG Music gemachten Presets zu wählen. Styles können so gemacht werden, dass sie mit SynthMaster-Sounds spielen, ohne dass man sie laden muss.

128 GM MIDI Patch Audio Demos

Wir haben für alle 128 GM-MIDI-Patches Audiodemos geliefert. Diese Beispiele zeigen, wie jeder Patch sowohl als Solo-Instrument als auch in einem Arrangement klingt.

FLAC-Dateien für 20 unveröffentlichte RealTracks/RealDums

Wir freuen uns, FLAC-Dateien für die 20 unveröffentlichten Bonus RealTracks/RealDrums anbieten zu können! Diese hochwertigen Audiodateien verwenden eine verlustfreie Komprimierung, die den Originalklang bewahrt und die Dateigröße reduziert. Jetzt können Sie diese großartig klingenden RealTracks und RealDrums nahtlos in Ihre Arrangements einbauen!

RealCombos 2025 Booster PAK

Der RealCombos 2025 Booster PAK bietet eine vielseitige Mischung aus verschiedenen Genres, um Ihre musikalische Kreativität zu fördern. Komponieren Sie eine gefühlvolle Rockballade, tauchen Sie in die Welt der Country-Grundtöne ein, experimentieren Sie mit den sanften Rhythmen des jazzigen Hip-Hop, oder kreieren Sie energiegeladene Schläge mit Dance-Grooves. Der RealCombos 2025 Booster PAK ist das ultimative Toolkit für eine dynamische Musikproduktion!

XPro Style PAK 8

Wir haben hart gearbeitet und einen Sturm in der Küche entfacht, und jetzt sind wir endlich bereit, die 8. Ausgabe unserer XPro Styles PAK-Serie zu präsentieren! Wir haben unsere üblichen 75 Styles aus den Genres Rock & Pop, Jazz und Country (jeweils 25 Styles) sowie 25 Styles mit Weltmusik-Instrumenten, so dass wir insgesamt sogar 100 Styles haben. Werfen Sie unbedingt einen Blick auf das Menü, denn wir haben für jeden etwas dabei! Die 32 enthaltenen RealTracks und RealDrums können mit jeder Version von Band-in-a-Box verwendet werden.

Wenn Sie vor dem Kauf ausprobieren möchten, finden Sie hier eine Kostprobe des Angebots von XPro Styles PAK 8: 12-8 Country-Rock-Balladen, cooler Soul-Jazz, Easy-Listening-Americana, Hip-Hop-Beats, Latin-Jazz-Fusion, Classic Rock, elektronische Dance-Musik, schwerer Modern-Jazz, charmanter Indie-Folk und sogar etwas experimenteller 60iger-Jahre-Rock! Die Bestellung ist da und heiß zum Mitnehmen! Holen Sie sich XPro Styles PAK 8 noch heute!

Xtra Styles PAK 19

Hier sind wir wieder, mit Xtra Styles PAK 19 für Band-in-a-Box! Wir haben 200 Styles aus den Genres Rock & Pop, Jazz und Country sowie die zweite Lautstärke unserer Blues-Variante für Sie zusammengestellt! Diese Lautstärke featured Riffs auf dem Standard 12-Takt-Format, vom klassischen Delta-Blues bis zum harmonisch fließenden "Bird"-Blues aus dem Jazz. Du findest auch 8- und 16-taktige Variationen sowie Songs und Styles, die das typische Bluesformat komplett umgehen! Wenn Sie auf der Suche nach innovativer musikalischer Inspiration sind, sind Sie bei Xtra Styles PAK 19 genau richtig!

In diesem PAK finden Sie: sanften Singer-Songwriter-Pop, New Orleans-Grooves, beschwingte Country-Walzer, tight 'n' groovy Funk, Garage Punk, Smooth Soul, Gospel Jazz, Up-Tempo-Train-Grooves und mehr Blues-Variationen, als Sie brauchen können! Xtra Style PAK 19 featured diese Styles und viele, viele mehr!

- **Rock & Pop 19**: Xtra Styles PAK 19: Rock & Pop 19 ist da und serviert eine ganze Reihe von musikalischen Leckerbissen! In dieser Lautstärke finden Sie treibenden Synthie-Pop neben epischem Heavy Metal, entspannten Jazz-Rock neben Soft-Pop-Piano-Balladen, spacige Synthie-Beats neben Motown-Jams und vieles mehr! Lehnen Sie sich zurück, entspannen Sie sich und nehmen Sie einen Happen zu sich.
- **Jazz 19**: Du willst es? Wir haben es! Und es kann alles dir gehören! Lautstärke 19 unseres Jazz Xtra Styles PAK ist da! Wir haben ein Sammelsurium an Jazz Styles, das vom frühen Swing bis zu modernen Jams reicht! In diesem PAK findet ihr Gospel-Funk, Latin Jazz Pop, J-Pop Jazz Fusion, R&B Disco-Funk, energiegeladene Salsa-Grooves, ruhigen akustischen Jazz-Funk und natürlich noch viel mehr! Machen Sie sich bereit für cooles Hören und noch cooleres Komponieren mit Xtra Styles PAK 19: Jazz 19.
- **Country 19**: In dieser Lautstärke von Xtra Styles PAK 19: Country 19, haben wir den perfekten Begleiter für Ihr schmerzendes Herz, den Komplizen für Ihre Abenteuer und vielleicht sogar das Gegenstück zu Ihrer musikalischen Vielfalt! Wir beschränken uns nicht nur auf Country Styles, sondern haben auch Folk, Singer-Songwriter und sogar einige keltische Styles im Angebot! In diesem PAK finden Sie langsame, atmosphärische Americana-Songs, entspannte Blues-Boogies, folkige Train-Beats, sanfte keltische Schläge, harten Country-Rock, eine Fülle von Country-Balladen und vieles mehr! Finden Sie den perfekten Partner für Ihre wohlklingenden Unternehmungen.
- **Blues 2**: Der Blues macht dich fertig? Kein Grund zur Sorge, denn wir haben die Lösung! In der Lautstärke 2 unserer Blues Xtra Styles bieten wir eine Flut von brillanten Blues Styles. Wir haben Chicago-Blues, Memphis-Blues, New-Orleans-Blues... und das sind nur die Städte! Sie finden auch Jazz-Blues, Delta-Blues und natürlich wäre dieses PAK nicht komplett ohne etwas Blues-Rock. Das ist die Medizin für Ihr musikalisches Unwohlsein.

Xtra Styles PAK 18 (Veröffentlicht August 2024) - 200 RealStyles für Jazz, Rock-Pop, Country und SynthMaster

Xtra Styles PAK 17 (Veröffentlicht Dezember 2023) - 200 RealStyles für Jazz, Rock-Pop, Country und World

Xtra Styles PAK 16 (Veröffentlicht Juni 2023) - 200 RealStyles für Jazz, Rock-Pop, Country und Praise & Worship

Xtra Styles PAK 15 (Veröffentlicht Dezember 2022) - 60 RealStyles und 85 Styles für Jazz, Rock-Pop, Country und MultiStyles

Xtra Styles PAK 14 (Veröffentlicht Dezember 2022) - 140 RealStyles für Jazz, Rock-Pop, Country und Pop 1

Xtra Styles PAK 13 (Veröffentlicht im Juni 2022) - 200 RealStyles für Jazz, Rock-Pop, Country und Singer/Songwriter

Xtra Styles PAK 12 (Veröffentlicht Dezember 2021) - 200 RealStyles für Jazz, Rock-Pop, Country und Blues

Xtra Styles PAK 11 (Veröffentlicht im Mai 2021) - 200 RealStyles für Jazz, Rock-Pop, Country und Half & Double-Time

Xtra Styles PAK 10 (Veröffentlicht Dezember 2020) - 200 RealStyles für Jazz, Rock-Pop, Country und Folk Celebration

Xtra Styles PAK 9 (Veröffentlicht Mai 2020) - 200 RealStyles für Jazz, Rock-Pop, Country und Folk

Xtra Styles PAK 8 (Veröffentlicht Dezember 2019) - 164 RealStyles für Jazz, Rock-Pop, Country und Celtic.

Xtra Styles PAK 7 (Veröffentlicht im August 2019) - 164 RealStyles für Jazz, Rock-Pop, Country und Americana

Xtra Styles PAK 6 (Veröffentlicht Dez 2018) - 162 RealStyles für Jazz, Rock-Pop, Country und Trad Folk & Jazz.

Xtra Styles PAK 5 (Veröffentlicht Juli 2018) - 160 RealStyles für Jazz, Rock-Pop, Country und MIDI Styles.

Xtra Styles PAK 4 (Veröffentlicht November 2017) - 150 RealStyles für Jazz, Rock-Pop, Country, und Folk & Beyond

Xtra Styles PAK 3 (Veröffentlicht Juni 2017) - 160 RealStyles für Jazz, Rock-Pop, Country und Americana

Xtra Styles PAK 2 (Veröffentlicht Dezember 2016) - 161 RealStyles für Jazz, Country, Rock-Pop und Bluegrass & World

Xtra Styles PAK 1 (Veröffentlicht 2016) - 164 RealStyles für Jazz, Country, Rock-Pop und Singer/Songwriter

Zusammenfassung der neuen Funktionen

BB Stem Splitter

Dieses erstaunliche Tool trennt eine Audiodatei, die mehrere Instrumente beinhaltet, in einzelne Spuren auf - Bass, Drums, Gitarre/Piano, Gesang und Rest-Sounds. Diese Spuren werden dann separat zu Ihrem Song hinzugefügt, so dass Sie Band-in-a-Box-Spuren generieren können, zu denen Sie spielen können. Dieses Verfahren, das fortschrittliche KI- und maschinelle Lerntechniken verwendet, wird auch als „Audio Source Separation“ bezeichnet und bietet mehr Flexibilität und kreative Kontrolle bei der Musikproduktion. So können Sie z. B. den Gesang Ihres Lieblingssängers importieren und die Backing-Spuren in Band-in-a-Box neu arrangieren, um einen einzigartigen, persönlichen Mix zu erstellen.

VST3 Unterstützung

Band-in-a-Box unterstützt jetzt VST3-Plugins, so dass Sie diese neben VST und AU für MIDI- oder Audiospuren verwenden können.

AI Songtext Generator

Band-in-a-Box verfügt über viele weitere KI-Funktionen, darunter kreative Songwriting-Funktionen, die Themen, Styles, Titel und sogar ganze Song-Ideen vorschlagen oder generieren. Es bietet auch benutzerdefinierte KI Songtexte Generation, so dass Sie Songtexte von Grund auf zu erstellen, generieren die nächste Zeile, oder experimentieren mit Reimen, Synonyme, Antonyme, verwandte Wörter oder Alliterationen. Sie können Ihre bestehenden Songtexte verbessern, indem Sie lebendige und emotionale Motive, einen reicheren Wortschatz oder eine natürlichere Formulierung hinzufügen. Der KI Songtext-Generator vereint all diese Features und ermöglicht es dir, deinen Songtext auf einfache Weise an deinen Song anzupassen. Mit sechs Textmodi - Wortvorschläge, Inspiration, Songwriting, Verbesserungen, kompletter Song und Benutzerdefiniert - können Sie Ihren Songtext auf zahlreiche Arten verfeinern. (Note: Eine Internetverbindung ist erforderlich, um diese features zu verwenden).

MIDI Patch Picker

Es gibt einen neuen zentralen MIDI-Patch-Picker mit über 1.100 MIDI-Patches (Instrumentenklänge) zur Auswahl, die alle nach GM-Nummern kategorisiert sind.

MultiPicker-Bibliothek erweitert

Die MultiPicker Bibliothek wurde um neue Registerkarten für den SongPicker, den MIDI Patch Picker, den ChordBuilder, den KI Songtext-Generator und den Songtitel-Browser verbessert, und alle Registerkarten sind logisch angeordnet.

Es gibt eine Option zum Öffnen der MultiPicker Bibliothek anstelle von modalen Dialogen. (Anmerkung: Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten, während Sie den Menüpunkt auswählen, um auf das Feature zuzugreifen, wird immer die MultiPicker Bibliothek geöffnet, und wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten, wird immer der modale Dialog geöffnet).

Wenn das Fenster geöffnet wird, kehrt es automatisch zur letzten Registerkarte zurück, die Sie angezeigt haben.

Audiophile Edition verbessert mit FLAC-Dateien

Die Audiophile Edition ist mit FLAC-Dateien ausgestattet, die bei gleicher Audioqualität 60 % kleiner sind als AIFF-Dateien, und wird jetzt auf einer schnellen 1 TB SSD ausgeliefert.

Hotkeys hinzugefügt

S T E M S return öffnet den Stem Splitter.

A I L return öffnet den KI Songtext Generator.

Andere Funktionen und Verbesserungen

Mit der verbesserten Funktion „Tempo angleichen“ können Sie die Tempi der Audiodateien auf ein einheitliches Tempo einstellen.

Das Rechtsklick-Menü im StylePicker enthält jetzt mehr Elemente und liefert schnellen Zugriff auf gängige Funktionen wie das Abspielen von Audio-Demos oder des aktuellen Songs, das Öffnen eines Song-Demos und das Laden eines Styles.

Mit dem Rechtsklick-Menü im StylePicker können Sie den markierten oder aktuell geladenen Style als „gemerkten“ Style aktivieren und nach dem Laden anderer Styles schnell zu ihm zurückkehren.

Der Dialog zum Neuaufbau des StylePicker wurde verbessert. Er baut nun alle Auswahllisten neu auf und speichert neue Ordnerspeicherorte, die auch vom Band-in-a-Box DAW Plug-In verwendet werden können.

Jedes Mal, wenn Sie den StylePicker neu aufbauen, werden verschiedene Listen aktualisiert, einschließlich Loops und UserTracks.

Der Menübefehl zum Öffnen des ChordSheets wurde dem Fenster-Menü hinzugefügt.

Die benutzerdefinierte Einstellung von Drums hat nun Vorrang vor Multi-Drums.

Im Spuren-Fenster wird jetzt auf allen Spuren ein vertikaler Cursor angezeigt, um die aktuelle Position zu kennzeichnen.

Wenn Sie im Spuren-Fenster die Strg-Taste gedrückt halten, während Sie auf die +/- Buttons klicken, um die vertikalen Höhen der Spuren einzustellen, werden diese mit dem 5-fachen Tempo vergrößert oder verkleinert. Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten, werden die Höhen der Spuren um das 10-fache des normalen Tempos vergrößert bzw. verkleinert.

Der ChordBuilder (Progression Builder/ AkkordPicker) wird jetzt immer in der MultiPicker Bibliothek geöffnet.

Das Label „#5“ im Progression Builder ist jetzt mit „b6“ beschriftet.

Die Funktion „Akkordbegleitung ausgeben“ startet nun einen Akkord neu, wenn er neu gesetzt wurde.

Die Funktion „Akkorde ausgeben“ unterstützt „Keyswitches“ mit einer Checkbox-Einstellung, um Noten und Ereignisse der Spur außerhalb des Akkord-Notenbereichs zu erhalten.

Die Spotify-Links im Song-Titel-Browser wurden korrigiert.

Der Button [OK] im Dialog Akkordbegleitung wurde umbenannt in [Anwenden].

Die Hinweise in einigen Dialogen (z.B. PG Hall Dialog) wurden aktualisiert.

Der Feature Browser wurde aktualisiert und enthält nun die neuen Features für 2025.

… und mehr!

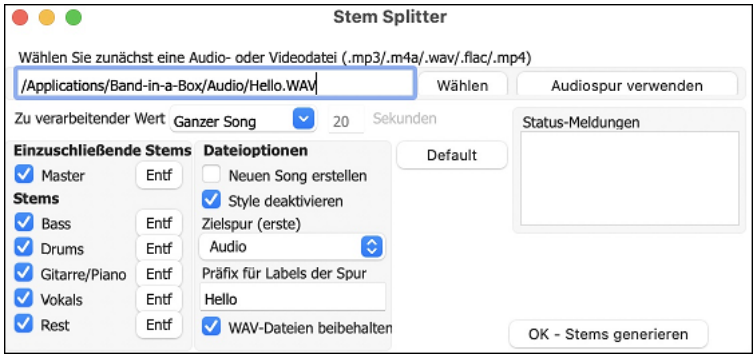
QuickStart-Tutorial

Schauen wir uns die großartigen neuen Funktionen von Band-in-a-Box 2025 genauer an!

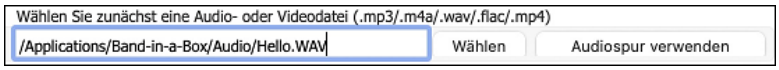
BB Stem Splitter

Dieses erstaunliche Tool trennt eine Audiodatei, die mehrere Instrumente beinhaltet, in einzelne Spuren auf - Bass, Drums, Gitarre/Piano, Gesang und Rest-Sounds. Diese Spuren werden dann separat zu Ihrem Song hinzugefügt, so dass Sie Band-in-a-Box-Spuren generieren können, zu denen Sie spielen können. Dieses Verfahren, das fortschrittliche KI- und maschinelle Lerntechniken verwendet, wird auch als „Audio Source Separation“ bezeichnet und bietet mehr Flexibilität und kreative Kontrolle bei der Musikproduktion. Sie können z. B. den Gesang Ihres Lieblingssängers importieren und die Spuren in Band-in-a-Box neu anordnen, um einen einzigartigen, persönlichen Mix zu erstellen.

Die Stem-Spuren können entweder dem aktuellen Song oder einem neuen Song hinzugefügt werden. Um sie zum aktuellen Song hinzuzufügen, gehen Sie zu *Datei | Import | Audiodatei importieren, um Spuren mit Stem Splitter zu trennen* oder *Audio | Audiodatei importieren, um Spuren mit Stem Splitter zu trennen.* Um sie zu einem neuen Song hinzuzufügen, gehen Sie zu *Datei | Öffnen Spezial | Audiodatei öffnen, um Spuren mit dem Stem Splitter zu trennen.* Die Hotkeys sind **S T E M S return**.



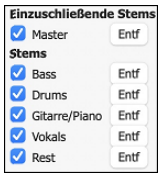
Wählen Sie zunächst eine Datei aus, indem Sie ihr Verzeichnis eingeben oder auf den Button **[Wählen]** klicken. Die Datei sollte eine Audiodatei (MP3, M4A, FLAC, WAV, WMA usw.) oder eine Videodatei (MP4) sein. Wenn Sie den vorhandenen Ton auf der Audiospur teilen möchten, klicken Sie auf den Button **[Audiospur verwenden]**.



Sie können wählen, ob Sie den gesamten Song oder nur einen Teil verarbeiten möchten, indem Sie die Dropdown-Liste **Zu verarbeitender Wert** verwenden. Da die Erstellung der Stems einige Zeit in Anspruch nehmen kann (in der Regel 10-30 Sekunden für einen ganzen Song), sollten Sie eine kleinere Sektion auswählen, um die Ergebnisse vorhören zu können.

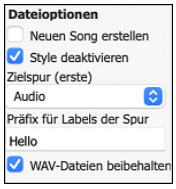


Im Bereich **Einzuschließende Stems** können Sie auswählen, welche Stems zu Ihrem Song hinzugefügt werden sollen. Normalerweise möchten Sie alle einzelnen Spuren sowie die Master-Spur einschließen, aber wenn Sie nur bestimmte Spuren einschließen möchten, können Sie Ihre Auswahl hier anpassen.

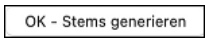


- **Master** ist die Original-Audiodatei.
- **Bass** ist der Bass-Teil des Songs.
- **Drums** beinhaltet Drums oder Perkussionen.
- **Gitarre/Piano** beinhaltet die Instrumente der Rhythmus Sektion wie Gitarren, Keyboards, Streicher, usw.
- **Vokals** beinhaltet alle Gesangsstimmen einschließlich Harmonien. Die Gesangsstimmen werden nicht voneinander getrennt und auf eine einzige Spur geladen.
- **Rest** ist optional und kann fast stumm sein oder schwache, nicht-instrumentale Klänge beinhalten. Wenn alle Stems einschließlich des Rests importiert werden, sollte das Ergebnis identisch mit der ursprünglichen Audiodatei klingen.

Im Bereich **Dateioptionen** können Sie zusätzliche Optionen auswählen.



- Mit der Checkbox **Neuen Song erstellen** können Sie die Stems entweder zu einem neuen Song oder zum aktuellen Song hinzufügen.
- Aktivieren Sie die Option **Style deaktivieren**, wenn Sie nicht möchten, dass beim Spielen des Songs die Spuren mit Band-in-a-Box-Styles generiert werden, so dass Sie nur die Stem-Spuren hören.
- Mit der Dropdown-Liste **Zielspur (erste)** können Sie die Zielspur für den ersten Stem auswählen. Der Rest wird auf den nächsten Spuren platziert.
- Der Text, der in das Feld **Präfix für Labels der Spur** eingegeben wird, wird für die Spurnamen der generierten Stems verwendet.
- Wenn Sie die Option **WAV-Dateien beibehalten** aktivieren, werden die WAV-Dateien für jede Spur in demselben Ordner wie die Original-Audiodatei gespeichert. Die WAV-Audiodatei ist immer 16 Bit 44,1 KHz.



Wenn Sie bereit sind, klicken Sie auf den Button **[OK - Stems generieren]**. Bei einem vollen 3-Minuten-Song kann der Vorgang 10-45 Sekunden dauern. Die Routinen verwenden mehrere CPU-Kerne, so dass es auf schnellen Rechnern mit höherer Leistung und mehr Kernen schneller geht.

Sobald die Stems generiert sind, werden sie zu Ihrem Song hinzugefügt und erscheinen im Mixer.



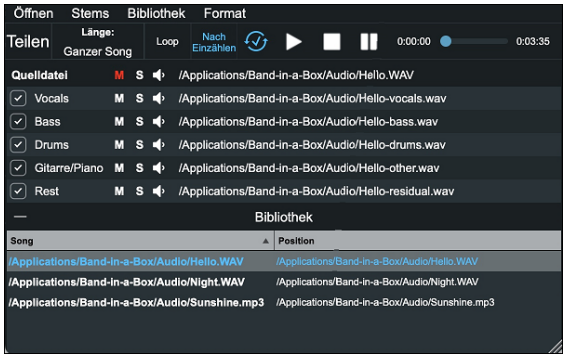
Sie werden eine Master-Spur sehen, die die unveränderte Original-Audiodatei ist. Normalerweise möchten Sie diese Spur stummschalten, da Sie auf den einzelnen Spuren das Gleiche hören werden. Sie ist standardmäßig auf Stummschaltung (rot) aktiviert. Jetzt können Sie diese Spuren als Gruppe spielen, sie neu mischen oder jede einzelne Spur stumm/solo schalten. Um diese Tracks synchron mit den Band-in-a-Box Style Tracks zu spielen, aktivieren Sie einfach den Song mit dem gleichen Tempo wie die Quelldatei. Dies gewährleistet ein perfektes Tempo und eine nahtlose Integration. Es ist wahrscheinlicher, dass die Quelldatei unterschiedliche Tempi hat.

In diesem Fall sollten Sie den **Audio-Akkord-Wizard** (*Audio* | *Audio-Akkord-Wizard*) öffnen, die Taktstriche markieren und die Akkorde des Songs herausfinden lassen. Sobald der Song synchronisiert ist und die Akkorde eingegeben wurden, können Sie RealTracks, MIDI SuperTracks, Loops usw. auswählen oder einen Style ändern, um mit jeder oder allen Ihrer Spuren zu spielen.

Wenn Sie den Song unter einem Namen wie MySong.sgu speichern, werden die Stem-Spuren mit dem Namen MySong gefolgt vom Spurnamen und einer .wav-Erweiterung gespeichert (z. B. MySong #1.wav). Wenn die Quelldatei als Sunshine.mp3 in *Band-in-a-Box/Songs* gespeichert ist und Sie sich dafür entscheiden, die WAV-Dateien beizubehalten, werden die Stem-Spuren als WAV-Dateien (16 Bit, 44,1 KHz) im selben Ordner (*Band-in-a-Box/Song*) mit Namen wie Sunshine-bass.wav, Sunshine-drums.wav usw. gespeichert.

Zusätzlich zum **Stem Splitter** gibt es auch einen **Stem Splitter Player**. Dieser bietet ähnliche Funktionen, ermöglicht es Ihnen jedoch, die Stem-Spuren zu spielen, ohne die Band-in-a-Box Style-Spuren zu starten. Um ihn zu öffnen, wählen Sie *Datei* | *Öffnen Spezial* | *Stem Splitter Player öffnen* oder *Audio* | *Stem Splitter Player öffnen*.

Der **Stem Splitter Player** bietet zusätzliche Funktionen, darunter eine spezielle Bibliothek mit zuvor durch die Stem-Funktion bearbeitenden Songs, die Sie jederzeit einfach abrufen und spielen können. Viel Spaß beim Erkunden des Stem Splitter Players!



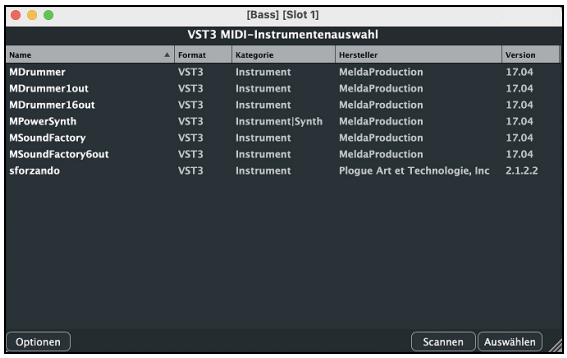
VST3 Unterstützung

Band-in-a-Box unterstützt jetzt auch VST3 Plug-Ins, so dass Sie diese neben VST2- und AU-Plug-Ins für MIDI- oder Audio-Spuren verwenden können.

Um VST3 Plug-Ins zu verwenden, öffnen Sie den **Mixer** und klicken Sie auf die Registerkarte **[Plug-Ins]**. Wählen Sie dann die Spur aus, auf die Sie das Plug-In anwenden möchten, und klicken Sie mit einem Rechtsklick auf den Slot, in dem Sie das Plug-In verwenden möchten. Normalerweise ist es der erste Slot, es sei denn, Sie fügen der Spur mehrere Plug-Ins hinzu. Wählen Sie aus dem Menü die Option *VST3 Plug-In auswählen* aus.

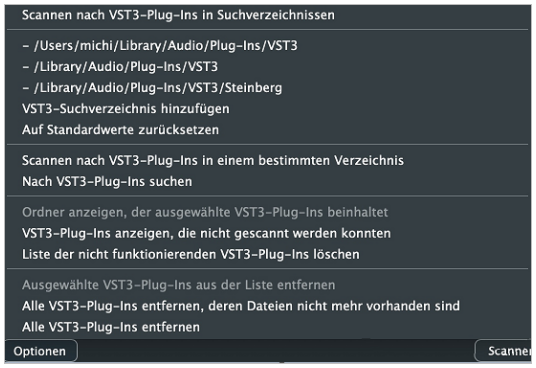


Dadurch wird das Fenster **VST3 Auswahl** geöffnet. Wenn Sie dieses Fenster zum ersten Mal öffnen, ist die Plug-In-Liste leer, und Sie werden aufgefordert, nach VST3-Plug-Ins zu suchen. Antworten Sie mit "Ja", um die Suche zu starten. Sobald der Scan abgeschlossen ist, haben Sie eine Liste von VST3 Plug-Ins zur Auswahl.



Die Liste der Plug-Ins wird in Spalten angezeigt. Wenn Sie auf eine Spaltenüberschrift klicken, können Sie nach Name, Format, Kategorie, Hersteller oder Versionsnummer sortieren.

Der **[Optionen]** Button liefert Funktionen wie das Hinzufügen eines Scan-Verzeichnisses, das Entfernen des ausgewählten VST3-Plug-Ins, das Anzeigen des Ordners des ausgewählten VST3-Plug-Ins und mehr.



Mit der *VST3-Suchverzeichnis hinzufügen* können Sie zusätzliche Ordnerspeicherorte angeben, die durchsucht werden sollen, wenn Sie VST3-Plug-Ins haben, die nicht am Standardspeicherort (*/Library/Audio/Plug-Ins/VST3*) installiert sind. Wenn Sie versehentlich einen falschen Ordner hinzufügen, können Sie durch Auswahl von *Auf Standardwerte zurücksetzen* alle benutzerdefinierten Ordner entfernen.

Scannen nach VST3-Plug-Ins in einem bestimmten Verzeichnis ist nützlich, wenn Sie einen Ordner mit VST3 Plug-Ins haben, die Sie einmalig zu Band-in-a-Box hinzufügen wollen, aber nicht jedes Mal gescannt werden sollen.

Nach VST3-Plug-Ins suchen können Sie einzelne VST3-Dateien hinzufügen, ohne den gesamten Ordner hinzuzufügen.

Wenn Sie Probleme mit einem Plug-In haben, wählen Sie die Position *Ordner anzeigen, der ausgewählte VST3-Plug-Ins beinhaltet*, um die VST3-Datei für das ausgewählte Plug-In zu finden, oder wählen Sie "*VST3-Plug-Ins anzeigen, die nicht gescannt werden konnten*", um eine Liste der Plug-Ins anzuzeigen, die den Scanvorgang nicht bestanden haben.

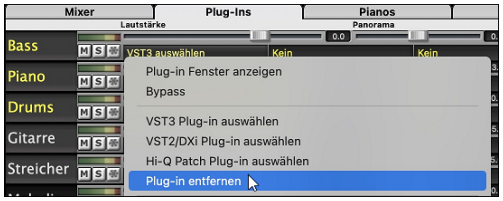
Sie können den Button **[Scannen]** jederzeit drücken, wenn Sie neue oder aktualisierte Plugins haben.

Um ein VST3 Plug-In zu laden, doppelklicken Sie auf das Plug-In in der Liste oder drücken Sie auf Button **[Auswählen]**.

Hier ist das VST3 von Sforzando geladen. Nun können Sie das VST3 Plug-In genauso verwenden wie andere Plug-Ins, wie z. B. VST2 oder AU.



Wenn Sie das geladene VST3-Plug-In aus der Spur entfernen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Plug-In im Mixer und wählen Sie *Plug-In entfernen* aus dem Menü.

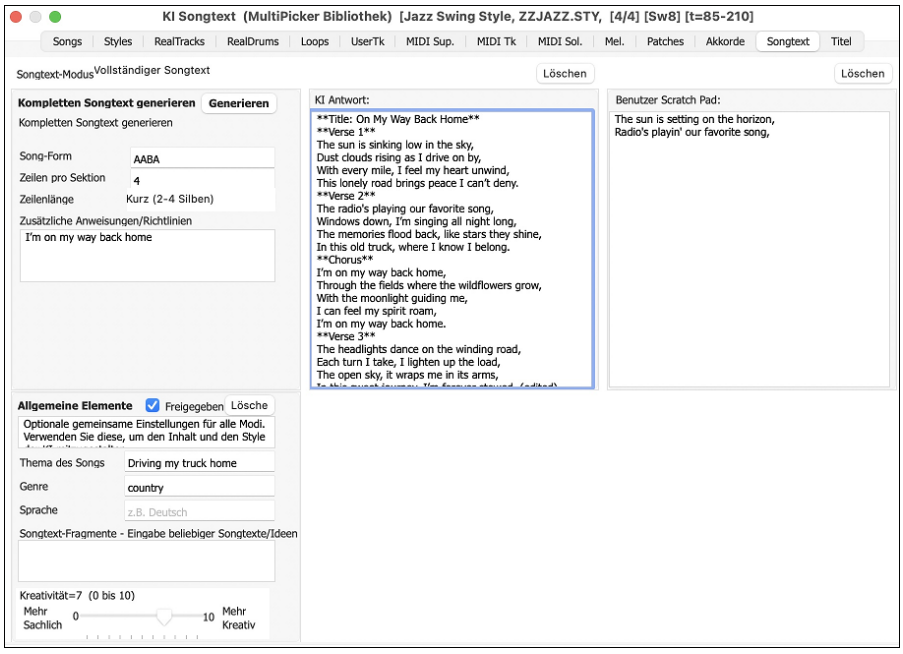


KI Songtext Generator

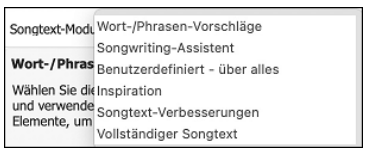
Band-in-a-Box verfügt über viele weitere KI-Funktionen, darunter kreative Songwriting-Funktionen, die Themen, Stile, Titel und sogar ganze Song-Ideen vorschlagen oder generieren. Es bietet auch benutzerdefinierte KI Songtexte Generation, so dass Sie Songtexte von Grund auf zu erstellen, generieren die nächste Zeile, oder experimentieren mit Reimen, Synonyme, Antonyme, verwandte Wörter oder Alliterationen. Sie können Ihre bestehenden Songtexte verbessern, indem Sie lebendige Bilder, Emotionen, einen reicheren Wortschatz oder eine natürlichere Formulierung hinzufügen. Der **KI Songtext-Generator** vereint all diese Features und ermöglicht es dir, deinen Songtext auf einfache Weise an deinen Song anzupassen. Mit sechs Textmodi - Wortvorschläge, Inspiration, Songwriting, Verbesserungen, kompletter Song und Benutzerdefiniert - können Sie Ihren Songtext auf zahlreiche Arten verfeinern.

Anmerkung: Um diese Features zu verwenden, ist eine Internetverbindung erforderlich.

Um auf diese Features zuzugreifen, gehen Sie in das Menü *Bearbeiten* | *Songtext* | *KI Songtext Fenster öffnen* oder drücken Sie die **A I L return** Tasten.



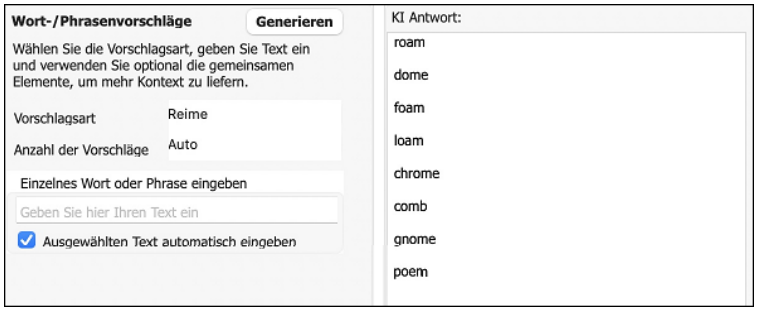
Songtext Modus: Es gibt sechs Modi, aus denen Sie wählen können.



1. Wort-/Phrasenvorschläge: Finden Sie Reime, Synonyme, Antonyme, verwandte Wörter oder Alliterationen für ein bestimmtes Wort oder einen Satz.
2. Songwriting-Assistent: Chatten Sie mit dem KI-Assistenten, um Ihre Song-Idee zu entwickeln.
3. Inspiration: Generieren Sie Song-Themen, Titel oder sogar ganze Song-Ideen, komplett mit Beispielen.

4. Songtext-Verbesserung: Verfeinern, umschreiben, erweitern oder ergänzen Sie Ihren Songtext.
5. Vollständiger Songtext: Generieren Sie komplette Songtexte, die einer bestimmten Form (z. B. AABA), der Anzahl der Zeilen pro Sektion und anderen Details entsprechen.
6. Benutzerdefiniert: Frag die KI, was du willst, und hab Spaß beim Erforschen kreativer Ideen!

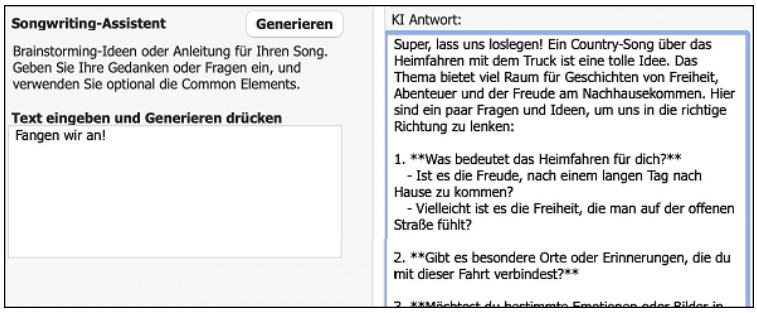
Modus 1 - Wort-/Phrasenvorschläge: Finden Sie Reime, Synonyme, Antonyme, verwandte Wörter/Sätze oder Alliterationen für ein bestimmtes Wort oder einen Satz.



In diesem Modus können Sie ein Wort oder einen Satz eingeben und Reime, Synonyme, Antonyme, verwandte Wörter/Phrasen oder Alliterationen finden. Sie können ein Wort oder einen Satz eingeben, indem Sie es/ihn direkt eingeben oder indem Sie Text aus anderen Memo-Steuerungen, wie z. B. dem Notizblock, auswählen.

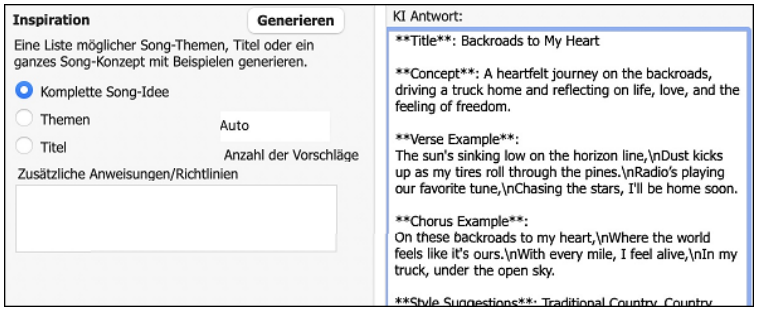
Wenn Sie eine Song-Idee mit einem bestimmten Thema, Genre oder Songtext haben, geben Sie diese in der Sektion "Gemeinsame Elemente" ein. So wird sichergestellt, dass die Reime, Synonyme und anderen Vorschläge auf Ihren Song zugeschnitten sind.

Modus 2 - Songwriting-Assistent: Chatte mit dem KI-Assistenten, um deine Song-Idee zu entwickeln.



Beginnen Sie das Gespräch einfach mit einem Satz wie "Lasst uns loslegen" oder teilen Sie Ihre Idee mit, z. B. "Ich möchte einen Country Song über harte Arbeit und das Leben der Arbeiter schreiben." Alternativ können Sie auch nach Themenvorschlägen fragen, eines auswählen und dann einen Songtext zu diesem Thema generieren.

Modus 3 - Inspiration: Generieren Sie Song-Themen, Titel oder sogar ganze Song-Ideen, komplett mit Beispielen.



Die Funktion **Komplette Song-Idee** generiert Songtexte für einen ganzen Song und berücksichtigt dabei alle von Ihnen gelieferten Informationen, einschließlich der Details aus der Sektion "Gemeinsame Elemente". In der Endung des vorgeschlagenen Songtextes sehen Sie Style-Vorschläge, die Sie in Band-in-a-Box verwenden können. Klicken Sie in der MultiPicker Bibliothek auf die Registerkarte [Styles] und geben Sie die vorgeschlagenen Styles (z. B. Traditional Country, Americana, Southern Rock) in den Textfilterbereich ein, um sie zu finden.

Die Funktion **Themen** liefert verschiedene Song-Themen auf der Grundlage der von Ihnen eingegebenen Ideen. Sie können z. B. ein Thema wie "Driving my truck back home" vorschlagen und die KI generiert eine Vielzahl von verwandten Themen, wie z. B.: Wide open roads and endless skies. Nostalgic memories of home, The comfort of familiar places. Chasing sunsets on the highway, usw.

Die Funktion **Titel** generiert Song-Titel, die zu Ihrem gewünschten Thema oder Genre passen.

Mode 4 - Textverbesserungen: Verfeinern, umschreiben, erweitern oder ergänzen Sie Ihren Songtext.

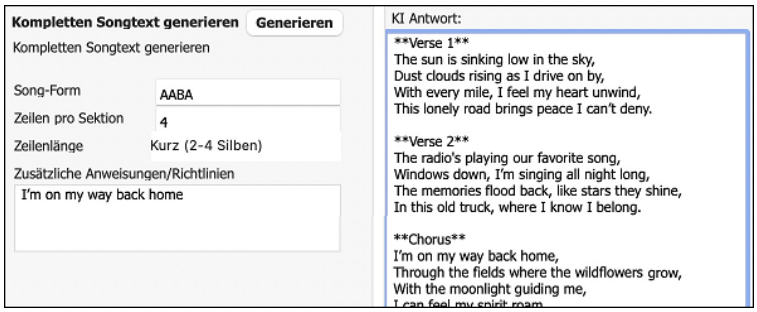


In diesem Modus können Sie Ihre Songtexte auf folgende Weise verbessern:

- Verfeinerung des Satzbaus für einen natürlicheren Fluss, lebendige Bilder, einen reicheren Wortschatz und tiefere Gefühle
- Vorschlagen der nächsten Zeile zur Ergänzung Ihres Songtextes
- Umschreiben des Songtextes für eine neue Perspektive
- Erweiterung des Songtextes zur Vertiefung des Themas

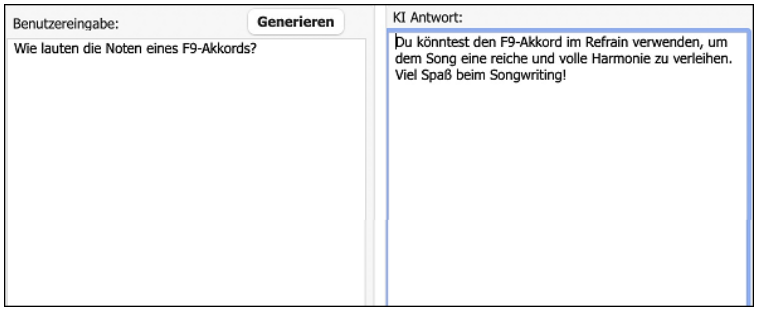
Wie bei anderen Modi helfen alle Eingaben in der Sektion "Gemeinsame Elemente" dabei, die Antwort auf Ihre spezifischen Einstellungen zuzuschneiden.

Modus 5 - Vollständiger Songtext: Generieren Sie komplette Songtexte, die einer bestimmten Form (z. B. AABA), der Anzahl der Zeilen pro Sektion und anderen Details entsprechen.



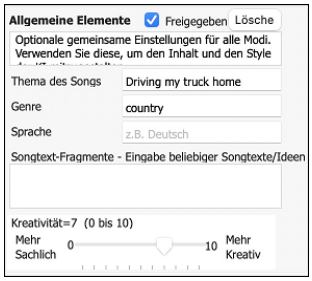
Dieser Modus generiert einen kompletten Songtext, der der Form und der Anzahl der Takte für jede von Ihnen angegebene Sektion entspricht. Zum Beispiel, wenn jede Zeile des Songtextes zwei Takte der Musik darstellt, dann würden 4 Zeilen des Songtextes 8 Takten entsprechen. Wenn Sie also einen 32-taktigen Song mit 8-taktigen Sektionen wünschen, wählen Sie eine Form wie AABA, aktivieren Sie 4 Zeilen pro Sektion und wählen Sie die Anzahl der Wörter pro Zeile.

Modus 6 - Benutzerdefiniert: Frag die KI alles, was du willst, und hab Spaß beim Erforschen kreativer Ideen!



Sie können jede beliebige Frage in der von Ihnen gewünschten Formulierung stellen. Sie könnten zum Beispiel fragen: "Wie lauten die Noten eines F9-Akkords?"

Die Sektion **Gemeinsame Elemente** gilt für alle Songtext-Modi. Hier können Sie optional Informationen über Ihren Song liefern, z. B. sein Thema, sein Genre, seine Sprache, seine Textfragmente und seine Kreativitätsstufe.



Aktiviert: Wenn diese Option deaktiviert ist, werden alle Informationen in dieser Sektion ignoriert.

Thema des Songs: Beschreiben Sie die Idee oder Geschichte hinter Ihrem Song.

Genre: Geben Sie das Genre des Songs an, z. B. "Heavy Rock" oder "Kindersong über den Zoo".

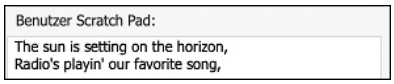
Sprache: Wählen Sie die Sprache für den Songtext. Wenn Sie dieses Feld leer lassen (Standard), wird der Songtext auf Englisch angezeigt.

Liedtext-Fragmente: Liefern Sie alle vorhandenen Textfragmente, die beim Generieren des Songtextes berücksichtigt werden.

Kreativität: Höhere Einstellungen ermutigen den Assistenten, beim Generieren der Songtexte kreativer und erfinderischer zu sein.

Sie können auf den Button **[Löschen]** klicken, um alle eingegebenen Informationen zu löschen.

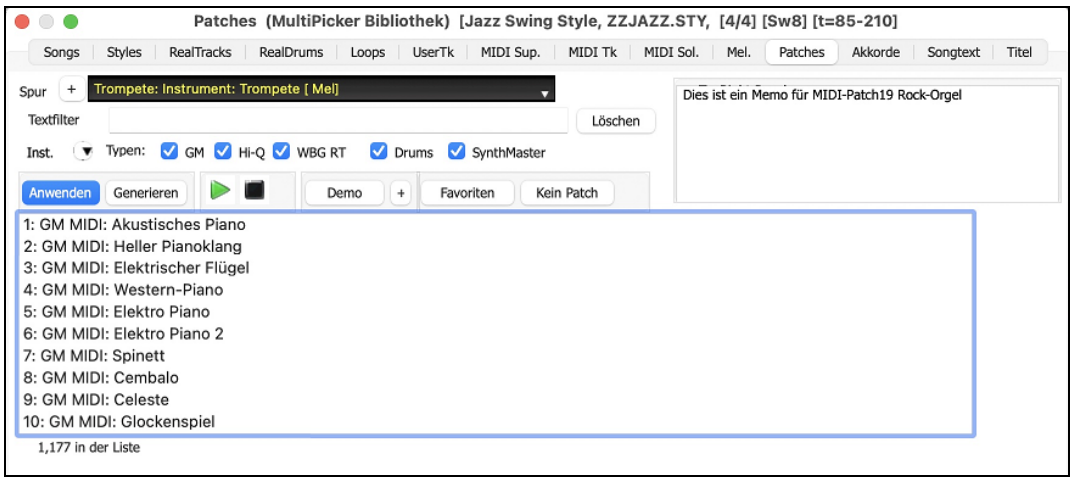
Es gibt ein **Benutzer Scratch Pad**, auf dem Sie Ihre Ideen speichern können. Dieser Bereich ist nur für Sie persönlich gedacht und ermöglicht es Ihnen, Ihre Gedanken oder von der KI generierten Vorschläge zu kopieren und einzufügen, damit sie nicht verloren gehen. Der Inhalt dieses Pads wird im aktuellen Song gespeichert.



MIDI Patch Picker

Es gibt einen neuen zentralen MIDI-Patch-Picker mit über 1.100 MIDI-Patches (Instrumentenklänge) zur Auswahl, die alle nach GM-Nummern kategorisiert sind.

Drücken Sie zum Öffnen die Taste **F7** und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Patches]**.

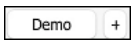


Mit dem Spur-Selektor können Sie die Aktuelle Spur bestätigen oder ändern. Ihre Auswahl aus der Patch-Liste wird auf diese Spur angewendet.

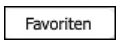


Sie sehen eine vollständige Liste der MIDI-Patches, und können Sie nach einem Patch nach Namen suchen oder die Liste nach Instrumente, Typen, GM, Hi-Q, wiedergebbare RealTracks, Drums und/oder SynthMaster filtern.





Wenn Sie auf den Button **[Demo]** klicken, können Sie ein vorgefertigtes Demo des ausgewählten Patches hören. Der **[+]** Button liefert Optionen zum Aktivieren der internetbasierten Demo-Wiedergabe, zum Loopen der Demo und zum Einstellen der Lautstärke.



Der **[Favoriten]** Button zeigt ein Menü mit GM-Favoriten-Patches an, die im Dialog Lieblingsinstrumente (*Optionen | MIDI Patch-Maps, etc. | Bevorzugte Patches/Combos festlegen*) aktiviert sind.



Klicken Sie auf den Button **[Anwenden]**, um das ausgewählte Patch der aktuellen Spur zuzuweisen. Um das Patch der aktuellen Spur zuzuweisen und den Song zu spielen, klicken Sie auf den Button **[Generieren]**.

MultiPicker Bibliothek Verbessert

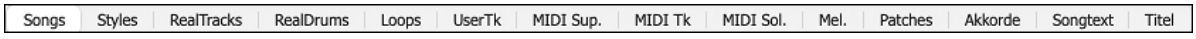
Die MultiPicker Bibliothek wurde um neue Registerkarten für den SongPicker, den MIDI Patch Picker, den ChordBuilder, den KI Songtext-Generator und den Songtitel-Browser verbessert, und alle Registerkarten sind logisch angeordnet.

Es gibt eine Option zum Öffnen der MultiPicker Bibliothek anstelle von modalen Dialogen für die Picker und KI/Assistenten-Funktionen.

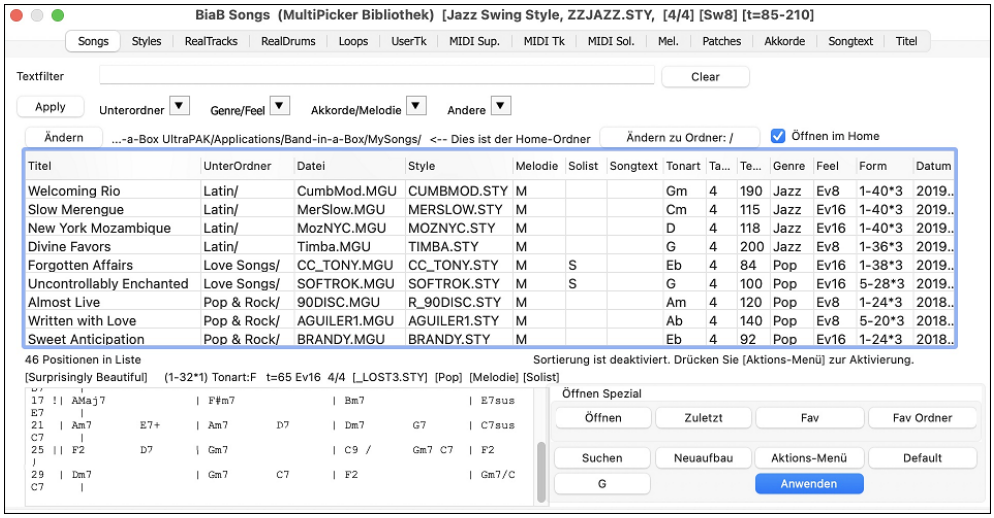
Anmerkung: Standardmäßig ist die Option *MultiPicker statt Dialoge verwenden* im Menü *Bearbeiten* oder im Rechtsklick-Menü der Spur-Schaltfläche aktiviert, aber Sie können diese Einstellung mit den Tasten **Umschalt** og **Strg** außer Kraft setzen. Wenn Sie beispielsweise den Button *Öffne SongPicker* aus dem Menü *Datei | Öffnen Spezial* oder dem Menü der Toolbar [Öffnen] auswählen, wird die MultiPicker Bibliothek geöffnet und der SongPicker angezeigt. Wenn Sie die **Umschalttaste** gedrückt halten, während Sie den Menüpunkt *SongPicker öffnen* auswählen, wird der modale SongPicker geöffnet, und wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten, während Sie diesen Menüpunkt auswählen, wird die MultiPicker Bibliothek geöffnet und der SongPicker angezeigt.

Wenn das Fenster geöffnet wird, kehrt es automatisch zur letzten Registerkarte zurück, die Sie zuletzt angezeigt haben.

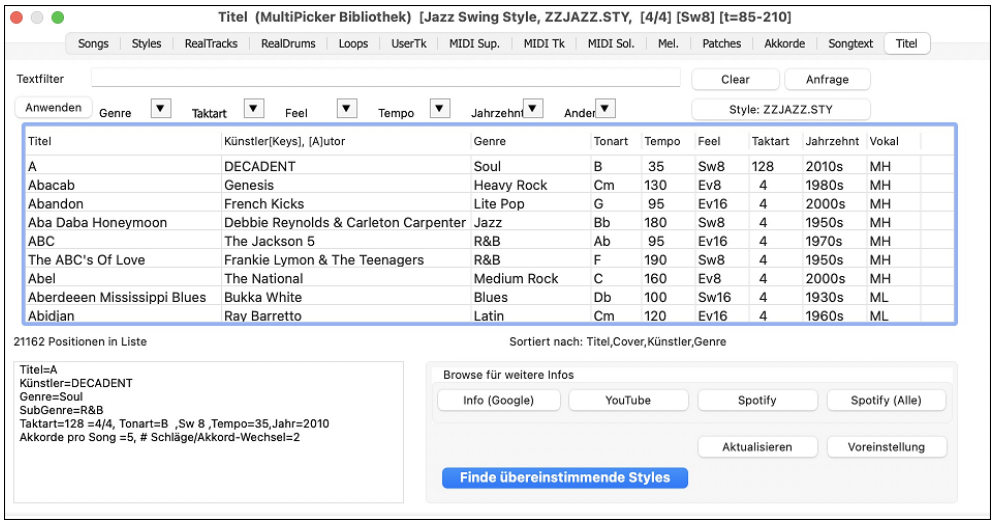
Drücken Sie die Taste **F7**, um die MultiPicker Bibliothek zu öffnen, und klicken Sie auf die Registerkarte, um auf die einzelnen Features zuzugreifen.



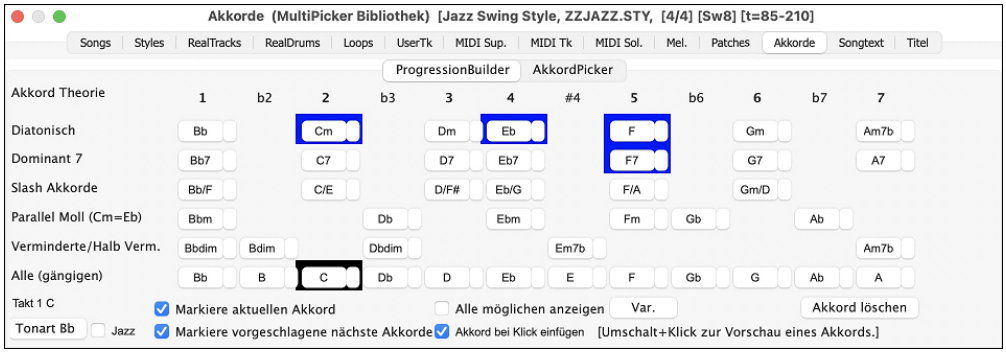
Die Registerkarte **[Songs]** öffnet den SongPicker, der Informationen zu allen Songs in einem bestimmten Ordner anzeigt, einschließlich Titel, Tonart, Taktart, Genre, Form und mehr.



Die Registerkate **[Titel]** öffnet den Song-Titel-Browser. Er zeigt einfache Informationen von über 21.000 beliebten Songs an. Wählen Sie einen Song aus, und es werden Styles gefunden, die dem Tempo, der Tonart, dem Feel und anderen Merkmalen des ausgewählten Songs entsprechen.



Die Registerkarte **[Akkorde]** ist für den ChordBuilder, der über Unterregisterkarten für den Progression Builder und den AkkordPicker verfügt.



... und mehr!

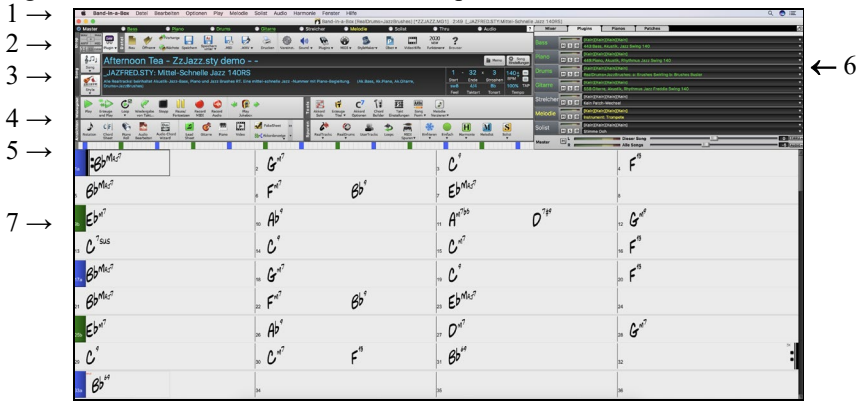
Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben, diese Einführung in Band-in-a-Box 2025 zu lesen!

Kapitel 4: Der Haupt-Bildschirm

Haupt-Bildschirm Überblick

Der Haupt-Bildschirm ermöglicht direkten Zugriff auf die wichtigsten Funktionen und der Programm-Einstellungen von Band-in-a-Box für eine einfache und bequeme Bedienung während einer Sitzung.

Es gibt sieben verschiede Bereiche des Haupt-Bildschirms.

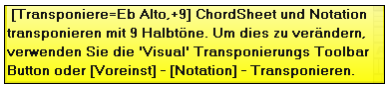


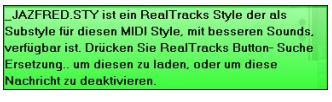
1. Die **Statusleiste** zeigt Statusnachrichten während des Programmlaufs sowie Programmname und Pfad des jeweils geladenen Songs bzw. während des Abspielens die aktuelle Position im Song. Dieser Bereich beinhaltet auch die **Menü Leiste**, mit typischen Windows-Menüs für die Programmeinstellungen. Unmittelbar darunter sind die **Instrumenten Spuren**, hier werden Instrumente zugeordnet und Sounds ausgewählt. Mit Rechts-Klick auf den Instrumenten-Namen öffnet sich ein Menü mit Einstellungsmöglichkeiten für dieses Instrument.
2. Der Bereich der **Haupt-Werkzeugleisten (Toolbar)** bietet Schaltflächen für direkten Zugriff auf wichtige Programm-Punkte und Menüs. Halten Sie den Mauszeiger auf irgendeine Schaltfläche, und ihre Funktion wird in einem PopUp Fenster beschrieben.
3. Der **Song-Bereich** beinhaltet den Song-Titel. Zusätzlich zum Song Titel enthält es alle anderen Einstellmöglichkeiten für den Song, wie zum Beispiel Vorzeichen, Tempo, und Strophe/Refrain Einstellungen. Die **[Song]** und **[Style]** Buttons bieten verschiedene Wege um Songs und Styles auszuwählen, wie zum Beispiel die SongPicker und StylePicker Dialoge.
4. Der **Mixer** bietet eine Live-Kontrolle der Spuren mit Einstellungen für Lautstärke, Schwenken, Hall und Klang. Er unterstützt auch die Zuweisung von Plug-Ins und Patches zu einzelnen Spuren und verfügt über eine Piano-Tastaturanzeig.
5. Der **Fortschrittsbalken** zeigt die Zeitllinie für den aktuellen Song.
6. Der **Mixer** befindet sich immer im oberen rechten Bildschirm-Bereich. Hier können Sie in Echtzeit während der Wiedergabe Lautstärke, Hall, Schwenken und Klangeinstellungen vornehmen. Ebenso werden hier Zuordnungen von PlugIns und Instrumenten-Patches zu den einzelnen Spuren vorgenommen und eine Piano-Tastatur wird angezeigt.
7. Der **ChordSheet** Bereich belegt den unteren Teil des Bildschirms. Akkordwechsel für den Song werden in die nummerierten Takte (Zellen) eingegeben. Part-Marker (a, b, c, e, usw.) werden hier eingegeben, um zwischen Band-in-a-Box SubStyles zu wechseln. Ebenso werden hier Wiederholungen und Endungen angezeigt.

Das Band-in-a-Box Fenster ist in der Größe veränderbar. Um die Größe des Fensters zu verändern, verwenden Sie die Größen-Steuerung am rechten unteren Bildschirm. Halten Sie die Maustaste gedrückt während Sie durch ziehen die Größe verändern. Dies ermöglicht Ihnen Band-in-a-Box als kleines Fenster neben anderen Programmen geöffnet zu halten und dennoch das gesamte ChordSheet zu sehen. Das Programm merkt sich die Bildschirmgröße bei jeder Sitzung.

Gelbe Warnhinweise (Flash Tipps) und grüne Aktions-Hinweise

Viele Nachrichten sind “gelbe Warnhinweisen” unten rechten oberen Bildschirmrand. Sie müssen auf diese Nachricht nicht sofort reagieren und den Arbeitsfluss unterbrechen. Wenn die Nachricht grün anstatt gelb ist, ist dies ein „Aktions-Dialog”. Sie können durch Klick auf diesen Dialog eine beschriebene Aktion ausführen wie zum Beispiel einen Ersetzungs-Style Laden. Die grünen Aktions-Hinweise haben einen Schließen-Button der nützlich ist um die Nachricht zu schließen ohne die Aktion auszuführen.

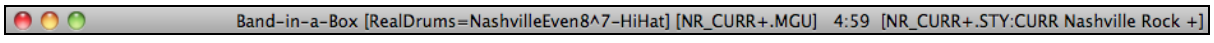




Tipp: Sie können die Farben der gelben Warnhinweise (Flash Tipps) im Dialog Anzeigeoptionen (*Optionen | Voreinstellungen | [Anzeige Optionen])* ändern.

Status-Zeile

Auf den ersten Blick sehen Sie den Namen der geöffneten Songdatei im Fenstertitel ganz oben. Dort finden Sie auch die Länge Ihres Songs in Minuten und Sekunden; der Wert wird nach einer Tempoänderung aktualisiert, wenn Sie auf [Start] klicken.



Wenn der Datei-Name in der Status-Zeile ein Sternchen * aufweist, dann wurde die Datei verändert.

Instrumente und Spuren



Diese Leiste zeigt alle verfügbaren Instrumenten-Spuren in Band-in-a-Box, mit:

- der Melodie-Spur. Hier können Sie Ihre eigene MIDI-Melodie aufnehmen oder verwenden Sie die Spur als Sequenzer-Spur um eine beliebige MIDI-Spur aufzunehmen.
- der Solisten-Spur für Soli die durch den Band-in-a-Box Solist erzeugt werden. Diese Spur kann auch als MIDI-Sequenzer-Spur verwendet werden, die die Spur nicht für ein Solo benötigt wird.
- der Thru-Spur für das Mitspielen einen angeschlossenen MIDI-Geräts mit der Band-in-a-Box Wizard Funktion.
- der Audio-Spur zur Aufnahme von Vokal oder Instrumentenspuren oder für importierte Audio-Dateien.

Die Farbe der Instrument Namen zeigen den Status oder den Typ an.

- weiß zeigt an, dass die Spur leer oder nicht in Verwendung ist.
- gelb bedeutet eine MIDI-Spur, gespielt durch ein Band-in-a-Box MIDI-Instrument.
- grün zeigt ein RealTrack Instrument an. Wenn der Spurname unterstrichen ist, dann ist für dieses Instrument auch eine RealChart Notation vorhanden.
- Orange ist eine Audio Spur.
- rot bedeutet, dass die Spur stumm geschaltet worden ist. Wenn eine der Spuren auf Solo gestellt ist, werden alle anderen Spuren auf stumm geschaltet und die Farbe wechselt auf Rot.

Wenn Sie die Spur-Einstellungen eines Song benutzerdefiniert verändert haben (z.B. durch Überschreiben der Einstellungen in einem Style und Verwendung eines anderen RealTracks), wird dies durch ein Gleichheitszeichen im Spurnamen (z.B. =Piano) angezeigt.

In früheren Band-in-a-Box Versionen wurden die Spuren immer mit den gleichen Namen wie “Bass, Piano, Drums, Gitarre und Streicher” bezeichnet. Die Spuren zeigen nun die Instrumenten Namen. Falls es Spuren mit demselben Instrument gibt, werden diese mit einer Zahl (1, 2, usw.) weitergezählt. Wenn Sie zum Beispiel einen langsamen Bluegrass Walzer Style laden, sehen Sie diese Namen:

Wenn Sie die Spur-Namen “in der alten Ansicht” haben wollen (Bass/Piano/Drums/Gitarre/Streicher/Melodie/Solist), dann deaktivieren Sie die “Auto-Erzeugung Spur Beschriftungs-” Option im Voreinstellungen 2 Dialog.

RealDrums können nun zu jeder Spur hinzugefügt werden, nicht nur zur Drums Spur. Um dies zu machen, führen Sie einen Rechts-Klick auf den Spur Radio Button aus und wählen *Wähle RealDrums* aus den Menü. Wenn es mehrere Drums-Spuren in einem Song gibt, werden diese automatisch als Drums 1, Drums 2 usw. benannt.

Utility-Spuren

Zusätzlich zu den auf der Button-Leiste der Spur angezeigten Spuren gibt es 16 editierbare Utility-Spuren, die für Audio und/oder MIDI verwendet werden können.Sie können RealTracks, Loops, MIDI-SuperTracks usw. auf den Utility-Spuren. Sie können Audio aufnehmen oder eine Audiodatei in die Utility-Spuren importieren, um das Audio abzuspielen, zu bearbeiten oder zu harmonisieren. Sie können Audio, MIDI oder beides von anderen Spuren auf die Utility-Spuren kopieren oder verschieben. Sie können MIDI aufzeichnen oder eine MIDI-Datei in die Utility-Spuren importieren, um sie abzuspielen, die Notation anzuzeigen oder zu bearbeiten.

Master-Button Menu

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf diesen Button, um ein Menü mit Befehlen zu öffnen.

Stumm und *Alle Spuren aktiv* schaltet alle Spuren ein bzw. aus.

Exportiere Song als Audio-Datei rendert alle Spuren in eine einzige AIFF-Datei.

Exportiere Song als M4A-Datei rendern alle Spuren zusammen in eine einzelne m4a-Datei oder als individuelle m4a-Dateien.

Song wurde verändert, benötigt Neuerzeugung, erzeugt ein neues Arrangement für alle Spuren.

Render Song zu Audio-Spur (und Stummschalten der Spuren) konsolidiert alle Spuren in Audio-Daten und verschiebt diese in die Audio-Spur.

Un-Render Song von Audio-Spur (Aktivieren der Spuren, Lösche Audio-Spuren) löscht die Audio-Spur und ermöglich, das Spuren wieder durch den aktuellen Style erzeugt werden.

Der *Einfrieren* und *Auftauen* Befehl wirkt auf alle Spuren.

Wenn Sie Ihren aktuellen Mix mögen (Lautstärke, Rechts-/Links-Einstellung, Hall), können Sie diese Einstellung als Voreinstellung auf alle Songs. Zur Auswahl stehen “Speichere aktuellen Mix als Voreinstellung”, “Lade Voreinstellungs-Mix” oder “Mix auf Werkseinstellung zurücksetzen”.

Stelle Mix auf Flach, Trocken und Mitte ein, stellt den Song auf Flach (Lautstärke=90), Trocken (Hall=0,Klang=0) und Mitte (Schwenken=0) ein. Dies ist nützlich, wenn Sie einzelne Spuren zu einem DAW rendern.

Wenn *Stellen Sie den Song auf einfaches Arrangement um* aktiviert ist, spielen die RealTracks ein einfacher (weniger belebtes oder verziertes) Arrangement.

Diesen Song verstärken (Bereich -36 bis +36dB) öffnet einen Dialog indem ein dB Wert eingegeben werden kann, der nur den aktuellen Song betrifft. Als Referenz bedeuten 6dB eine Verdopplung der Lautstärke; -6dB würden demnach die Hälfte der Lautstärke bedeuten.

Alle Songs Verstärken Bereich -36 bis +36dB) öffnet einen Dialog indem ein dB Wert eingegeben werden kann, der eine Lautstärkenveränderung für alle Songs bedeutet. 6dB sind doppelt so laut, -6dB ist die halbe Lautstärke.

Render Video(s) ermöglicht Ihnen ein Video der gewählten RealTracks für diesen Song zu erzeugen. Optional können Sie das ChordSheet oder die dazugehörige Notation mit erzeugen lassen.

Spur-Buttons Menu

Ein Rechts-Klick auf einen SpurButton öffnet ein Befehls- und Einstellungsmenü, das sich auf die gewählte Spur bezieht. Das Menü ist in Gruppen organisiert und ermöglicht eine leichtere Auswahl der Spur-Typen: Audio (RealTracks, UserTracks, Loops) oder MIDI (MIDI SuperTracks, Klassik MIDI Tracks) und Spureinstellungen –aktionen.

MultiPicker-Bibliothek öffnet ein praktisches, “One-Stop-Shopping“frei bewegliches Fenster, in dem Sie jede beliebige Spur (RealTracks, RealDrums, Loops, UserTracks, MIDI SuperTracks, Benutzerdefinierte MIDI-Spuren, MIDI Solist-Spuren und Melodists) oder einen Style auswählen können. Alle Picker zeigen eine gemeinsame Oberfläche mit ähnlichem Aussehen und Funktionen für Filter, Suche und Auswahl. Es ermöglicht die Auswahl und Generierung der gesamten oder teilweisen Spur. Demos, Memos und mehrspaltige Informationen sind für alle verfügbar. Sie können nach Genre, populären Song-Titeln, Feel, Instrumenten und mehr filtern.

MultiPicker anstelle von Dialogen verwenden (Strg=ja, Umschalten=nein) : Wenn diese Option aktiviert ist, wird für die Auswahlfunktionen die MultiPicker Bibliothek anstelle von modalen Dialogen geöffnet. Wenn Sie beispielsweise *Style mit Info auswählen* im Menü *Datei* auswählen oder Strg+F9 drücken, wird die MultiPicker Bibliothek geöffnet und „StylePicker“ angezeigt. Sie können diese Einstellung überschreiben, indem Sie die Umschalt- oder Strg-Taste gedrückt halten, während Sie einen Menübefehl auswählen. Zum Beispiel öffnet Umschalten+Klick auf den Menüpunkt *Style mit Info auswählen* den modalen StylePicker, während Strg+Klick auf denselben Menüpunkt die MultiPicker Bibliothek öffnet und den StylePicker anzeigt.

Spureinstellungen und -Aktionen öffnen ein Dialogfenster, in dem Sie RealTracks, Loops, MIDI SuperTracks usw. auswählen, Lautstärke/Hall/Panorama/Klang, Stummschaltung, Solo, Freeze und viele andere Funktionen für alle 24 Spuren einstellen können.

Spur für Audio-Eingangsüberwachung scharfschalten ermöglicht die Live-Überwachung des Audioeingangs. Wenn die Spur scharfgeschaltet ist, werden die VU-Anzeigen am Mixer blau umrandet und Sie können den Audioeingang zusammen mit den Effekten überwachen, die Sie für diese Spur auswählen. Wenn Sie Ihrer Aufnahme beispielsweise einen Tremolo-Effekt hinzufügen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den ersten Slot im Mixer, wählen Sie im Menü Plug-In auswählen und wählen Sie einen Tremolo-Effekt. Wenn Sie nun singen oder ein Instrument über das Mikrofon wiedergeben, sehen Sie es auf den VU-Anzeigen und hören es zusammen mit dem Tremolo-Effekt.

Wähle RealTracks zeigt Menüoptionen zum Generieren von RealTracks.

Wähle RealTracks erzeugt eine Spur als RealTrack mit einem vorhandenem RealTracks Instrument.

Find Best Sub ermöglicht Ihnen eine Ersetzung zu finden, die ähnlich dem aktuell gewählten RealTracks ist.

Wähle Beste “Alle” RealTracks zeigt alle RealTracks, sortiert von den am besten geeigneten zu den am schlechtesten geeigneten für den aktuellen Style

und *Wähle Beste “Begleitungs-” RealTracks* zeigt eine Begleitung (zB. Begleitung, kein Solist) RealTracks.*Wähle Beste “Solisten” RealTracks* um den besten Solisten zu einer Spur hinzuzufügen.

Wähle RealTracks von kürzlich gewählten Favoriten öffnet eine Liste der kürzlich verwendeten RealTracks.

Wähle keine RealTracks für diese Spur entern die aktuelle Auswahl von dieser Spur.

Sieben WAV-Variationen erzeugen (für den ganzen/einen Teil des Songs) erzeugt 7 Variationen von WAVs aus dem selben RealTracks für entweder einem Teil des Songs oder den gesamten Song. Sobald die Spuren erzeugt sind können diese über die Drop Station erreicht werden.

Zusäzlichen Takt vor und nach den WAVs einfügen (für Pickup-Noten) fügt einen zusätzlichen Takt vor und nach dem Beginn des WAV hinzu, um sicherzustellen, dass die WAV mit "Pickup" (frühen) Noten gehört werden. Es wird kein zusätzlicher Takt am Ende des WAVs hinzugefügt, es sei denn, es gibt nachlaufende Noten.

Wähle ein UserTrack für diese Spur ermöglicht Ihnen eine Spur aus der Liste in Ihrem *UserTracks* Ordner zuzuordnen. UserTracks arbeiten wie RealTracks, werden aber durch eigene User-Aufnahmen erzeugt.

Sie können eine Audiospur (Ihre eigene oder die eines Drittanbieters) auf jeder Spur mit dem Befehl *Wählen Sie eine Loop für die Spur* wiedergeben.

Wähle RealDrums ermöglicht Ihnen RealDrums zu jeder Spur hinzuzufügen, nicht nur zur Drums Spur.

Wähle Gitarren/Bass Amp Plug-In listet alle verfügbaren TGS-Dateien für Gitarre/Bass Amp Plugins. (Dieser Menüpunkt kann nur gewählt werden, wenn es sich um eine Audio-Spur handelt.)

Wähle MIDI Patch wird verwendet um ein Instrument zu einer MIDI-Spur aus der General MIDI Patch Liste, der General MIDI 2 Patch Liste, der oberen Bank-Patches auf Ihren bestimmten Synthesizer, oder aus einer vorselektierten Liste von Favoriten Patches zuzuordnen.

Wähle MIDI SuperTrack für diese Spur öffnet ein Menü mit verfügbaren SuperTracks. Diese können wie RealTracks verwendet werden.

Mit *Wählen Sie einen benutzerdefinierten MIDI-Style für diese Spur* können Sie Ihre Lieblings-MIDI-Spur aus einer beliebigen Spur des aktuellen Style (auch Melodie und Solist) zuordnen. Die Spur muss nicht das gleiche Instrument beinhalten, Sie könnten zB eine Gitarre einer Streicherspur zuordnen.

Spur Einstellungen

XXXX Spur ist aktiviert. Dieser Befehl ist ein sehr einfacher Weg um eine Spur zu aktiveren bzw. zu deaktivieren, sogar wenn der Song gerade wiedergegeben wird. Um eine Spur zu deaktivieren, rechts-klicken Sie auf den Spurnamen (am oberen Bildschirmrand oder am Mixer) und wählen aktiviert bzw. deaktiviert für diese Spur. Wenn eine Spur deaktiviert ist, wird die Farbe am Hauptbildschirm dunkelgrau und hier am Mixer.

Sie können eine einzelne Spur stumm oder auf Solo schalten. Solo schaltet alle Spuren außer der Spur die alleine klingen soll auf Stumm.

Alle Spuren aktiv ist nützlich um alle stumm geschalteten Spuren wird aktiv zu schalten.*Einfrieren* der Spur verhindert das erneute Erzeugen einer Spur bei der jeder Wiedergabe. Spuren können wieder aufgetaut werden.*Erzwinge Spur zu einfachen Arrangement* veranlasst RealTracks ein einfacheres (weniger geschäftiges oder verziertes) Arrangement zu spielen.

Einstellung Spur Offset ermöglicht die Spur in der Zeitebene +/- 1000 Ticks (bei einer Auflösung von 120 PPQ) vor- oder zurückzuschieben.

Spur Zeitbasis ermöglicht Ihnen eine Zeitbasis einzustellen (Normal/Half/Double/Triple).

Natürliches Arrangement einstellen ermöglicht eine erneute Interpretation der Akkorde für die ausgewählte Spur des aktuellen Songs.

RealTracks duplizieren (um den Klang zu verdicken) dupliziert die aktuell ausgewählten RealTracks auf der Spur. Sie können dann das Stereo-Schwenken für jede Unterspur einstellen, um einen volleren Klang zu erzielen.

Spur Titel umbenennen ermöglich Ihnen die Spurbeschriftung für die aktuelle Spur zu ändern.

Verändere Spur Beschreibung ermöglicht Ihnen die Spur-Beschreibung zu ändern.

Mit *dB anstelle von MIDI-Lautstärke anzeigen* können Sie die Lautstärke- und Schwenken-Pegel im Mixer als Dezibel anstelle von MIDI-Pegeln anzeigen lassen.

MIDI-Kanal ermöglicht es Ihnen, MIDI-Ereignisse auf den ausgewählten Kanal umzuleiten.

Auto-Fix "Sour" Notes ist eine Funktion, die verstimmte Noten in polyphonem Audio automatisch korrigiert, entweder für die erzeugten RealTracks oder für jede beliebige Audiospur. Das heißt, wenn ein Akkord mit mehreren Noten gleichzeitig gespielt wird, kann diese Funktion bestimmte Noten innerhalb dieses Akkords so korrigieren, dass die Note nicht mit der Akkordfolge oder anderen Spuren kollidiert.*Song-Akkorde*: Jede Note außerhalb des aktuellen Akkords wird auf den nächstliegenden Akkordton korrigiert. Wenn z. B. eine G#-Note auf einem CMaj7-Akkord (C, E, G, B) gespielt wird, wird diese Note auf einen G-Ton verschoben.

Tonart des Songs: Jede Note, die außerhalb der Tonart des Songs liegt, wird auf den nächstgelegenen Ton korrigiert. Zum Beispiel wird eine Es-Note, die in einer C-Dur-Tonart (C, D, E, F, G, A, B) gespielt wird, in eine E-Note umgewandelt.

Song-Tonarten und Akkorde: Die Noten werden auf die Töne der Tonart beschränkt, es sei denn, der aktuelle Akkord liegt außerhalb der aktuellen Tonart; in diesem Fall werden die Noten auf die Akkordtöne beschränkt. Zum Beispiel wird bei einer C-Dur-Tonart (C, D, E, F, G, A, B) eine E-Note, die auf einem Dm7-Akkord (D, F, A, C) gespielt wird, nicht korrigiert, aber eine E-Note, die auf einem F7-Akkord (F, A, C, Eb) gespielt wird, wird auf den nächstliegenden Akkordton F verschoben.

Spezifische Skala oder Akkord: Die Noten werden auf der Grundlage einer bestimmten Skala oder eines Akkords korrigiert, die möglicherweise nichts mit dem aktuellen Song zu tun haben. Diese Option verwendet die Skala oder den Akkord, die in einem Dialog ausgewählt sind, der mit dem nächsten Menüpunkt geöffnet wird.

Wählen Sie spezifische Parameter: Damit können Sie die Regeln anpassen.

Die folgenden Menüpunkte sind für die Spuren verfügbar, die über Audio verfügen.

Mit *Basistempo einstellen* können Sie das Tempo des Audiomaterials so einstellen, dass Tempostrecken auf dem richtigen Mastertempo basieren.

Dem Playback Tempo anpassen ermöglicht es der Spur, sich während der Wiedergabe an das Tempo des Songs anzupassen. Wenn z. B. das Grundtempo einer Hilfsspur 120 und das Tempo des Songs 140 beträgt, wird diese Spur im Tempo gedehnt.

*Transponieren um Halbtön*e ermöglicht es Ihnen, Audioum eine bestimmte Anzahl von Halbtönen zu transponieren.

Automatisch transponieren, wenn die Tonart des Songs geändert wird: Aktivieren Sie diesen Menüpunkt, wenn Sie möchten, dass der Ton automatisch transponiert wird, wenn Sie die Tonart des Songs ändern.

MIDI bearbeiten zeigt Untermenüs an, mit denen Sie die MIDI-Spur bearbeiten können.

Event-Listen-Editor öffnet ein Fenster, das MIDI-Events auf der Spur auflistet.

Quantisieren, Zeiteinstellenung zeigt Menüpunkte zum Einstellen der Position der Noten an.

Transponieren zeigt Menüpunkte zum Transponieren der Spur.

Form zeigt Menüpunkte zum Kopieren der ersten Strophe in alle anderen Strophen, zum Löschen von Noten in einer bestimmten Strophe usw.

Velocity der Noten anpassen erlaubt es Ihnen, die Anschlagstärke der Noten in der Spur einzustellen.

Oktave der Noten an den Notenbereich anpassen transponiert die Noten so, dass sie in den angegebenen Notenbereich passen. Wenn Sie z. B. eine Bass-MIDI-Spur haben und die Noten für Ihr MIDI-Patch zu tief sind, können Sie in den Instrumentenbereich transponieren, und die Noten werden um die benötigte Oktave angehoben. Wenn Sie diesen Menüpunkt auswählen, erhalten Sie zwei Dialoge. Geben Sie im ersten Dialog eine Notennummer ein, die den niedrigsten Wert des Bereichs darstellt, und im nächsten Dialog eine Notennummer, die den höchsten Wert des Bereichs darstellt. Die Spur wird für jede Note, die unterhalb oder oberhalb Ihres Bereichs liegt, so transponiert, dass sie innerhalb des Bereichs liegt.

Akkord-Spur auf dieser Spur generieren ist für die Verwendung mit einem VST (z.B. Arpeggiatoren wollen eine Akkord-Spur) oder für einfache "Pad" (gehaltene Akkorde) Spuren. Eine Akkord-Spur kann auf jeder Spur generiert werden. Wenn Sie diesen Menüpunkt auswählen, wird ein Dialog mit Optionen für Kanal, Anschlagstärke, Notenbereich, Akkordtypen, Grundakkord am Anfang, Ticks vor dem Akkordwechsel und Akkordausgabe während des Einzählers angezeigt. Wenn die Akkordtypen auf einfache Akkorde (Dreiklänge/Septakkorde) aktiviert sind, wird ein Akkord wie C13 als C7 wiedergegeben, wenn sie jedoch auf komplexe Akkorde eingestellt sind, wird ein C13-Akkord als C13 wiedergegeben. Die Standardeinstellung für "# Ticks vor Akkordwechsel zur Ausgabe" ist 0, was bedeutet, dass die Akkorde genau auf dem Downbeat beginnen. Wenn Sie jedoch eine andere Zahl als 0 eingeben, beginnen die Akkorde etwas früher und haben möglicherweise genügend Zeit, um sich aufzubauen.

Spur Aktionen

(neu)Erzeugen RealTrack erzeugt die Spur (erneut) mit dem ausgewählten RealTrack.

RealTracks neu generieren für ausgewählte Region generiert den markierten Bereich von RealTracks (neu). Dabei wird jedes Mal ein anderer Teil generiert, so dass Sie immer wieder neu generieren können, um den besten Ersatz zu finden.

Neu-generieren Fenster öffnet ein bewegliches Fenster, in dem Sie die Regeneration anpassen können.

MultiRiff Dialog (Wählen Sie aus Kandidaten) ermöglicht es Ihnen, interaktiv Abschnitte von RealTracks zu erstellen, indem Sie aus mehreren Kandidaten (bis zu 20) auswählen.

Spur zum Style-Instrument zurückkehren entfernt alle benutzerdefinierten Instrumente, die Sie für die Spur gewählt haben, und greift auf das Instrument im Style zurück.

Riff ausschneiden entfernt einen Bereich des Riffs und kopiert ihn in die Zwischenablage.

Riff kopieren kopiert einen Bereich des Riffs in die Zwischenablage.

Riff einfügen fügt das kopierte Riff an der aktuellen Position ein und überschreibt das vorhandene Riff.*Riff einfügen - Relativ zum Kopierpunkt* fügt das kopierte Riff an der gleichen relativen Position im Takt wie der kopierte Teil ein. Wenn das kopierte Riff z.B. bei Schlag 2 beginnt, beginnt das relative Einfügen bei Schlag 2.

N Kopien von Riff einfügen fügt das kopierte Riff an der aktuellen Position ein und wiederholt das Einfügen um die angegebene Anzahl x.

Riff einfügen - Mit darunter liegendem Audio zusammenführen fügt das kopierte Riff an der aktuellen Position ein und fügt es mit dem vorhandenen Riff zusammen, so dass Sie beide Riffs hören.

Riff löschen (MIDI und RealTracks) löscht einen Bereich von RealTracks und die dazugehörige MIDI-Notation.

Lösche Spur entfernt entweder MIDI-Daten oder RealTracks Audio von der Spur.

Mit Zuweisung Stems aufheben wird ein RealDrums/RealTracks-Stem aus der Spur entfernt. (Anmerkung: Dieser Menüpunkt ist bei Spuren, die das Stem-Symbol am Mixer nicht anzeigen, ausgegraut).

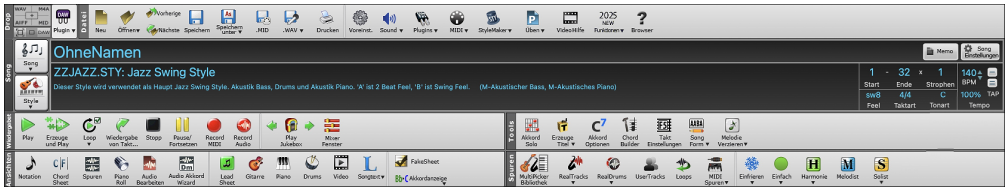
Spuren kopieren/verschieben ermöglicht das Kopieren oder Verschieben von Daten (Audio und/oder MIDI) von einer Spur zur anderen. *Speichere Spur als AIFF-Datei* oder *Speichere RealTracks als M4A-Datei* speichert eine Spur (RealTracks oder MIDI) als AIFF oder M4A Audio-Datei ein einem Ordner Ihrer Wahl.

Speichere Spur als Performance Datei (wav/m4a) rendert die Spur Ihrer Wahl als WAV-Datei oder M4A-Datei.

Render Video(s) ermöglicht Ihnen ein Video mit für Ihren Song ausgewählten RealTracks zu erzeugen, optional mit ChordSheet oder der korrespondierenden Notation.

Toolbars

Die Toolbar Buttons ermöglichen schnellen Zugriff zu den Programm-Funktionen. Diese sind entsprechenden der Funktion gruppiert.



Toolbar Modi

Es gibt drei Modi für die Toolbar.

1. Kleinere, konfigurierbare Toolbar mit Register-Interface.



Tipp: Wenn Sie die Buttons in Farbe haben wollen, öffnen Sie den Optionen Anzeigen Dialog durch Rechts-Klicken auf das ChordSheet und drücken dann den [**Wählen Sie ein Skin**] Button.

In diesem Modus, können Sie im [ANWENDER] Register Buttons auswählen und in einer beliebigen Reihenfolge anordnen. Klicken Sie zuerst auf den **[+]** Button auf der rechten Seite um die Palette der Buttons zu öffnen. Dann, während Sie die **command** Taste gedrückt halten, ziehen Sie die Buttons an die gewünschte Stelle um Buttons hinzufügen, zu löschen oder in der Reihenfolge zu ändern.

2. Größere Toolbar, mit fixiertem Bildschirm-Mixer. Dies ist nützlich für Anwender mit hochauflösenden Bildschirmen.
3. DAW Modus. Damit erzeugen Sie einen kleinen Bildschirm, der immer im Vordergrund ist, nützlich zum Ziehen&Ablegen von Dateien zu Ihrer bevorzugten DAW.

Drop



Die **Drop-Station** wird verwendet um Spuren mittel Ziehen und Ablegen von Band-in-a-Box zu Digital Audio Workstations (DAWs) zu ermöglichen, die keine direktes Ziehen und Ablegen unterstützen. Viele DAWs ermöglichen dies direkt.
Falls aber Ihr Sequenzer das direkte Ablegen einer Spur, die noch nicht erzeugt ist nicht direkt unterstützt, können Sie dies durch Ziehen von einem Radio Button (Master, Bass, Piano, usw.) zum Drop Bereich erreichen.

Die vier Drop Quadranten zeigen unterschiedliche Datei-Typen. Ihre Datei wird in dem Typ des Quadranten gerendert, indem Sie die Datei gezogen haben und wechselt die Farbe zu Orange, das anzeigt, dass die Datei aufbereitet wird.

Wenn Sie die Spur auf den **[+]** Button fallen lassen, öffnet sich ein Dialog, in welchem Sie ein Datei-Formt und andere Render-Optionen auswählen können.



Wenn der Button auf helles grün wechselt, ist die Datei fertig gerendert und Sie können diese nun aus der Drop Zone zu Ihrem DAW ziehen.

Der Drop-Bereich hat eine Rechts-Klick Menü, das Ihnen ermöglicht die fertigen Dateien zu einem bestimmten Ordner zu kopieren, Ordner zu öffnen, Dateien zu Dropbox hochzuladen, die abgelegte Datei vorzuhören und per E-Mail zu versenden. und mehr.

Der DAW PlugIn Button hat zwei Menüpunkte. Einer startet und beendet den Plug-In Modus, der Ihnen ermöglicht durch Ziehen und Ablegen MIDI oder Audio-Dateien von Band-in-a-Box zu Ihrem DAW oder Finder zu übertragen. Der andere öffnet einen **Plug-In** Einstellungs-Dialog.

Datei

Für Datei-Funktionen wie Öffnen, Speichern usw.



Mit **[Neu]** löscht man das ChordSheet, um einen neuen Song zu beginnen. Band-in-a-Box schlägt vor, Ihre bisherige Arbeit zu speichern, bevor die Akkorde gelöscht werden.

Der **[Öffnen]** Button zeigt eine Menü um Songs mit unterschiedlichen Methoden ins Programm zu laden.

Verwenden Sie den **[Vorherige]** Button um unmittelbar auf den vorherigen Song im gleichen Ordner zu wechseln (in alphabetischer Reihenfolge) ohne dass Sie den üblichen Dateiöffnungs Dialog verwenden müssen.

Verwenden Sie den **[Nächste]** Button um unmittelbar auf den nächsten Song im gleichen Ordner zu wechseln (in alphabetischer Reihenfolge) ohne dass Sie den üblichen Dateiöffnungs Dialog verwenden müssen.

Mit **[Speichern]** sichern Sie Ihre Arbeit in die geöffnete Datei; sollten Sie einen neu begonnenen Song das erste Mal abspeichern, öffnet sich automatisch der “Speichern als” Dialog.

Der **[Speichern unter]** zeigt ein Menü um mit unterschiedlichen Methoden einen Song zu speichern.

Über **[.MID]** speichern Sie Ihre Arbeit als Standard MIDI Datei.

Der **[.WAV]** Button zeigt ein Menü mit Optionen zum Speichern des Songs als Audio.

Verwenden Sie den **[Drucken]** Button um den Dialog Druck-Optionen zu öffnen und LeadSheet und Fake Sheet Notationen ausdrucken zu können.

Mit dem Button **[Voreinst.**] öffnen Sie den Dialog Voreinstellungen, wo Sie direkten Zugriff auf die meisten Optionen und Einstellmöglichkeiten des Programms haben.

Der **[Sound]** Button zeigt Ihnen ein Menü um Sound Optionen wie MIDI-port-Auswahl und Hilfe mit AirPlay auswählen zu können.

Der **[Plugins]**-Button verfügt über ein Menü zum Einstellen von Optionen für VST/DX-Plug-Ins, zum Öffnen eines voreingestellten VST/AU -Software-Synthesizers und zum Öffnen des Dialogs **PG Music Hall**

Verwenden Sie **[MIDI]** Button um verschiedene MIDI Optionen zu starten und auch den MIDI Keyboard Wizard zum Mitspielen auf den unteren zwei Reihen der QWERTZ Tastatur währen der Wiedergabe zu aktiveren.

Der **[Üben]**-Button zeigt ein Menü zum Üben mit Band-in-a-Box.

Der **[StyleMaker]** Button zeigt Einstellungsmöglichkeiten zum Editieren oder Erstellen von Styles an.

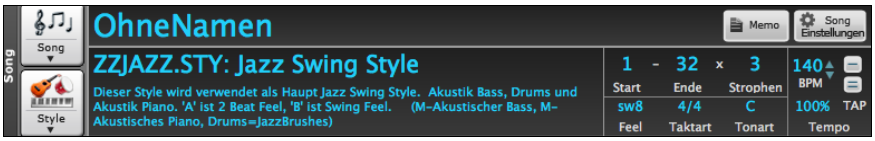
Klicken Sie die **[VideoHilfe]** Button um Video-Demos oder Tutorials aufzurufen.

Der **[Funktionen]** Button öffnet startet einen Internet-Browser und öffnet die Tutorial-Seite mit den neuen Funktionen.

Der **[Browser]** Button wird der Funktions-Browser geöffnet, der viele Funktionen in Band-in-a-Box zeigt.

Song

Dieser Bereich zeigt Informationen zum aktuellen Song wie aktueller Style, Tempo, Tonart Form usw. an.



Mit dem **[Song]** können Sie einen Song laden. Dies ist ein Split Button. Die obere Hälfte des Buttons verwendet die normale Methode einen Song zu laden. Die untere Hälfte zeigt ein Menü mit unterschiedlichen Methoden um einen Song zu laden, und die Voreinstellung für den oberen Bereich zu definieren.

Der **[Style]** Button ist ebenfalls ein Split Button, mit dem oberen Bereich für die Voreingestellt Funktion, der untere Bereich zeigt die unterschiedlichen Methoden um einen Style zu laden und ermöglicht diesen als Voreinstellung zu definieren.

Wenn Sie auf den Namen des Styles klicken, erscheint ein Menü mit Optionen zur Auswahl eines Styles für Ihren Song.

Der Song-Titel wird angezeigt und Sie den Namen in diese Box eintippen. Direkt unterhalb des Song-Titel wird der Style-Name und weitere Informationenüber den Style angezeigt.

[Memo]:Sie können jede Information zu Ihrem Song in diesem Memofenster eingeben.

Der **[Song Einstellungen]** Button öffnet ein Menü mit Einstellungen für detaillierte Einstellungen zum Song Arrangement, mit Coda-Zeichen, automatischen Endungen, Style Variationen und mehr.

Start: : Durch Klick auf diesen Button wählen Sie den ersten Takt der Strophe. Die gewählte Taktnummer wird angezeigt.

Ende: Durch Klick auf diesen Button wählen Sie den letzten Takt der Strophe. Die gewählte Taktnummer wird angezeigt.

Strophen: Die mögliche Anzahl der Strophen für ein Stück ist 40. Durch Klick auf diesen Button geben Sie die gewünschte Anzahl an Strophen ein.

Feel: Dies ist der Feel (Swing oder even, und 8tel oder 16tel) des Songs. Das Feel wird durch den gewählten Style definiert.

Taktart: Dies ist die Taktart des Songs. Wenn Sie darauf klicken, können Sie die Taktart ändern.

Tonart: Wenn Sie diese drücken, sehen Sie zwei Spalten mit Tonarten. Die erste Spalte zeigt die Tonart und UND transponiert den Song, die zweite verändert nur die Tonart. Die Einstellung Visuelle Transponierung wird in einer kleinen Schrift neben der Tonart angezeigt. Sie können darauf klicken, um ein Menü zum Auswählen der Einstellung zu öffnen.

Tempo: Die **Tempo**-Steuerung zeigt das aktuelle Tempo des Songs. Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf die rauf/runter Pfeilchen, um das Tempo um 5 bpm (beats per minute = Schläge/Minute) auf einmal zu erhöhen/vermindern. Klicken Sie in das Fenster und geben das Tempo direkt ein. Mit einem rechten Mausklick auf die Pfeilchen ändern Sie das Tempo um je 1 bpm. **%** Schaltfläche ermöglicht eine schnelle Einstellung des relativen Tempos. Klicken Sie darauf und wählen Sie einen Prozentwert oder Sie verwenden den Menüpunkt *Benutzerdefiniertes Tempo %,* um Werte zwischen 1 % und 800 % einzugeben. 1 % würde 1/100 des originalen Tempos und 800 % würde 8-mal so schnell wie das Original Tempo sein. Hotkeys sind verfügbar: Strg - (minus Taste) für halbe Geschwindigkeit und Strg = für normale Geschwindigkeit. Verwenden Sie die **TAP** Buttons um Einzuzählen und das Tempo einzustellen. Klopfen Sie auf den [-] Button viermal im Tempo. Danach wird das Tempo in der Box angezeigt. Klopfen Sie auf den [=] Button um einzuzählen und die Wiedergabe im eingezählten Tempo zu beginnen. Wenn Sie Sie mehr als 4 Mal einklopfen, wird die Genauigkeit erhöht (durch Durchschnittsermittlung), Sie können das einklopfen fortsetzen, bis das Zieltempo erreicht wurde.Wenn Sie zum Beispiel einen 4/4/ Style haben, und Sie 4 Mal einklopfen, wird das Tempo gesetzt. Sie können allerdings das Einklopfen fortsetzen und das Tempo wird bei jedem Schlag angepasst, basierend auf dem durchschnittlichen Tempo, das Sie eingegeben haben.

Wiedergabe

Diese Buttons sind wie die WiedergabeButtons bei einem Mediaplayer.



[Play] spielt den Song vom Anfang ohne ein neues Arrangement zu erzeugen, außer die Neuerzeugung wird benötigt.

[Erzeugt] ein neues Band-in-a-Box Arrangement und **spielt** den Song ab.

[Loop] spielt den gewählten (hervorgehobenen) Bereich des ChordSheets in einer Endlos-Schleife. Das Dropdown Menü hat Einstellungen für Schleifenbildung für den gesamten Song.

[Wiedergabe Von Takt] spielt den Song ab einer beliebigen Position, samt Endungen, Coda und/oder Schlusswendung. Diese Funktion erreichen Sie auch über einen Rechtsklick im ChordSheet.

[Stopp] beendet das Abspielen des Songs bzw. der Jukebox.

[Pause/Fortsetzen] Button unterbricht den Song während der Wiedergabe. Erneutes Anklicken setzt den Song von der unterbrochenen Position fort.

Mit dem Button [**Record MIDI**] beginnt man eine neue MIDI-Aufnahme. Die strg+**R** Tasten bewirken das selbe auf der Tastatur.

Der **[Record Audio]** Button startet den **Record Audio** Dialog zum Aufnehmen von Live Audio

Mit **[Play Jukebox]** wird die **Jukebox** (Music Box) gestartet und gestoppt. Über die Pfeiltasten **[⇦]** und [⇨] springt man entweder zum vorherigen oder nächsten Song in der Jukebox.

Mixer Fenster] wird das **Mixer**-Fenster geöffnet. Die Tastenkombination ist **strg+M**.

Tools

Verschiedene Band-in-a-Box Werkzeuge.



Über die **[Akkord Solo]** Button gelangen Sie zum Dialog für die Generierung eines Gitarrenakkord-Soli.

Die **[Erzeuge Titel]** Button wird automatisch ein Songtitel erzeugt.

Die **[Akkord Einstellungen]** Button öffnet die Akkord Einstellungen, wo für jeden beliebigen Takt den Akkorden Vorgezogene, Pausen, Betonung und gehaltene Akkorde hinzugefügt werden können.

Die **[Chord Builder]** Button öffnet den ChordBuilder, welches zwei Funktionen bietet: Progression Builder und AkkordPicker, mit denen Sie Akkorde nach Gehör eingeben können, ohne die tatsächlichen Akkordnamen oder Musiktheoriekenntnisse zu benötigen.. Die Hotkeys sind **strg+umschalt+B**.

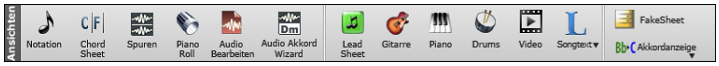
Die **[Takt Einstellungen]** Button startet den F5 Takteinstellungs-Dialog. Dies ermöglicht Änderungen im Arrangement bei jedem Takt in jeder Strophe vorzunehmen. Der Hot-Key ist F5.

Die **[Song Form]** Button startet den Song FormMaker Dialog und andere Werkzeuge zur Kontrolle der der Form Ihres Songs.

Die **[Melodie Verzieren]** öffnet die Einstellungen für die benutzerdefinierte Melodieverzierung.

Ansichten

Dieser Bereich enthält Buttons zum Öffnen von ChordSheet, Notation, Gitarren-Fenster und mehr.



Über die **[Notation]** Button öffnen Sie das Fenster für die **Notendarstellung**, in dem Sie Akkorde und Text eingeben, sowie Noten bearbeiten und MIDI-Notation ansehen können und Akkorde im ChordSheet eingeben können.

Die **[Chord Sheet]** Button zeigt das ChordSheet Fenster. Dies ist das voreingestellte Fenster in Band-in-a-Box zur Eingabe von Akkorden.

Der **[Spuren]**-Button zeigt das Spuren-Fenster an, das DAW-Anwendern eine verlustfreie Datenmanipulation von Spuren in einer vertrauten Umgebung ermöglicht.

Die **[Piano Roll]** Button öffnet das Piano Roll Fenster zur Bearbeitung von Melodie oder Solo Spuren im Piano Roll Format samt grafischer Bearbeitung von MIDI-Controllern

Die **[Audio Bearbeiten]** Button öffnet das Audio Bearbeitungs- Fenster. Das Audio Bearbeitungs- Fenster stellt die Audio-Spur als grafische Wellenform dar und ermöglicht ihre Bearbeitung. Mit Halten der [Umschalt] Taste öffnen Sie ein bewegliches Fenster

Die **[Audio Akkord Wizard]** Button wird der integrierte Audio-Akkord-Wizard geöffnet, der die Akkorde aus einer Audio Datei erkennt

Die **[**LeadSheet**]** Button zeigt das LeadSheet Fenster. Die LeadSheet Notation zeigt ganzseitige Notendarstellung im eigenen Fenster mit optionalem FakeSheet Modus, der 1. und 2. Endungen, Wiederholungen und Codas zeigt

Die **[Gitarre]** Button öffnet das Gitarre Fenster. In diesem Fenster werden die gespielten Noten auf einem Gitarrengriffbrett dargestellt.

Die **[Piano]** Button öffnet das Big Piano Fenster, welches die Noten jeder Spur (außer Schlagzeug) während des Abspielens darstellt.

Der **[Drums]** Button öffnet ein animiertes Schlagzeug und Perkussion Fenster. Starten Sie damit dieses voll funktionale (und witzige) GM-MIDI Schlagzeug.

Der **[Video]** Button öffnet den Erzeuge Video Dialog.

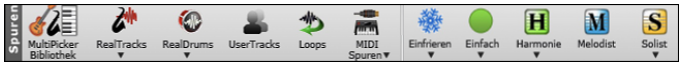
Über der **[Songtext]** Button öffnen Sie das Große Songtext Fenster für Bildschirm füllende, laufende Textdarstellung im Karaoke-Stil. Das Menü beinhaltet auch das Songtext Dokument, das Karaoke Fenster und die Vokal-Synth-Ansteuerung zur Erzeugung von Vokal-Audio aus Songtext und Melodie

Der **[FakeSheet]** Button ermöglicht Ihnen das ChordSheet im FakeSheet Modus anzushen. Dieser zeigt Wiederholungen, 1. und 2. Endung, DS al Coda, DC al Coda. Verwenden Sie das Menü um Wiederholungen, Endungen und Codas einzustellen.

Der **[Akkordanzeige]** Button hat eine Menü, das Ihnen ermöglicht den Font und die Farbe für das ChordSheet, den Akkord-Typ (Normal, Römisch Numerisch, Nashville Notation usw.), Transponierungs-Optionen (Alto Sax usw.) sowie Kapo-Transponierungen für Gitarre einzustellen.

Spuren

Methoden um Spuren zu Band-in-a-Box (RealTracks, Loops, UserTracks, usw.) hinzuzufügen.



Der **[MultiPicker Bibliothek]**-Button öffnet ein Fenster, das als zentrale Anlaufstelle für verschiedene Picker und KI/Assistentenfunktionen dient.

Über der **[RealTracks]** Button öffnen Sie ein Menü zur Auswahl des RealTrackPickers, des RealTracks Einstellungs-Dialog und eines Befehls zur Auswahl von besseren RealTracks für dieses Tempo.

Der **[RealDrums]** Button zeigt ein Menü mit Optionen um RealDrums auszuwählen und öffnet die RealDrums Voreinstellungen.

Der **[UserTracks]** Button zeigt einen Dialog der verfügbaren UserTracks. Diese sind wie 'RealTracks', können aber von Ihnen oder Drittanbietern erzeugt werden.

Der **[Loops]** Button ist für den Loops Picker. Hier können Sie eine Audio Loop (WAV, WMA, MP3, MP4, M4A) auswählen und zu Ihrer Spur hinzufügen (z. B., Natursounds, Drum Loops, usw.). Wählen Sie zuerst die Spur und dann die Loop. Fügen Sie Ihre eigenen Loops zum Loops Ordner innerhalb des RealTracks Ordners hinzu.

Der **MIDI Track Picker** fügt ein MIDI Spur aus einem anderen Style zu Ihrem aktuellen Song hinzu. Sie können, zum Beispiel eine Streicher-Spur aus einem Bossa Style zu Ihrer Streicher Spur des aktuellen Songs hinzufügen. Öffnen Sie den Dialog und wählen eine Band-in-a-Box Spur. Danach wählen Sie einen Style und die Quell-Spur die Sie dem aktuellen Song hinzufügen wollen.

Hiermit wird eine Liste von Spuren angezeigt mit der Möglichkeit diese einzelnen oder alle einzufrieren oder wieder aufzutauen. Eingefrorene Spuren werden ohne Regeneration abgespielt und ermöglichen eine viel schnellere Wiedergabe. Diese Schaltfläche ermöglicht es auch, Spuren zu einfache Arrangements zu erzwingen.

Der **[Einfach]** Button ermöglicht Ihnen für alle oder eine einzelne Spur die Wiedergabe in einem einfachen Arrangement zu erzwingen. Sie können dies für den aktuellen oder für alle Songs einstellen.

Band-in-a-Box kann automatisch MIDI-Harmonien zur Melodie oder zur Thru-/Soloist-Spur hinzufügen, so dass Sie Harmonien für Ihr Live-Spiel auf dem Thru-Kanal oder dem QWERTZ-Assistenten erhalten.

Mit dem **[Melodist]** können Sie eine Melodie zum Song erstellen, oder auch komplette Songs mit Intro, Akkorden Melodien erstellen. Hier können Sie neben der Auswahl des Genres auch einem kompletten Song (mit Titel), Akkordwechsel und improvisierten Solis erzeugen lassen.

Der **[Solist]** Button öffnet entweder die Solist Dialogbox zur Auswahl eines Solisten für den aktuellen Song. Hier können Sie den Solist Ihrer Wahl über jeden möglichen Akkordwechsel solieren lassen, oder Sie wählen einen RealTracks aus der Liste der besten RealTrack Solisten aus.

Fortschrittsbalken

Ein Fortschrittsbalken wurde hinzugefügt



Dieser Balken zeigt die Zeitlinie für den aktuellen Song. Die aktuelle Zeitposition ist durch eine graue, vertikale Linie erkenntlich. Sie können auf einen Takt klicken um die aktuelle Zeitposition zu diesem Punkt zu verschieben. PartMarker sind durch färbige (blau, grün, usw.) vertikale Linien gekennzeichnet. Der Strophenanfang ist durch Umrandung markiert. Sie können die Wiedergabe an einem bestimmten Punkt starten, indem Sie auf diesen Takt einen Doppel-Klick ausführen

Der Mixer

Das Mixer-Fenster zeigt den aktuellen Status der Instrumente und Spuren und ermöglicht Ihnen einfache Änderungen und Anpassungen.



Der Mixer kann in den Hauptbildschirm eingebettet werden und ist horizontal in der Größe veränderbar, um mehr Platz für das ChordSheet, die Notation, die Piano-Rolle oder das Audio-Bearbeitungs-Fenster zu schaffen.

Im normalen Bildschirmmodus kann der Mixer rechts oben oder rechts unten eingebettet werden. Sie können dies mit der Option “Eingebetteter Mixer oben rechts” auf der Registerkarte Einstellungen einstellen.

Der kleine Button in der oberen rechte Ecke wechselt zum beweglichen Modus. Hier können Sie das Fenster in der Größe verändern oder an eine beliebige Stelle des Bildschirms bewegen.

Im frei beweglichen Modus können Sie die Transparenz Steuern. Links-Klick um eine größere Änderung der Transparenz und Rechts-Klick um eine kleinere Änderung herbeizuführen.

Sie können die Spuren auswählen, die im Mixer angezeigt werden sollen. Klicken Sie auf die Schaltfläche “Auge” in der rechten unteren Ecke und markieren Sie die anzuzeigenden Spuren.

Der Mixer kann sichtbare Spurpanels scrollen. Verwenden Sie die Pfeiltasten in der rechten unteren Ecke oder das Mausrad, wenn es nicht zur Steuerung von Schiebereglern und Drehreglern verwendet wird.

Der Mixer zeigt automatisch aktive Spuren an und blendet nicht verwendete Spuren aus, wenn die Wiedergabe startet. Sie können dies mit der Option “Spuren beim Starten der Wiedergabe oder bei Ändern von Styles automatisch ein-/ausblenden” auf der Registerkarte Einstellungen einstellen.

Sie können die Höhe des Spurpanels ändern, indem Sie das Mausrad bewegen, während Sie die **Strg**-Taste gedrückt halten.

Wenn Sie die Größe des Fensters ändern, wird die Höhe des Spurpanels auf die benutzerdefinierten Einstellungen beschränkt. Wenn z. B. die maximale Panelhöhe auf einen niedrigen Wert eingestellt ist, bleibt beim Erweitern des Fensters ein schwarzer Bereich unter den Spur-Panels, wenn sie jedoch auf einen höheren Wert eingestellt ist, wird jedes Spur-Panel beim Erweitern des Fensters so gestreckt, dass es das Fenster ausfüllt.

Sie können Spur-Beschreibungen vom Mixer ziehen und diese auf der Drop Station ablegen um Audio oder MIDI Dateien zu rendern.

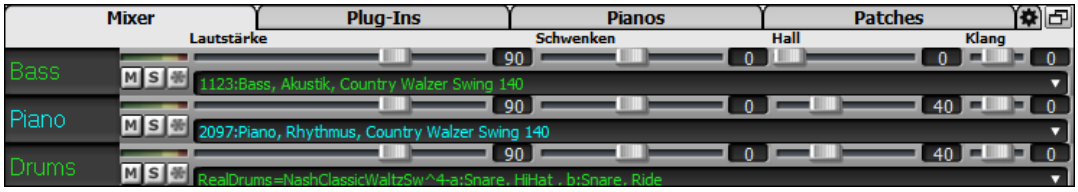
Sie können einen Doppelklick auf die Spurbezeichnung ausführen, um sie umzubenennen.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Spurbezeichnung, um ein Menü mit Einstellungen und Aktionen für die ausgewählte Spur aufzurufen. Das Menü ist in Gruppen unterteilt, was die Auswahl der Spurtypen erleichtert: Audio (RealTracks, UserTracks, Loops) oder MIDI (MIDI SuperTracks, klassische MIDI-Spuren) und Spureinstellungen/Aktionen.

Spureinstellungen/Aktionen.

Das Fenster hat fünf verschiedene Bildschirme für Mixer, Plug-Ins, Piano, Patches und Einstellungen.

Der Standardbildschirm ist Mixer.

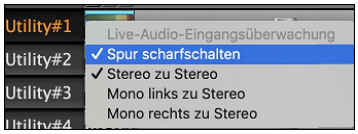


Jede Spur hat Einstellungen für Lautstärke, Schwenken, Hall und Klang und während der Songwiedergabe angepasst werden.Um diese einzustellen, klicken Sie auf einen Schieberegler und verschieben ihn horizontal. Sie lassen sich auch steuern, indem Sie mit der rechten Maustaste auf eine Zahl klicken und eine neue Zahl eintippen. Sie können sie auch mit dem Mausrad einstellen, während sich der Mauszeiger über den Schiebereglern oder Zahlenrädern befindet. Halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, während Sie auf den Schieberegler klicken oder den Daumen des Schiebereglers ziehen. Dadurch werden alle Spuren an dieselbe absolute Position wie die ursprüngliche Spur verschoben. Wenn Sie die **Umschalttaste** gedrückt halten, werden alle Spuren relativ zur ursprünglichen Spur verschoben. Ein Doppelklick auf den Schieberegler aktiviert den Wert auf einen Standardwert.

Sie können Lautstärke und Schwenken so einstellen, dass sie als Dezibel anstelle von MIDI-Werten angezeigt werden. Dies ist sinnvoll, wenn Sie hauptsächlich mit RealTracks, RealDrums und Audiospuren zu tun haben. Um die Anzeige in Dezibel für alle Spuren einzustellen, aktivieren Sie die Option “dB statt MIDI-Lautstärke anzeigen” auf der Registerkarte Einstellungen. Um die Einstellung für jede einzelne Spur vorzunehmen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Spur und wählen Sie *Spur Einstellungen | dB anstelle von MIDI-Lautstärke anzeigen*.



Jede Spur hat ihren eigenen VU Meter für das Anzeigen des Sound-Levels und Schaltflächen für Stummschalten, Solo und Einfrieren der Spur. Der Mute- und Solo-Status der einzelnen Spuren wird in den Songs gespeichert und beim nächsten Öffnen der Songs geladen.



Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das VU-Meter klicken, wird ein Menü mit Optionen für die Live-Audio-Eingangsüberwachung angezeigt. Dies ist wie "Audio Thru" und leitet eingehende Audiosignale zum Audio Out. Wenn der Menüpunkt *Spur scharfschalten* aktiviert ist, werden die VU-Anzeigen blau umrandet und Sie können Ihre Aufnahme zusammen mit den Effekten überwachen, die Sie für diese Spur ausgewählt haben. Wenn Sie Ihrer Aufnahme beispielsweise einen Tremolo-Effekt hinzufügen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den ersten Slot im Mixer, wählen Sie im Menü *Plug-In wählen*, und wählen Sie einen Tremolo-Effekt aus


Bei einer Audiospur wird ein Waveform Button angezeigt.

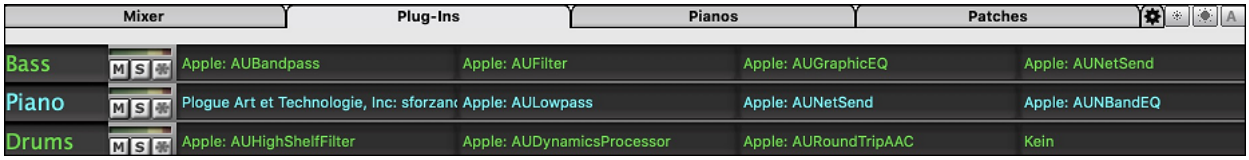

Ein Stems Button zeigt an, dass die Spur einen RealTracks/RealDrums Stem geladen hat.

Es gibt auch einen Master-Bereich mit einem Stumm-Button, VU Meters und Master Lautstärken-Steuerung.



Die Master Lautstärke ist eine echte Gesamtlautstärke, die wenn angewandt, das Mastersignal in Dezibel (dB), unabhängig von der Spurlautstärke, verstärkt. Wenn Sie zum Beispiel möchten, dass alle Band-in-a-Box Songs lauter klingen, könnten Sie einfach den “Alle Songs” Master Lautstärken-Regler (z. B. auf +6 dB) stellen, diese würde dann die gesamte Signalausgabe aller Instrumente (MIDI und Audio) für alle Songs entsprechend verstärken.

Das **[Plug-Ins]** Register öffnet ein Fenster in dem Sie bis zu vier DX oder VST PlugIns zu jeder Spur zuordnen können.



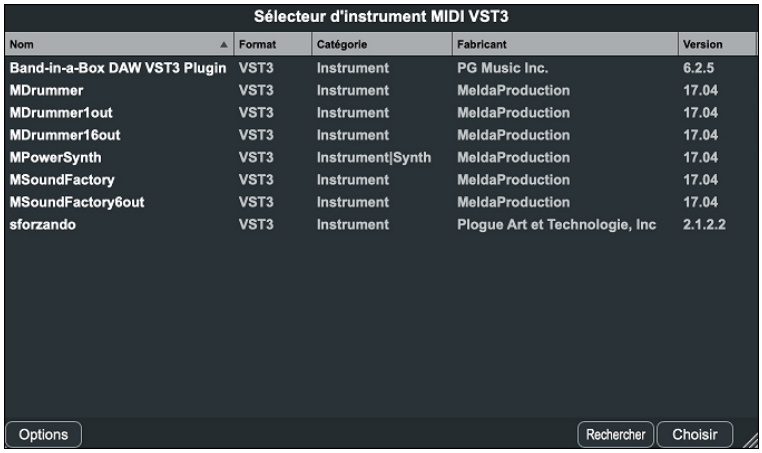
MIDI Spuren haben 4 Slots. Der erste Slot wird für einen VST/AU Synth (z.B. sforzando, usw.) verwendet, die anderen 3 können Audio Effekte (z.B. Hall, Kompressor, usw.) aufnehmen.Audio Spuren haben 4 Slots. Es gibt keinen Synth Slot, Sie haben daher 4 Slots für Audio.

Klicken Sie auf einen Plug-In-Namen, und verwenden Sie das Menü, um ein Plugin auszuwählen, ein Preset oder eine Gruppe von Plugins zu laden oder zu speichern, Plugin-Einstellungen zu ändern und mehr.

Anmerkung: Anmerkung: Eine "Gruppe" enthält Voreinstellungen für alle vier Plug-Ins auf der Spur. Diese werden in einer .tgs-Datei (Transform Group Settings) gespeichert.

Band-in-a-Box unterstützt jetzt auch VST3 Plug-Ins, so dass Sie diese neben VST- und AU Plug-Ins für MIDI- oder Audio-Spuren verwenden können. Um VST3 Plug-Ins zu verwenden, öffnen Sie den **Mixer** und klicken Sie auf die Registerkarte **[Plug-Ins]**. Wählen Sie dann die Spur aus, auf die Sie das Plug-In anwenden möchten, und klicken Sie mit einem Rechtsklick auf den Slot, in dem Sie das Plug-In verwenden möchten. Normalerweise ist es der erste Slot, es sei denn, Sie fügen der Spur mehrere Plug-Ins hinzu. Wählen Sie aus dem Menü die Option *VST3 Plug-In auswählen* aus.

Dadurch wird das Fenster **VST3 Auswahl** geöffnet. Wenn Sie dieses Fenster zum ersten Mal öffnen, ist die Plug-In-Liste leer, und Sie werden aufgefordert, nach VST3-Plug-Ins zu suchen. Antworten Sie mit "Ja", um die Suche zu starten. Sobald der Scan abgeschlossen ist, haben Sie eine Liste von VST3 Plug-Ins zur Auswahl.



Die Liste der Plug-Ins wird in Spalten angezeigt. Wenn Sie auf eine Spaltenüberschrift klicken, können Sie nach Name, Format, Kategorie, Hersteller oder Versionsnummer sortieren.

Der **[Optionen]** Button liefert Funktionen wie das Hinzufügen eines Scan-Verzeichnisses, das Entfernen des ausgewählten VST3-Plug-Ins, das Anzeigen des Ordners des ausgewählten VST3-Plug-Ins und mehr.



Mit der *VST3-Suchverzeichnis hinzufügen* können Sie zusätzliche Ordnerspeicherorte angeben, die durchsucht werden sollen, wenn Sie VST3-Plug-Ins haben, die nicht am Standardspeicherort (*/Library/Audio/Plug-Ins/VST3*) installiert sind. Wenn Sie versehentlich einen falschen Ordner hinzufügen, können Sie durch Auswahl von *Auf Standardwerte zurücksetzen* alle benutzerdefinierten Ordner entfernen.

Scannen nach VST3-Plug-Ins in einem bestimmten Verzeichnis ist nützlich, wenn Sie einen Ordner mit VST3 Plug-Ins haben, die Sie einmalig zu Band-in-a-Box hinzufügen wollen, aber nicht jedes Mal gescannt werden sollen.

Nach VST3-Plug-Ins suchen können Sie einzelne VST3-Dateien hinzufügen, ohne den gesamten Ordner hinzuzufügen.

Wenn Sie Probleme mit einem Plug-In haben, wählen Sie die Position *Ordner anzeigen, der ausgewählte VST3-Plug-Ins beinhaltet*, um die VST3-Datei für das ausgewählte Plug-In zu finden, oder wählen Sie "*VST3-Plug-Ins anzeigen, die nicht gescannt werden konnten*", um eine Liste der Plug-Ins anzuzeigen, die den Scanvorgang nicht bestanden haben.

Sie können den Button **[Scannen]** jederzeit drücken, wenn Sie neue oder aktualisierte Plugins haben.

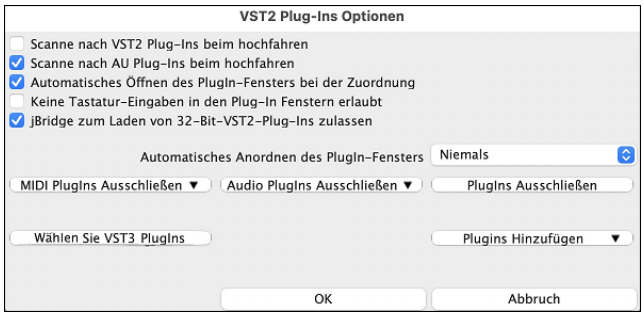
Um ein VST3 Plug-In zu laden, doppelklicken Sie auf das Plug-In in der Liste oder drücken Sie auf Button **[Auswählen]**.

Hier ist das VST3 von Sforzando geladen. Nun können Sie das VST3 Plug-In genauso verwenden wie andere Plug-Ins, wie z. B. VST oder AU.



Wenn Sie das geladene VST3-Plug-In aus der Spur entfernen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Plug-In im Mixer und wählen Sie *Plug-In entfernen* aus dem Menü.

Der Menüpunkt *Plug-ins Optionen VST2* bietet Einstellungen für VST2-Plugins.



Scanne nach VST2 Plug-Ins beim hochfahren: Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass Band-in-a-Box bei jedem Hochfahren nach neuen VST-Plugins sucht. Dies umfasst nur Plugins, die zuvor nicht gefunden wurden.

Scanne nach AU Plug-Ins beim hochfahren: Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass Band-in-a-Box bei jedem Hochfahren nach neuen Audio Unit-Plugins sucht.

Automatisches Öffnen des Plug-In Fensters bei der Zuordnung: Wenn dies aktiviert ist, wird das Fenster eines Plugins automatisch geöffnet, wenn Sie es einer Spur zuweisen. Dies gilt nur, wenn der Dialog Plug-Ins geöffnet ist.

Keine Tastatur-Eingaben in den Plug-In Fenstern erlaubt: Wenn Sie dies aktivieren, wird verhindert, dass Plug-In-Fenster den Fokus von Band-in-a-Box wegnehmen, sodass Tastatureingaben immer direkt an das Hauptprogramm gehen. Deaktivieren Sie dies, wenn Sie Plugins verwenden, die Tastatureingaben nutzen.

jBridge zum Laden von 32-Bit-VST2-Plug-Ins zulassen: Wenn dies aktiviert ist, versucht Band-in-a-Box, jBridge zum Laden von 32-Bit-VST2-Plug-Ins zu verwenden. Deaktivieren Sie diese Option zur Fehlersuche oder zur Beschleunigung der Plugin-Scans.

Automatisches Anordnen des Plug-In Fensters: Plug-In-Fenster können automatisch entsprechend der zugewiesenen Spur und der Position in der Plug-In-Kette angeordnet werden. Wenn diese Option deaktiviert ist, wird jedes Plug-In-Fenster an seiner vorherigen Position geöffnet.

[MIDI Plug-Ins Ausschließen]: Damit können Sie die auszuschließenden MIDI-Plugins auswählen. Ausgeschlossene Plugins erscheinen nicht in den Listen und werden nie von Band-in-a-Box geladen.

[Audio Plug-Ins Ausschließen] können Sie die auszuschließenden Audio-Plugins auswählen. Ausgeschlossene Plugins werden nicht in den Listen angezeigt und werden von Band-in-a-Box nie geladen.

[Plug-Ins Ausschließen]: Dies ermöglicht es Ihnen, bestimmte VST/AU-Plug-In-Dateien auszuwählen, die Band-in-a-Box beim Scannen nach neuen Plug-Ins nicht zu laden versuchen soll.

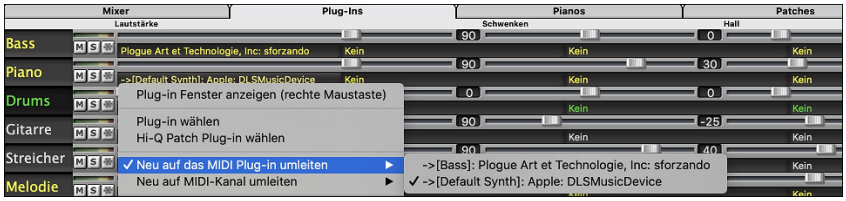
[Plug-Ins Hinzufügen] ermöglicht es Ihnen, VST-Plug-Ins einzeln auszuwählen, VST-Scan-Ordner hinzuzufügen/zu entfernen oder in einem bestimmten Ordner nach VST-Plug-Ins zu suchen.

Anmerkung: Die Liste der VST2-Speicherorte wird in Textdateien im Band-in-a-Box Plugin Settings-Ordner gespeichert.

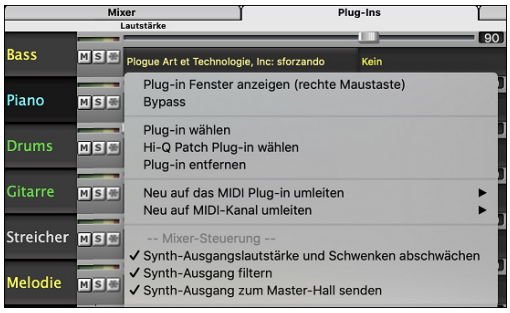
[Wähle VST3-Plug-Ins] öffnet ein Fenster, in dem Sie VST3-Plugins auswählen oder scannen können.

Es können mehrere Plug-In-GUI-Fenster gleichzeitig verwendet werden. Auf diese kann über den Bereich “Plug-Ins” im Mixer zugegriffen werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Plugin-Schaltfläche, um die GUI des Plug-Ins automatisch ein- oder auszublenden, oder klicken Sie mit der linken Maustaste und wählen Sie *Plugin-Fenster anzeigen* aus dem Menü.

Jede MIDI-Spur kann ihren MIDI-Ausgang an eine andere Spur senden. Standardmäßig leiten alle Begleitungsspuren an den Standardsynthesizer, aber Sie können ein Plug-In auf einer anderen Spur wählen. Darauf wird über das Kontextmenü des Plug-Ins im Mixer zugegriffen.



Der Audioausgang des MIDI-Plug-Ins kann im Mixer mit 3 neuen Einstellungen gesteuert werden. Damit lässt sich der Klang von MIDI-Plug-Ins auf die gleiche Weise steuern wie der von Audiospuren (RealTracks, RealDrums, usw.). Der Zugriff auf diese Einstellungen erfolgt über das Kontextmenü des Plug-Ins im Mixer.

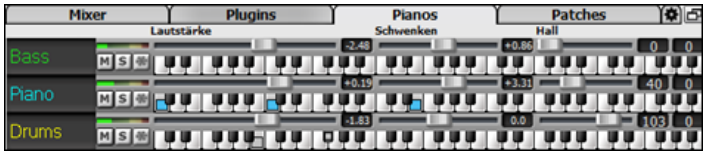


Synth-Ausgangslautstärke und Schwenken abschwächen: Hiermit wird die Verstärkung des Audioausgangs des Plug-Ins basierend auf den Lautstärke- und Schwenken-Reglern des Mischers geändert. Wenn dies aktiviert ist, werden keine MIDI-Controller für die Lautstärke an das Plugin gesendet. Diese Einstellung ist nützlich für Plug-Ins, die nicht auf MIDI-Controller reagieren.

Synth-Ausgang filtern: Dies wendet Hoch-/Tiefpassfilterung auf den Audioausgang des Plug-Ins an, basierend auf dem Klang-Regler im Mixer.

Synth-Ausgang zum Master Hall senden: Dies sendet den Audioausgang des Plug-Ins an den Master Hall, basierend auf dem Hall-Regler im Mischpult

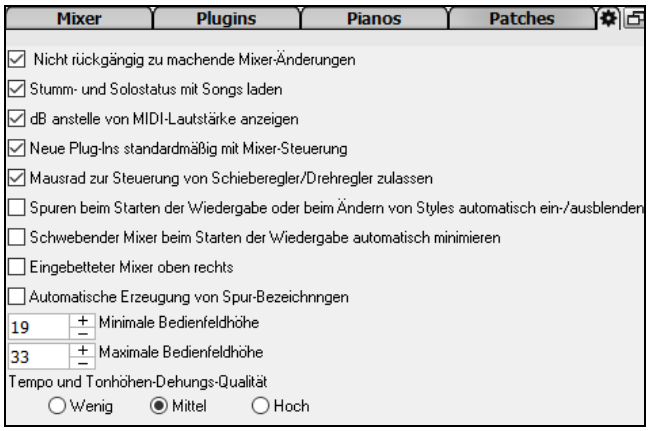
Das **[Piano]**-Fenster zeigt die Noten, die gerade auf jeder Spur gespielt werden auf einer Piano-Tastatur.



Das **[Patches]** zeigt die vollen Instrumenten-Namen



Im Bildschirm "Einstellungen" können Sie Optionen für den Mixer festlegen.



Nicht rückgängig zu machende Mixer-Änderungen: Wenn dies aktiviert ist, kann die Änderung von Lautstärke, Schwenken, Hall oder Klangfarbe mit dem Menüpunkt *Bearbeiten* | *Rückgängig* rückgängig gemacht werden.

Stumm- und Solostatus mit Songs laden: Wenn dies aktiviert ist, werden die Mute- und Solo-Zustände der einzelnen Spuren in den Songs gespeichert und beim nächsten Öffnen der Songs geladen.

dB anstelle von MIDI-Lautstärke anzeigen: Mit dieser Option können Sie die Lautstärke und das Schwenken in Dezibel anstelle von MIDI-Werten anzeigen. Diese Option kann auch manuell für jede Spur über das Rechtsklick-Menü auf den Spurnamen eingestellt werden.

Neue Plug-Ins standardmäßig mit Mixer-Steuerung: Wenn Sie ein neues MIDI-Plug-In hinzufügen, werden die Einstellungen "Lautstärke und Schwenken des Synth-Ausgangs abschwächen", "Synth-Ausgang filtern" und "Synth-Ausgang an Master Hall senden" aktiviert. Damit kann der Mixer die Lautstärke/das Schwenken/den Hall/die Klangfarbe des Plug-Ins steuern.

Mausrad zur Steuerung von Schieberegler/Drehregler zulassen: Wenn dies aktiviert ist, können Sie die Schieberegler und Drehregler mit dem Mausrad steuern, während sich der Mauszeiger über ihnen befindet.

Spuren beim Starten der Wiedergabe oder beim Ändern von Styles automatisch ein-/ausblenden: Wenn diese Option aktiviert ist, werden beim Starten der Wiedergabe aktive Spuren angezeigt, aber nicht verwendete Spuren werden ausgeblendet.

Schwebender Mixer beim Starten der Wiedergabe automatisch minimieren: Wenn dies aktiviert ist, wird der Mixer beim Starten der Wiedergabe auf die minimale Größe und Position neu positioniert und beim Stoppen der Wiedergabe wieder auf die benutzerdefinierte Größe und Position zurückgesetzt.

Eingebetteter Mixer oben rechts: Diese Option gilt für den eingebetteten Mixer im normalen Bildschirmmodus. Aktivieren Sie diese Option, wenn der Mixer oben rechts auf dem Bildschirm und nicht unten rechts positioniert werden soll.

Automatische Erzeugung von Spur-Bezeichnngen: Wenn diese Option aktiviert ist, zeigt der Mixer automatisch generierte Beschriftungen (z. B. Banjo, Harmonika usw.) anstelle der Standard-Spurbezeichnungen (Bass, Piano, Melodie usw.) an.

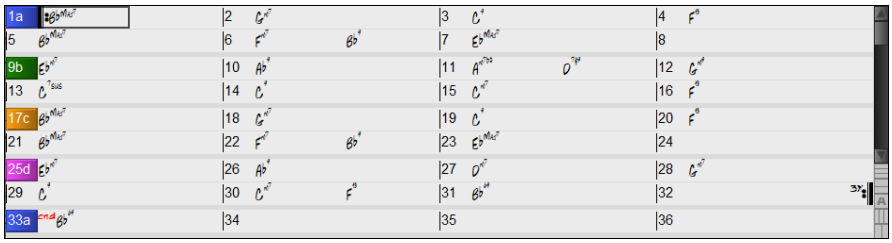
Minimale Bedienfeldhöhe / Maximale Bedienfeldhöhe: Mit diesen Optionen werden die Spurplatten bei der Größenänderung des Mixers auf eine bestimmte Höhe beschränkt.

Tempo und Tonhöhen-Dehungs-Qualität: Hier können Sie die Qualität der Tempo- und Tonhöhendehnung auswählen. Sie können "Hoch" wählen, wenn Sie einen schnellen Computer haben, aber Sie sollten "Niedrig" wählen, wenn Sie einen langsameren Computer haben und bei der Wiedergabe ein stotterndes Geräusch hören.

ChordSheet-Bereich

Akkorde, Pausen, Akzentuierung, gehaltene Akkorde und Bereichsmarkierungen werden im ChordSheet eingegeben.

Das ChordSheet kann in komplett linearer Ansicht, die alle Takte zeigt, betrachtet werden oder optional in FakeSheet Ansicht, die Zeichen für 1. und 2. Endungen und Wiederholungen zeigt. Eine andere Option zeigt Balken hinter dem Ende des Songs in Grau.



Sie können die Anzahl der Zeilen und Spalten, die auf dem Chord-Sheet angezeigt werden, mit den Zoom-Schaltflächen unten rechts ändern.

Sie können auch das Mausrad verwenden, um die Anzahl der Zeilen und Spalten sofort zu ändern.

- Wenn Sie das Mausrad bei gedrückter **command**-Taste bewegen, wird die Anzahl der Zeilen geändert.
- Wenn Sie das Mausrad bei gedrückter **umschalttaste** bewegen, wird die Anzahl der Spalten geändert.

Sie können die **tab** und **umschalten+tab** Tasten verwenden um durch das ChordSheet zu navigieren.

Tipp: Taktartwechsel werden auf dem Chord-Sheet angezeigt, wenn die Option "Taktart-Änderungen anzeigen" im Dialog **Anzeigeoptionen** aktiviert ist.

Part-Marker

PartMarker (a, b, c, d, usw.) können im ChordSheet gesetzt werden, um einen neuen Teil des Songs, einen Substyle Wechsel oder ein Drum-Fill zu bestimmen. Normalerweise kommt es alle 8 Takte vor, kann aber grundsätzlich bei *jedem* Takt gemacht werden.

Sektions-Abschnitte

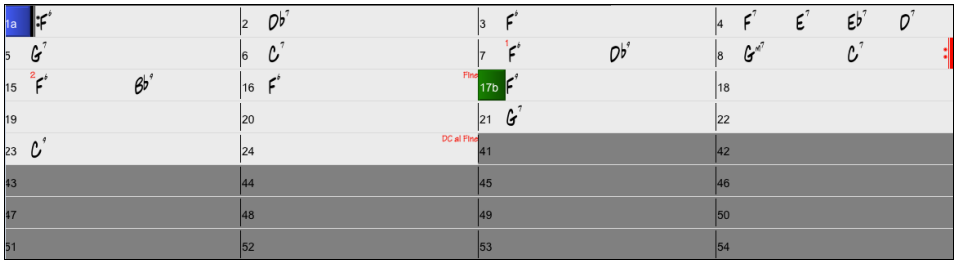
Wenn Sie ein Buch lesen, beginnt ein neuer Absatz mit einer neuen Zeile mit Leerraum. Band-in-a-Box macht dies nun auch für die Anzeige der Akkorde im ChordSheet. Sobald eine neue Sektion erzeugt wird (durch einen Part-Marker), wird einen neue Zeile mit einer grauen Trennlinie gezeichnet, um die neue Sektion klar zu kennzeichnen. Mit der neuen Funktion "**Sektions-Abschnitte"** wird jede Sektion in einer neuen Zeile dargestellt, damit ist die Form im LeadSheet leichter zu lesen. Diese Funktion ist aus- bzw. einschaltbar.

FakeSheet Modus

Öffnen Sie den Demo Song "Repeats Tutorial example 2 with 1st-2nd and DC al Fine" aus dem *Band-in-a-Box/Tutorials/Tutorial - Repeats and Endings* Ordner.



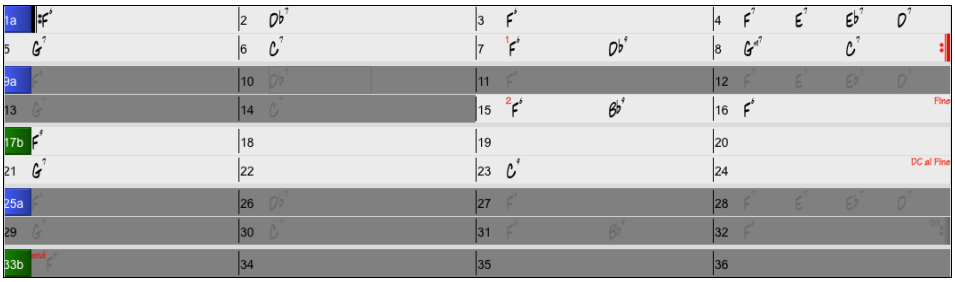
Um im ChordSheet den Fake Sheet Modus zu sehen, klicken Sie auf den **[FakeSheet]** Button auf der Toolbar und aktivieren die Option *Anzeige ChordSheet in Fakesheet Modus*.





Wenn Sie den FakeSheet Modus durch drücken auf den **[FakeSheet]** Button deaktivieren und den Menüpunkt *Anzeige ChordSheet in Fakesheet Modus* abwählen, zeigt das ChordSheet den vollen linearen Modus.

In diesem Modus sehen Sie alle Takte in der Reihenfolge wie diese gespielt werden.



Akkord-Eingabe

Am einfachsten geben Sie Akkorde über die Tastatur Ihres Macs ein. Akkorde werden in der üblichen Symbolform geschrieben: als C oder Fm7 oder Bb7 oder Bb13#9/E (also nicht in der deutschen, sondern der internationalen Schreibweise mit B statt H, und Bb statt B)

Auch ganz einfach geht es mit der Funktion *Midi-Akkorderkennung*, über Ihr Keyboard. Spielen Sie irgendeinen Akkord auf Ihrem Midi-Keyboard. Band-in-a-Box identifiziert diesen Akkord und trägt ihn in die Akkord-Übersicht ein. So können Sie praktisch einen Song erstellen, ohne irgendeinen Buchstaben zu tippen!

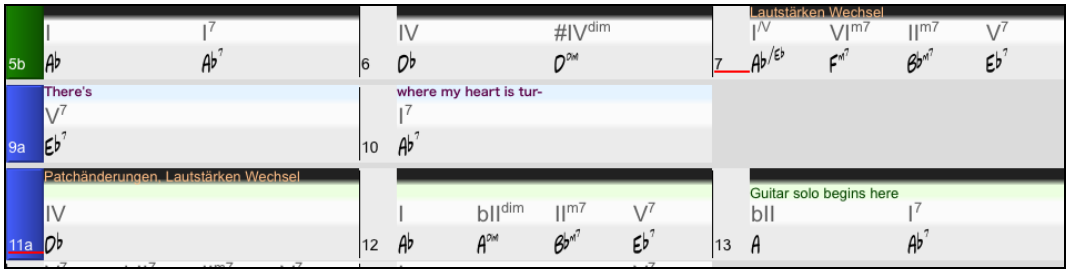
Um diese Funktion zu verwenden, wählen Sie *Optionen | MIDI Patch-Maps, etc. | Aktuellen MIDI-Akkord einfügen* Menü Befehl. (**command+return** ist der Tastatur-Kurzbefehl für diese Funktion.)

Der von Ihnen gespielte Akkord wird automatisch an der aktuellen Cursor-Position im Song eingefügt (sowohl in der Akkord-Übersicht als auch in der Notenblatt-Ansicht). Danach ist Band-in-a-Box bereit für den nächsten Akkord. Sie können mit dieser Methode jeweils zwei Akkorde pro Takt eingeben.

ChordSheet Optionen

"Layers"

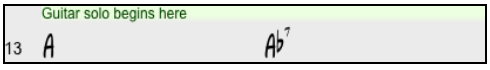
Layer sind optionale Zeilen mit Informationen, die über jedem Takt gezeigt werden.



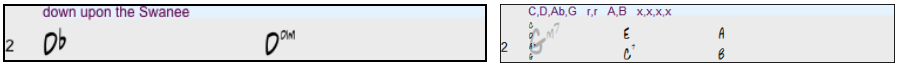
Wenn es innerhalb einer Zeile keine zusätzliche Information gibt, wird diese Zeile nicht angezeigt um die maximale verfügbare Fläche im ChordSheet zu optimieren.

Sie können auswählen, welche Layer angezeigt werden **[Akkordanzeige]** Button in der Toolbar und Auswahl *Layer*.

- "Sektions-Text" Layer ist für bearbeitbaren Text (bis zu 255 Buchstaben pro Takt), der mit dem Song gespeichert und geladen wird.



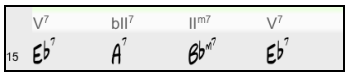
- "Takt-Songtext" Layer ist für bearbeitbaren Takt-basierenden-Songtext (bis zu 255 Buchstaben pro Takt), der mit dem Song gespeichert und geladen wird. Dieser Layer zeigt auch MikroAkkorde (einschließlich Motive und Pausen) an, wenn Sie dies im Dialogfenster **MikroAkkorde einstellen** eingestellt haben



- "Sektions-Text" und "Takt-Songtext" Layer versuchen auf intelligente Weise Ihren Songtext auf unterschiedliche Takte aufzuteilen. Wenn Sie zum Beispiel einen gesamten Songtext im TextEdit haben und der Songtext für jeden Takt ist auf einer eigenen Zeile, können Sie einfach den gesamten Text in die Zwischenablage kopieren und in Band-in-a-Box mit COMMAND+V einfügen. Jede Textzeile belegt einen eigenen Takt. Wenn der Songtext nicht in die richtigen Takte verteilt worden ist, können Sie Ihren Textcursor zum Beginn eines Taktes bewegen und die RÜCKTASTE drücken um den Songtext auf den vorhergehenden Takt zu verschieben. Der Text in den folgenden Takten wird ebenfalls um jeweils einen Takt zurückgeschoben. Durch Drücken der RETURN Taste bewegen Sie den Takt nach dem Textcursor auf den nächsten Takt. Der Songtext in den folgenden Takten wird jeweils um einen Takt nach vorne bewegt. Wenn Sie wollen, dass mehr als eine Zeile pro Takt gezeigt wird, halten Sie STRG Taste gedrückt und drücken die RETURN Taste, dies erzwingt einen Zeilenumbruch (zweite Zeile) innerhalb des Taktes.
- Es gibt eine Option im **Anziege-Options** Dialog um automatisch den Takt Songtext und den Sektions-Text zu öffnen und zu schließen falls ein Song Takt Songtext oder Sektions-Text enthält.
- "Takt-Einstellungs" Layer zeigen Informationen über jeden Wechsel, der bei diesem Takt auftritt, wie die Einstellungen im Takteinstellungs-Dialog (z.B. Tempo-Wechsel, Tonartwechsel, usw.).



- “Zusätzliche Akkord-Anzeige” Layer zeigen Akkorde, in einem normalen oder einem einen alternativen Modus die Anzeige von Grundtönen. Es gibt 4 Modi: römische Ziffern, Nashville Notation, Solfeggio Notation, und Fixed Do (Italien/Europa).



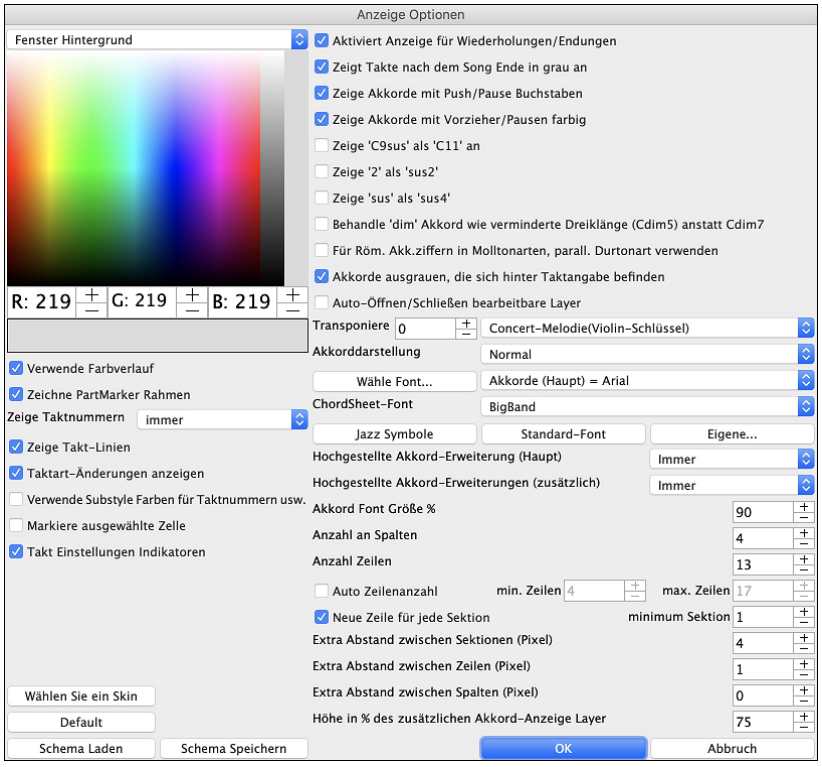
  Die Höhe dieser Layer kann als prozentualer Wert des Hauptakkords durch Verwendung der “Höhe in % der zusätzlichen Akkord-Anzeige Layer” im **Anzeige Optionen** Dialog eingestellt werden. Sie können zum Beispiel die Nashville Notation genauso groß anzeigen lassen, wie der Hauptakkord unterhalb.
- Die “Konzert-Schlüssel” Option wurde hinzugefügt um eine zusätzliche Akkordanzeige des gleichen Akkords transponiert zu einer anderen Tonart, zu ermöglichen. Sie sehen zum Beispiel zwei Layer, einen mit den Konzert-Akkorden, den anderen für Bb Instrumente.
- Alle Layer können mit Farbe und Font in den **Anzeige Optionen** angepasst werden.
- Rechts-Klick in einem Layer öffnet nun ein Menü mit Optionen um Höhe des Layers zu verändern, den Layer zu schließen, Kopieren/Ausschneiden usw. durchzuführen.

Anzeige Optionen Dialog

Sie können das ChordSheet nach Ihren Wünschen voreinstellen.



Klicken auf die Schaltfläche **[Voreinst.]** aus der Toolbar, um den Voreinstellungs-Dialog zu öffnen, danach klicken Sie auf die Schaltfläche **[Anzeige Optionen]** für den **Anzeige Optionen** Dialog.



Sie können jede Farbe für jedes Element auf dem ChordSheet auswählen. Sie können zum Beispiel eine Farbe für Substyle A & B Partmarker auswählen. Früher waren die Farben der Akkorde immer schwarz. Sie waren daher auf hellere Farben für den Hintergrund eingeschränkt, da auf dunkleren Hintergründen der Akkordtext schwer zu erkennen war. Nun können alle Farben aus der Farbpalette gewählt werden, jede geänderte, gewählte Farbe wird sofort in Echtzeit auf dem ChordSheet angezeigt.

Verwende Farbverlauf: Diese Option zeigt die PartMarker mit einem Farbverlauf. Damit wird auch der Übergang zwischen den Layern sanfter.

Zeichne PartMarker Rahmen: Mit dieser Option können Sie bestimmen ob um den PartMarker ein Rahmen oder nicht gezeichnet wird.

Zeige Taktnummern: Dies bestimmt wie oft Taktnummern erscheinen. Sie können auswählen zwischen: niemals, nur bei PartMarker, immer oder nur bei neuer Zeile.

Zeige Takt-Linien: Aktivieren Sie diese Optionen wenn Sie eine Takt-Linie links der Taktnummer sehen wollen.

Taktart-Änderungen anzeigen: Aktivieren Sie dies, um Änderungen der Taktart auf den Partmarkern anzuzeigen.

Verwende Substyle Farben für Taktnummern usw.: Diese Option steuert die Farben der Taktlinien, Taktnummern und Sektions-Buchstaben. Wenn aktiviert erhalten Takte ohne PartMarker die Farbe des aktuellen Styles. Wenn deaktiviert, wird alles in einer einzelnen Farbe andernfalls wird alles in einer einzigen Farbe dargestellt (Kein-PartMarker (Text) – Einstellung im FarbPicker.

Markiere ausgewählte Zelle: Wenn diese Option ausgewählt ist, wird die aktuelle Zelle markiert anstatt umrandet. Sie können die Markierungs-Farbe durch “Zell-Markierung” im Farb-Picker bestimmen. Diese Funktion ist nützlich für JAWS Screen Reader Benutzer (Textausgabe vom Computerbildschirm per Braillezeile und/oder Sprachausgabe).

Takt Einstellungen Indikatoren: Wenn Sie diese Option aktivieren, wird eine Linie unter der Taktnummer gezeichnet, wenn die Takteinstellungen (F5) für diesen Takt geändert wurden. Die Farbe dieser Linie können Sie mit „Takt Einstellungen Indikatoren" in der Farbauswahl wählen. (Hinweis: Sie können diese Einstellung für den aktuellen Song mit dem Dialog **Einstellungen für aktuellen** Takt bearbeiten *(Bearbeiten | Einstellungen für aktuellen Takt* oder die Taste F5) überschreiben).

Aktiviert Anzeige für Wiederholungen/Endungen erlaubt die Anzeige von Wiederholungszeichen und ersten/zweitem Ende direkt im Akkordsheet.

Zeige Takte nach dem Song Ende in grau an stellt die Takte im Akkordsheet, die nach dem festgelegten Songende liegen in grauer Schrift an.

Zeige Akkorde mit Vorzieher/Pausenzeichen: Das Dachsymbol zeigt einen vorgezogene Akkord an (^). Ein vorgezogener C-Akkord wird beispielsweise als ^C angezeigt. Das Pausenzeichen ist ein Punkt (.), damit wird C-Akkord

mit einer Pause als C. angezeigt. Wenn Sie diese Zeichen lieber nicht sehen möchten, dann deaktivieren Sie diese Einstellung einfach. Unabhängig von dieser Einstellung, erscheinen diese Zeichen im Ausdruck generell nicht.

Zeige Akkorde mit Vorzieher/Pausen farbig : Wenn Sie diese Option aktivieren, werden vorgezogene Akkorde in grün, Akkorde mit Pausen in Rot im Akkordsheet dargestellt, die Darstellung im Notationsfenster ist davon nicht betroffen.

Zeige ‚C9sus' als ‚C11' an : Wenn diese Option aktiviert ist werden „9sus"-Akkorde als undezim-Akkorde angezeigt (Also z.B. A11 anstelle A9sus) . Dies betrifft nur die Darstellung des Akkords, Sie können weiterhin wahlweise C11 oder C9sus eingeben.

Zeige '2' als 'sus2'" und "Zeige 'sus' als 'sus4' : Die "Zeige '2' als 'sus2'" und "Zeige 'sus' als 'sus4'" Einstellungen zeigen Sus Akkorde deutlicher: 'sus' bedeutet 'sus4', und '2' bedeutet 'sus2', Sie könnten sich aber den vollen Erweiterungsnamen anzeigen lassen.

Behandle „dim" Akkorde wie verminderte Dreiklänge (Cdim5) anstatt wie Cdim7: Es gibt zwei Typen von verminderten Akkorden, verminderte Dreiklänge (Cdim5) und verminderte Dominant 7 Akkorde (Cdim7). Sie können diese in Band-in-a-Box voll auschreiben lassen oder nur verkürzt, wie Cdim, eingeben. Diese Einstellung steuert ob Cdim Cdim5 oder Cdim7 erzeugt. Wenn aktiv, Cdim erzeugt einen verinderten C Dreiklang (Cdim5) und Cdim7 erzeugt einen verminderten Dominat 7 Akkord. Dies funktioniert bei Akkordeingabe und Ausdruck und bei den Jazz Symbolen.

Bei Darstellung mit römischen Ziffern in Moll die parallele Durtonart verwenden : Diese Option legt fest, dass Molltonarten relativ zu ihrer parallelen Durtonart nummeriert werden. Ein Am-Akkord beispielsweise kann entweder als **Im**-Akkord (in A-moll) oder als Vim-Akkord (in C-Dur) geschrieben werden.

Akkorde ausgrauen, die sich hinter Taktangabe befinden : Die "Akkorde ausgrauen, die sich hinter Taktangabe befinden" Einstellung, graut die Akkorde aus, die im Song nicht gespielt werden. Wenn Sie zum Beispiel einen mit einer Taktart von 4/4 auf einen Walzer-Style umstellen, werden die Akkorde auf dem vierten Schlag ausgegraut.

Transponiere: Das gesamte Akkordsheet und die Notationsanzeige werden um die angegebene Anzahl Halbtöne transponiert dargestellt. Dies ist sinnvoll für Instrumente, die anders notiert sind, als sie klingen. Auf häufige Werte können Sie über eine Liste schnell zugreifen.

Akkord Anzeige: Diese Einstellung ermöglicht Ihnen die Art der Akkord-Anzeige für den Haupt-Layer auszuwählen.

[Wähle Font]: Dies ermöglicht Ihnen einen Font, einen Style und Größe für das ausgewählte Element rechts zu wählen.

ChordSheetFont: Sie können einen Font zur Verwendung des ChordSheets auswählen.

Wenn Sie einen benutzerdefinierten Font verwenden, können Sie auch die Größe selbst bestimmen. Wenn Sie einen der Preset Fonts auswählen wird die Größe automatisch bestimmt, sodass der Font in der Höhe in eine ChordSheet Zeile passt. Wenn Sie auf den **[Jazz Symbols]** Button klicken, werden die"Jazz Akkorde Symbole" ausgewählt. Sie sehen dann die Jazz-Akkord Symbole als Kürzel auf dem Chord Sheet. Der Standard-Font Button verwendet Comic Sans MS als ChordSheet Font. Um den klassischen Stile umzukehren, der einen kleinen small Font und mit vielen Zeilen hatte, können Sie dafür den"Small Font (System)" zuordnen.

Dies ermöglicht Ihnen einen Font für die Akkorde auf dem Haupt-Layer zu verwenden. Der **[Standard-Font]** Button verwendet BigBand Akkorde. Der **[Eigene]** Button ermöglicht Ihnen auch die Größe auszuwählen.

Hochgestellte Akkord-Erweiterung(Haupt) / Hochgestellte Akkord-Erweiterungen (zusätzlich)
Hochgestellte Schrift zeigt die Akkord-Erweiterung mit kleinerer, hochgestellter Schrift, macht dadurch den Grundton besser erkennbar, und hilft Platz im ChordSheet zu optimieren. "Hochgestellte Akkord-Erweiterung(Haupt)" ist für Erweiterungen der Akkorde auf dem Haupt-Layer und " Hochgestellte Akkord-Erweiterungen (zusätzlich)" ist für Erweiterung der Akkorde auf den zusätzlichen Layers.

In diesem Beispiel, zeigt die Erweiterung des Hauptakkords einen kleineren hochgestellten Font. Erweiterungen des hochgestellten Fonts haben aber nicht noch einmal eine Hochstellung.

Akkord Font Größe %: Diese Option ermöglicht Ihnen eine beliebige Akkord-Fontgröße auszuwählen. Die Einstellung von 100 % bedeutet, das die Akkorde so groß wie möglich dargestellt werden und trotzdem noch in jede Zelle passen.

Die Anzahl der Spalten: Sie können die Anzahl der Spalten, die auf dem ChordSheet dargestellt werden sollen, einstellen.

Anzahl der Zeilen: Die Anzahl der Zeilen, die ChordSheet dargestellt werden, kann manuell eingestellt werden um für die Bildschirmgröße und Auflösung das optimale Verhältnis zu finden. Dies wirkt sich nur dann aus, wenn die Option Autozeilenanzahl deaktiviert ist.

Auto-anpassen Anzahl Zeilen: Wenn dies gesetzt ist, wird die Anzahl der Zeilen passend zu den Anzahl Takten im geladenen Song eingestellt, und die Anzahl der Zeilen variiert innerhalb des Bereichs "min Zeilen" und "max Zeilen." Die Einstellung „minimum Sektion" ist die Mindestanzahl an Takten die benötigt wird um eine neuen Zeile zu beginnen, wenn die Option "Neue Zeile bei jeder Sektion" aktiv ist.

Neue Zeile für jede Sektion: Wenn „Neue Zeile für jede Sektion" aktiviert ist, wird mit den meisten Part-Marker eine neue Zeile mit einer grauen Linie zwischen den Sektionen erzeugt. Die Einstellung "Zusätzlicher Leerraum zwischen den Sektionen" bestimmt die Größe des Leerraums (in Pixel) zwischen den durch Part-Marker erzeugten Bereichen. Diese Funktion kann im Menü *Bearbeiten | Weitere Song-Einstellungen* ausgeschaltet werden. Die Einstellung „minimum Sektion" ist die Mindestanzahl an Takten die benötigt wird um eine neuen Zeile zu beginnen.

Extra Abstand zwischen Sektionen (pixels) ist der Leerraum bei einer neuen Zeile wenn ein PartMarker vorhanden ist.

Extra Abstand zwischen Zeilen (Pixel) : Dies ermöglicht Ihnen eine Randbreite zwischen den Zeilen einzugeben.

Extra Abstand zwischen Spalten (Pixel) : Dies ermöglicht Ihnen eine Randbreite zwischen den Spalten einzugeben.

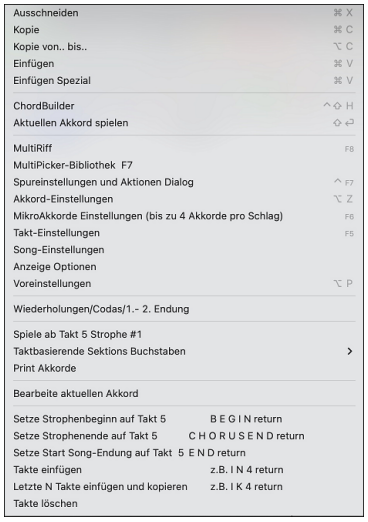
Höhe in % des zusätzlichen Akkord-Anzeige Layer: Wenn der zusätzliche Akkord-Anzeige Layer z. B. römische Zahlen zeigt, wird die Höhe diese Prozentzahl korrespondierend zur Akkord Zelle sein. Wenn Sie zum Beispiel die Nashville Notation auf dem zusätzlichen Akkordanzeige-Layer sehen so groß sehen wollen die Akkorde auf dem Haupt-Layer, stellen Sie diese Option auf 100 % ein.

Wählen Sie ein Skin: Dies ermöglicht Ihnen die kleineren Toolbar Buttons in Farben anzuzeigen.

[Schema Laden] / [Scheme Speichern]: Alle Einstellungen und Farben können gespeichert und als .csc Datei geladen werden.

ChordSheet Bearbeitungs-Funktionen

Das ChordSheet hat ein Kontext-Menü, das mit **Control-Klick** oder einem Rechts-Klick im ChordSheet-Bereich geöffnet wird. Dieses Menü ist ein sehr bequemer Weg um die Funktionen zur Bearbeitung eines Arrangements eines Songs zu erreichen.



Akkorde können kopiert, ausgeschnitten, eingefügt oder gelöscht werden. Neue Akkorde können über den ChordBuilder eingegeben werden.

Die ***Akkord-Einstellungen*** ermöglichen die Eingabe von Pushes (Vorzieher), Pausen und Pedal-Bass.

Die *Takteinstellungen* lassen Sie Ihr Arrangement verfeinern, indem Sie Tempowechsel, Tonartwechsel, Style-Wechsel, RealDrums, Lautstärkenänderungen, Patches und Harmonien hinzufügen.

*OptionenAnzeige e*rmöglichen komplette, Benutzer definierte Anpassungen des ChordSheets.

Song-Einstellungen ermöglichen Pausen und Pushes, Control-Codas, Endings und Fade-Outs.

Zugriff auf Gesamt-Einstellungen erhalten Sie über die Voreinstellungen.

Sie können auch durch Rechts-Klick auf einen Takt im ChordSheet diesen als Anfang oder Ende des Songs über die Einstellungen des Kontextmenüs definieren. Das angeführte Beispiel ist für Takt 16 verfügbar.

Dieses Menü kann auch die Wiedergabe des markierten Taktes in jeder Strophe verwendet werden.

Taktbasierende Sektions Buchstaben ermöglichen Ihnen Sektions Buchstaben oberhalb der Taktnummer im ChordSheet hinzuzufügen.

Print Akkorde druckt das ChordSheet.

Takte einfügen oder *Takte löschen* ermöglicht Ihnen eine bestimmte Anzahl Takte beim aktuellen Takt einzufügen oder zu löschen.

Kapitel 5: Songs abspielen

Song öffnen

Band-in-a-Box Songs mit der Dateiendung.SGU sind Backup Arrangements ohne Melodien. Songs mit einer MIDI-Melodie haben die Dateierweiterung.MGU.



Sie können einen Song mit dem Button **[Öffnen]** oder **[Song]** auf der Toolbar laden.

Der **[Öffnen]** Button öffnet ein Menü mit Befehlen zum Öffnen von Dateien mit unterschiedlichen Methoden.

Der **[Song]** Button ist ein Split-Button. Die obere Hälfte des Buttons verwendet die normale Methode einen Song zu laden. Die untere Hälfte zeigt ein Menü mit unterschiedlichen Methoden um einen Song zu laden, und die Voreinstellung für den oberen Bereich zu definieren.Wenn zum Beispiel ein Häkchen neben SongPicker in der oberen Hälfte des Buttons steht, dann wird damit der SongPicker Dialog gestartet. Wenn “zuletzt geladene Songs” markiert wurde, wird durch Klick auf den Button direct die Liste der zuletzt geladenen Songs angezeigt, und so weiter.

Sie können Songs auch über das Menü *Datei* öffnen.

Ziehen und Ablegen von Dateien zu Band-in-a-Box

Sie können viele Datei-Typen auf dem Band-in-a-Box-Bildschirm ablegen, und diese werden in das Programm geladen, entweder als neue Datei oder zum aktuellen Song hinzugefügt. Zu den Datei-Typen gehören Band-in-a-Box-Songs (.SGU/.MGU), MIDI (.MID), Audio (.WAV/.AIFF/.M4A/.MP3), MusicXML (.mxl/.xml/.musicxml), und ABC Notation (.abc). Ziehen Sie die Datei einfach per Drag & Drop an eine beliebige Stelle auf dem Band-in-a-Box-Bildschirm, einschließlich verschiedener Fenster.

Öffne Song

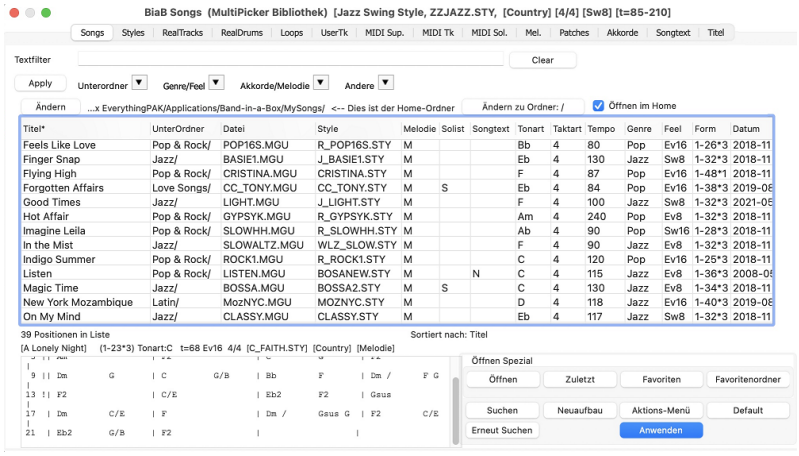
Sie können einen Song mit dem mit dem Menübefehl *Datei Öffnen* oder den Funktionstaste **F3** öffnen.

Tipp: Sie können auch **S S 4 return** oder die **command+O** Tasten drücken.

Öffne Song mit Titel (SongPicker)

Der Songfilter zeigt Informationen über bis zu 60.000 Songs. Viele Filter sind verfügbar. Sie können nach Songs suchen, die ähnliche Akkord-Progressionen und/oder Melodie Fragmente haben. Durch Drücken der Tasten **S S return** wird der **SongPicker** schnell geöffnet.

Anmerkung: Der SongPicker wird im schwebenden Fenster der MultiPicker-Bibliothek geöffnet, wenn *MultiPicker statt Dialoge verwenden* im Menü *Bearbeiten* oder im Kontextmenü der Track-Schaltfläche aktiviert ist. Wenn diese Einstellung deaktiviert ist, wird der SongPicker in einem modalen Dialogfeld geöffnet.



Der **SongPicke**r zeigt Songs in *Band-in-a-Box/MySongs*, welcher Ihr “Home” Ordner ist. Dies ist ein leerer Ordner und soll dafür verwendet werden, dass Sie Ihre Songs in diesem Ordner geben.

Drücken Sie den **[Neuaufbau]** Button um die Song-Liste für diesen Ordner zu erzeugen.

Wenn der Aufbau der Song-Liste mehr als 3 Sekunden benötigt, sehen Sie den Fortschritt im oberen Bildschirmbereich.

Wenn die Option **Öffne im Home** aktiviert ist, wird der **SongPicker** immer im Home-Ordner anstatt im aktuellen Ordner geöffnet, wenn Sie den voreingestellten **[Song]** Button zum Öffnen des **SongPickers** drücken.

Wenn Sie die Song-Liste aus anderen Ordnern sehen wollen, drücken Sie den [**Ändern]** Button. Sie sehen einige Menüoptionen um Ordner auszuwählen. Es gibt auch eine Option um den Home-Ordner immer zu öffnen.

Sie können die Breite einer jeder Spalte verändern, indem Sie an der Begrenzung ziehen. Diese Anpassung merkt sich das Programm zwischen den Sitzungen.

Die Song-Liste kann in verschiedener Weise gefiltert werden.

- Titel: Dies ist der Titel des Songs.
- UnterOrdner: Wenn der Ordner Unterordner hat, werden diese hier angezeigt.
- Datei: Dies ist der Dateiname des Songs.

- Style: Dies ist der Style, den der Song verwendet.
- Melodie: Ein Buchstabe “M” zeigt an, dass der Song eine Melodie Spur hat. Eine leer Spalte bedeutet, dass die Melodie Spur leer ist.
- Solist: Ein Buchstabe “S” bedeutet, dass die Solist Spur vorhanden ist. Eine leer Spalte bedeutet, dass die Solist Spur leer ist.
- Songtext/Lyrics: Wenn der Song notenbasierenden Songtet hat, wird der Buchstabe“L” in diesr Spalte gezeigt.
- Tonart: Dies ist die Tonart des Songs.
- Taktart: Die Nummer zeigt den Zähler der Taktart,“4” bedeutet, dass der Song in 4/4 Takt und “3” bedeutet, dass der Song 3/4 Takt geschrieben ist.
- Tempo: Das Tempo des Songs wird angezeigt.
- Genre: Das Genre des Songs.
- Feel: Das Feel (Even/Swing, 8tel/16tel) wird in dieser Spalte gezeigt.
- Form: Dies zeigt die Song Form. Wenn zum Beispiel 1-32*3 gezeigt wird, startet die Strophe bei Takt 1 und endet bei Takt 32, es gibt 3 Strophen im Song.
- Datum: Die Datei wurde zuletzt bearbeitet in diesem Jahr/Monat.

Im Bereich unterhalb der Songliste können Sie die Akkord-Progression des aktuell markierten Songs sehen. Diese können Sie kopieren und in eine Textdatei einfügen.

Die Song-Liste kann in verschiedener Weise gefiltert werden.

- Geben Sie einen Text ein, die gefilterte Liste zeigt dann nur Songs, die diesen Text in einem der Felder enthält.
- Der **Unterordner** Button ermöglicht Ihnen Liste auf einen bestimmten Unterordner des aktuellen Ordners einzuschränken.
- Sie können den **Genre/Feel** Button verwenden um die Liste nach Genre, Feel (Even/Swing, 8tel/16tel) oder Taktart zu filtern.
- Der **Akkorde/Melodie** Button ermöglicht Ihnen die Liste nach einer Akkord-Progression und/oder einem Melodiefragment zu filtern.
- Der **Andere** Button ist dazu da, dass die Liste nach einem bestimmten, Songs mit Melodie/Solist/Songtext, bestimmten Tonarten, Tempo-Bereich, oder Datei-Daten aus einem bestimmten Jahr gefilter werden.

Songs mit Benutzerdefinierter Akkord-Progression Element im “Akkorde/Melodie” Filter Menü hilft Ihnen Songs zu finden, die eine bestimmte von Ihnen vorgegebene Akkord-Progression enthalten.

Wenn der **Benutzerdefinierte Akkord-Progression Übereinstimmungs-** Dialog geöffnet ist, geben Sie eine Akkord-Progression ein. Als Taktlinie verwenden Sie einen vertikalen Strich. (z.B. Dm7 | G7 | C |) Diese Funktion findet die Progressionen in jeder Tonart, zum Beispiel wird | Am7 | D7 | G gefunden.

Anmerkung: Die Suche findet Variationen der Akkorde. Wenn Sie zum Beispiel nach einem C suchen, wird CMaj7, C/E gefunden.

Tipp: Wenn Sie Songs in einer bestimmten Tonart finden möchten, dann drücken Sie die “Andere” Filter Button und gehen dann zu *Songs in dieser Tonart,* dann wählen Sie eine Tonart aus.

- Wenn Sie möchten, dass die Progression relativ zur Tonart C (z. B. Dm7 ist IIm7) ist, dann sollten Sie die Checkbox **Übereinstimmung nur wenn relativ zu Tonart** aktivieren und die Tonart auf C stellen.
- Aktivieren Sie **Tonart muss exakt übereinstimmen** wenn Sie Songs in der gleichen Tonart finden wollen.
- Wenn **Akkord-Erweiterung muss exakt übereinstimmen** aktiviert ist, listet der SongPicker Songs, die mit der Akkord-Erweiterung übereinstimmen (z.B. C7 würde nicht mit C9 oder C7b5 übereinstimmen). Wenn diese Option deaktiviert ist, wir die Akkord-Erweiterung ignoriert (z. B. würde C7 mit C9 oder C7b5 übereinstimmen).
- Aktivieren Sie **Taktart muss übereinstimmen**, wenn Sie Songs mit der gleichen Taktart finden wollen.

Der Menüpunkt *„Songs mit Akkord-Progression stimmen mit aktuellen Song überein* “ im Akkorde/Melodie Filter Menü hilft Ihnen Songs zu finden, die eine ähnliche Akkord-Progression im selektierten Bereich des aktuellen Songs haben. Im Song **Akkord Übereinstimmung**s Dialog, bestimmen Sie Bereich in dem Sie den Start-Takt und die Anzahl der Takte eingeben. Wenn Sie den **[Update]** Button drücken, wird die Akkord-Progression in diesem Bereich angezeigt.

Der Menüpunkt *Songs stimmen mit Melodie Takt-Bereich überein* “im Akkorde/Melodie Filter Menü hilft Ihnen Songs zu finden, die ein ähnliches Melodie Fragment im selektierten Bereich des aktuellen Songs haben. Wenn der **Song Melodie Übereinstimmungs-**Dialog geöffnet ist, wählen Sie die Quell-Spur (Melodie oder Solist), und bestimmen den Bereich.

Wenn Sie Songs mit einer ähnlichen Akkord-Progression und einem Melodie Fragment im ausgewählten Bereich des aktuellen Songs finden wollen, wählen Sie den Menüpunkt *Songs stimmen mit Akkorde und Melodie Takt-Bereich überein*. Im **Song Akkorde und Melodie Übereinstimmung**s-Dialog, wählen Sie die Quell Spur (Melodie oder Solist) und bestimmen den Bereich.

Es gibt noch mehr Buttons im **SongPicker** für Öffnen und Finden von Songs.

- Der **[Öffnen]** Button schließt den SongPicker und ermöglicht Ihnen einen beliebigen Song aus dem Standard Song Öffnen Dialog zu laden.
- Drücken Sie den **[Zuletzt]** Button um den SongPicker zu schließen und eine Liste der zuletzt gespielten Songs zu erhalten.
- Der **[Favoriten]** Button beendet den SongPicker und ermöglicht Ihnen einen Song aus fer Listen Ihrer Favoriten Songs zu wählen. Favoriten ordner

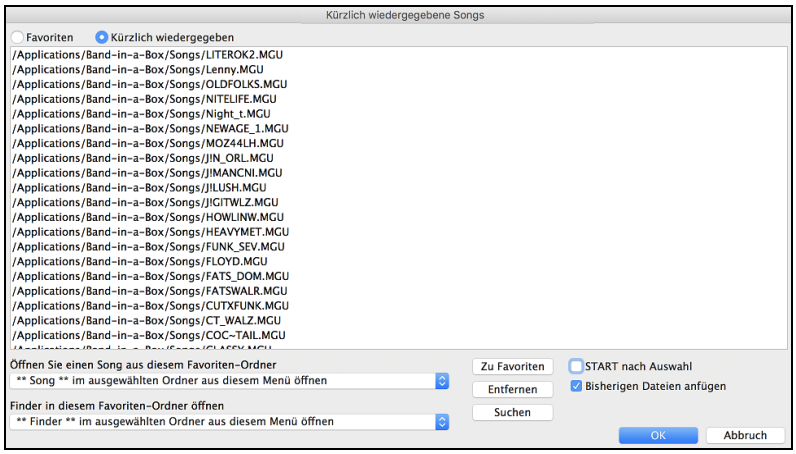
- Verwenden Sie den **[Favoritenordner]** Button, um Dateien von Ihren Favoritenordnern zu öffnen.
- Der **[Suchen]** Button ermöglicht Ihnen einen Song zu finden, der einen bestimmten Text in einem beliebigen Feld enthält. Sie können die gleiche Suche mit dem **[Erneut Suchen]** Button fortsetzen.
- Drücken Sie den **[Neuaufbau]** Button um die Song-Liste für den aktuellen Ordner neu aufzubauen. Die Song-Liste wird sehr schnell, mit ca. 150 Songs pro Sekunde aufgebaut.
- Der **[Aktions-Menü]** Button ermöglicht Ihnen zusätzliche Optionen auszuwählen.
- Sie können mit dem **[Default]** Button die ursprünglichen eingestellten Werte wieder herstellen.
- Der **[Aktions-Menü]** Button ermöglicht Ihnen zusätzliche Optionen auszuwählen. Zu den Optionen gehören die Auswahl der Schriftgröße, die Aktivierung der Sortierung der Song-Liste, die Erlaubnis zum automatischen Neuaufbau von Ordnern, wenn es weniger als eine bestimmte Anzahl von Songs gibt, und die Einbeziehung von Unterordnern für den Neuaufbau von Songs.

Öffne von kürzlich verwendete Songs / Öffne Favoriten Songs

Drücken Sie den **[Öffnen]** oder **[Song]** Button und wählen *Favorite Songs…* oder *kürzlich wiedergegebene Songs…* um den Dialog Favoriten / kürzlich wiedergegebene zu laden. Dies ermöglicht Ihnen schnell Songs und Styles zu laden, die Sie in Ihrer letzten Sitzung mit Band-in-a-Box verwendet haben.

Damit können Sie schnell auf die Songs zugreifen, die Sie kürzlich in Band-in-a-Box benutzt haben. Sie werden bald feststellen, dass Sie so Ihre Songs am schnellsten laden können. In der Liste sehen Sie ohne Rücksicht auf den Speicherort sofort alle Songs, mit denen Sie sich in letzter Zeit beschäftigt haben. Setzen Sie ein Häkchen bei "Bisherige Dateien anfügen", damit Ihre kürzlich geladenen Songs in der Liste erscheinen. (*Ablage* | *Öffne Spezial* | *Bevorzugte Songs öffnen* oder **umschalt+F3** öffnen dieses Fenster gleichfalls.)

Tipp: Sie können auch die folgende Tastenkombination verwenden: **S S 2 return** für die zuletzt gespielten Songs und **S S 3 return** für die Favoriten Songs.



Die **Favoriten** und **Kürzlich wiedergegeben** Buttons schalten zwischen der Liste der kürzlich Wiedergegebenen Songs (oder Styles) und Ihren Favoriten und einer um Liste die Sie mit Ihren Favoriten oder Styles erzeugt haben, um. Sie können eine beliebige Anzahl an Songs oder Styles zu dieser Liste hinzufügen.

Die Favoritenliste ist am Anfang leer. Sie können aber Songs/Styles zu Ihren Favoriten hinzufügen indem Sie den Button **[Zu Favoriten]** drücken. (Dieser Button ist ebenfalls im StylePicker vorhanden.

Technische Anmerkung: Die Liste der Songs/Style Favoriten wird in einer Textdatei mit dem Namen SongFavorites.txt (oder StyleFavorites.txt) im *Band-in-a-Box/Preferences* Ordner gespeichert.

Wenn **Start nach Auswahl** aktiviert ist wird der Song sofort nach dem Öffnen wiedergegeben. Sie können aber auch den Song durch Doppelklick starten oder den markierten Song mit **[OK]** bestätigen.

Wenn Sie **Bisherige Dateien anfügen** aktiveren, werden kürzlich geladene Songs in diese Liste aufgenommen.

Der **[Suchen]** Button ermöglicht Ihnen innerhalb der bevorzugen Songs durch Eingabe eines Teils des Datei-Namens zu suchen.

Öffne Vorhergehender Song (alphabetisch)

Dieser Befehl öffnet den vorhergehenden Song in alphabetischer Reihenfolge im aktuell aktiven Ordner.

Tipp: Drücken von **strg+umschalten+F8** oder **S S 7 return** Tasten öffnet den Vorherigen Song Song (alphabetisch).

Öffne Nächster Song (alphabetisch)

Dieser Befehl öffnet den nächsten Song in alphabetischer Reihenfolge im aktuell aktiven Ordner.

Tipp: Drücken von **umschalten+F8** oder **s s 8 return** Tasten öffnet den Nächster Song (alphabetisch).

Öffne MIDI Datei (mid) zu Melodie Spur

Dieser Befehl öffnet eine MIDI-Datei in der Melodie-Spur.

Tipp: Sie können auch die Tasten **S S 9 return** drücken um eine MIDI-Datei zu öffnen.

Öffne Karaoke Datei (kar) zu Melodie Spur

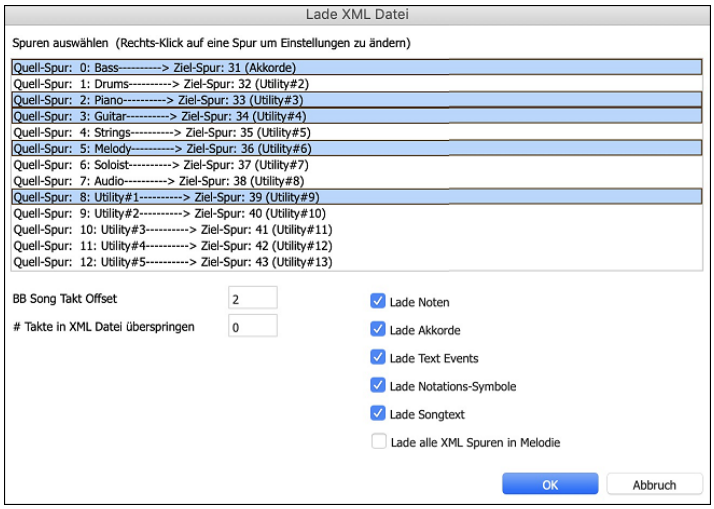
Dieser Befehl öffnet eine Karaoke-Datei in der Melodie-Spur.

Tipp: Sie können auch die Tasten **S S 1 3 return** drücken um eine Karaoke-Datei zu öffnen.

Öffne MusicXML-Datei

Band-in-a-Box unterstützt MusicXML, Sie können daher leicht MusicXML Dateien von Ihrem Notationsprogrammen wie Finale, Sibelius und Guitar Pro nach Band-in-a-Box importieren.

Wenn Sie diesen Menübefehl ausführen und einen MusicXML Datei (.musicxml/.XML/.MXL),auswählen, wird der **Lade XML Datei** Dialog geöffnet.



Wählen Sie zuerst die Spur die Sie laden wollen. Um mehrere Spuren auf einmal anzuwählen, halten Sie die Command Taste gedrückt und klicken auf eine Spur.

Wenn Sie die Ziel-Spur verändern wollen, führen Sie einen Rechts-Klick durch und wählen *Ziel-Spur*.

Wählen Sie im Bereich unterhalb der Spurauswahl die Elemente aus, die Sie aus der MusicXML-Datei laden möchten.

Wenn Sie nicht alle Spuren in die Melodie importiert haben wollen, deaktivieren Sie die “Lade alle XML Spuren zu Melodie” Option.

Die “# Takte in XML-Datei überspringen” Einstellung ermöglicht Ihnen die XML Datei von einem bestimmten Takt weg zu laden. Wenn Sie als Beispiel eine Einstellung von “4” treffen, wird die XML Datei von Takt 5 an geladen.

Drücken Sie [OK] und die XML Datei wird in Band-in-a-Box geladen.

Tipp: Wenn die Quell-Spur Drums ist, wir der Spur-Typ der Ziel-Spur (Melodie oder Solist) automatisch auf Drums gestellt.

Öffne ABC Notation-Datei

ABC Notation ist ein einfaches textbasierendes Notations-System, das von Musikern weltweit verwendet wird um Akkorde Melodien und Songtext zu speichern. Mehr Information über die Songs und der ABC Notation finden Sie unter abcnotation.com.

Öffne LyricLab-Datei

LyricLab ist ein Drittanbieterprogramm von Joanne Cooper, das Songtexte und Akkorde für Songs generiert. Weitere Informationen über LyricLab finden Sie unter lyriclab.net.

Die LyricLab-Textdateien können in Band-in-a-Box importiert werden, wo Sie einen Style auswählen und Melodien basierend auf den Akkorden des Songs generieren können. Gehen Sie in das Hauptmenü *Datei* | *Öffnen Spezial* | *Öffne LyricLab-Akkord-Songtexte*. und wählen Sie eine LyricLab-Datei aus. Dann werden die Akkorde in das ChordSheet geladen, und der Songtext wird auf dem ChordSheet-Layer, im LeadSheet-Fenster und im großen Songtext-Fenster angezeigt.

Tipp: Sie können auch die Tasten **L L return** drücken, um eine LyricLab-Datei zu öffnen.

Anmerkung: Bei Band-in-a-Box steht jede Zeile in einer Textdatei für einen Takt. Wenn Sie also die von LyricLab generierten Songtexte und Akkordbegleitungen in einer Textdatei speichern, stellen Sie sicher, dass sich in jeder Zeile ein Akkord befindet, bevor Sie sie in Band-in-a-Box öffnen. Andernfalls wird beim Öffnen der Datei nur der erste Akkord in derselben Zeile in Band-in-a-Box importiert. Wenn eine Textdatei beispielsweise zwei Akkorde in jeder Zeile beinhaltet, wird der zweite Akkord in jeder Zeile ignoriert, wenn Sie die Datei in Band-in-a-Box öffnen. Wenn Sie jedoch einen Zeilenumbruch in die Datei einfügen, so dass jede Zeile einen Akkord beinhaltet, werden alle Akkorde auf dem ChordSheet angezeigt.

Öffne Audio-Datei

Startet den **BB Datei Öffnen** Dialog und zeigt eine Liste der unterstützen Audio-Datei-Typen im aktuellen Ordner an (.WAV, .AIF, .MP3, .M4A,).

Tipp: Sie können die **s s 1 0 return** Tasten drücken um eine Audio-Datei zu öffnen.

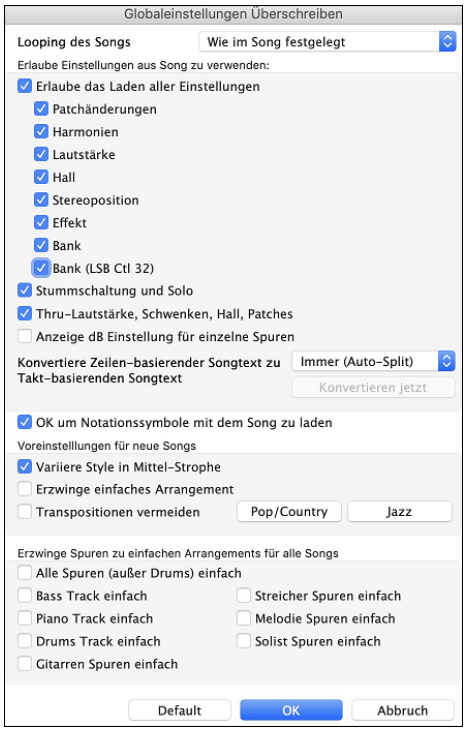
Öffne aus Favoriten Ordner

Durch Öffnen eines Songs über *Datei* | *Öffne Spezial* | *Bevorzugte Ordner*. Wählen Sie zuerst einen Ordner aus einer Liste von kürzlich aufgerufenen Ordnern, und dann können Sie den Song direkt aus seinem übergeordneten Verzeichnis (=Ordner) öffnen. Damit haben Sie schneller Zugriff auf einen Song, der beispielsweise in einem ganz anderen Ordner als dem aktuellen liegt.

Tipp: Sie können die **option+umschalten+F** Tasten drücken um eine Audio-Datei zu öffnen.

Globaleinstellungen Überschreiben

Diese Überschreibungs-Einstellungen ermöglicht Ihnen Einstellungen zu ignorieren, die mit dem Song mitgespeichert wurden. (*Optionen* | *Voreinstellungen* | *Überschreiben)*



Looping des Songs: Wenn Sie z.B. möchten, dass jeder Song mit eingeschalteter Wiederholungsfunktion geladen wird, setzen Sie diesen Option auf "immer an". Sie können aber auch – unabhängig von den im Song gespeicherten Festlegungen – einstellen, dass die Wiederholungsfunktion immer ausgeschaltet ist. Wenn Sie möchten, dass sich alles wie in der vorherigen Programmversion verhält, setzen Sie diese Einstellung auf "Wie im Song festgelegt" oder klicken Sie auf den Button **[Default]**.

Erlaube das Laden aller Einstellungen: Wenn Sie dies aktivieren, werden die Elemente (z. B. Patchänderungen, Harmonien, Lautstärken usw.) mit Songs geladen. Wenn Sie diese Option deaktivieren, wird keines der Elemente mit Songs geladen.

Stummschaltung und Solo: Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Stumm- und Solo-Zustände aller Spuren beim Öffnen von Songs geladen.

Thru Lautstärke, Schwenken, Hall, Patches: Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Mixer-Einstellungen für die Thru-Spur aus den Songs geladen. Wenn sie deaktiviert ist, verwendet die Thru-Spur globale Einstellungen**.**

Anzeige dB Einstellung für einzelne Spuren: Wenn Sie diese Option aktivieren, können Sie im Kontextmenü des Track-Radio-Buttons die Einstellung *Spur Einstellungen | dB anstelle von MIDI Lautstärke anzeigen* ändern, und die Einstellung wird mit Songs geladen/gespeichert. Wenn Sie diese Option deaktivieren, wird die globale Einstellung für alle Spuren verwendet.

Konvertiere Zeilen-basierenden Songtext zu Takt-basierenden Songtext: n früheren Versionen gab es zeilen-basierenden Songtext, der Zeilenweise im Notations-Fenster eingegeben wurde. Sie können diesen Typ von Songtext nicht mehr eingeben, falls ein bestehender Song zeilen-basierten Songtext hat, kann Band-in-a-Box diesen in Takt-basierten Songtext umwandeln. Diese Option ermöglicht Ihnen auszuwählen, wie die Umwandlung durchgeführt wird, wen nein Song mit zeilen-basierenden Songtext geöffnet wird. Voreingestellt ist "Immer (Auto-Split)", damit wird zeilen-basierter Songtext zu Takt-basierendem Songtext umgewandelt und in 4 Takte aufgeteilt. Wenn Sie "Immer (kein Split)" wählen, wird zeilen-basierter Songtext umgewandelt aber nicht in jeweils 4 Takte aufgeteilt. Sie können auch auswählen, dass keine automatische Umwandlung von zeilen-basiertem Songtext stattfinden soll. Wenn der aktuelle Song zeilen-basierten Songtext hat, können Sie den **[Konvertieren jetzt]** Button drücken um den Songtext zu Takt-basierenden Songtext umzuwandeln.

OK um Notationssysmbole mit dem Song zu laden: Wenn diese Checkbox nicht aktiviert ist, werden Notations-Symbole (Bindebögen, Stakkato, Crescendi) nicht mit dem Song geladen.

Die Optionen unter **Voreinstellungen für neue Songs** sind Einstellungen aus dem **Song-Einstellungs**-Dialog.

Wenn **Erzwinge Spur zu einfachen Arrangement** aktiviert ist, spielen die RealTracks ein einfacheres (weniger geschäftiges oder verziertes) Arrangement.

Mit der Option **Transpositionen vermeiden** können die RealTracks die Transposition für alle Spuren in allen Songs vermeiden. Dies führt zu einer höheren Klangqualität, aber weniger Variation. (Anmerkung: Um diese Funktion für alle Spuren im aktuellen Song zu verwenden, stellen Sie die Option im Dialog "Song-Einstellungen" ein. Um sie für jede Spur im aktuellen Song einzustellen, verwenden Sie das Rechtsklick-Menü auf den Spur-Radiobuttons).

Wenn "Erlaube Verzierungen von Akkorden gewählt" ist (voreingestellt), werden Jazz Styles mit verzierten Akkorden gespielt. Es wird, zum Beispiel C7 als C13 oder C7b9 für authentischeren Sound wiedergegeben.

Der **[Pop/Country]** Preset Button stellt alle Voreinstellungen für eine typische Verwendung in Pop/Country Songs, ohne Verzierung der Akkorde und Substyle-Wechsel nach Part-Marker, ein.

Der **[Jazz]** Preset Button stellt alle Voreinstellungen für eine typische Verwendung in Jazz-Arrangements, mit Solo-Unterstützung in der Mittel-Strophe und Jazz-Akkord Verzierungen, ein.

Verwenden Sie in die Optionen unter "Erzwinge Spuren zu einfachen Arrangements für alle Songs" um individuelle Spuren oder alle Spuren auf einfache Arrangements umzustellen. Wenn Sie einfache Arrangements für pro Song umschreiben wollen, verwenden Sie den **[Einfach]** Button in der Toolbar.

Styles auswählen

Styles nehmen Bezug auf Musikstile wie Jazz Swing, Latin, Blues, Pop, Rock oder Country. Sie können sich den Musikstil Ihres Songs vor oder nach der Eingabe der Akkorde aussuchen, und auch wenn Ihr Lied schon fertig ist, können Sie es jederzeit von Band-in-a-Box in einem völlig anderen Stil abspielen lassen. Sobald ein Style geladen ist, wird der Song in Ihrem gewähltem Style abgespielt werden.

Der StylePicker

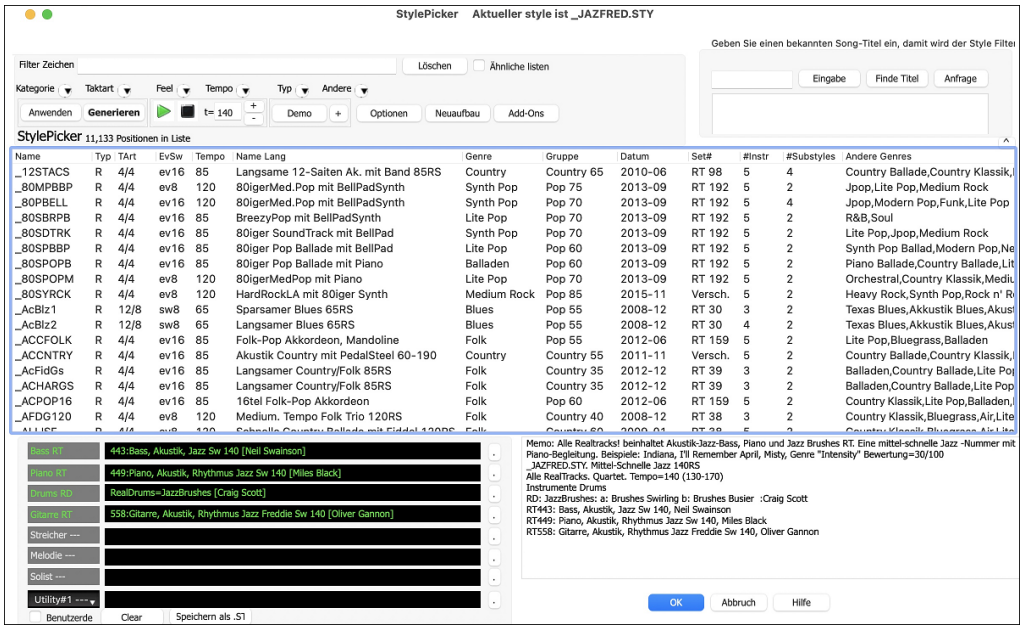
Der **StylePicker** listet alle Styles im Ordner *Band-in-a-Box/Styles* auf und liefert Informationen wie Genre, Typ (Real/MIDI), Taktart, Feel, Tempo, Anzahl der Instrumente, Anzahl der Substyles und vieles mehr. Er enthält auch nützliche Funktionen für die Auswahl an Styles, wie Filter, Suchoptionen, Demos, Memos und vieles mehr. Sie können die Liste der Styles nach Spalte sortieren oder sich eine Sofortvorschau anhören, indem Sie auf einen Style doppelklicken.

Der **StylePicker** kann über die Schaltfläche **[Style]** in der Toolbar oder über die Tastenkombination **strg+F9** aufgerufen werden. Sie können ihn auch durch Drücken der Tasten **S return** oder **S 1 return** öffnen.

Anmerkung: Der StylePicker öffnet sich im frei beweglichen Fenster der MultiPicker Bibliothek, wenn *MultiPicker anstelle von Dialogen verwenden* im Menü *Bearbeiten* oder im Rechtsklick-Menü des Buttons aktiviert ist. Wenn diese Einstellung deaktiviert ist, öffnet sich der StylePicker in einem modalen Dialog.

Wenn beim Öffnen von **StylePicker** ein Neuaufbau der Style-Liste erforderlich ist, wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem Sie die richtigen Speicherorte Ihrer RealTracks- und RealDrums-Ordner bestätigen und aktivieren können. Im Dialogfeld werden die aktuellen Speicherorte (z. B. *Band-in-a-Box/RealTracks* und *Band-in-a-Box/Drums*) und die Anzahl der in diesen Speicherorte vorhandenen RealTracks und RealDrums angezeigt. So können Sie überprüfen, ob Sie die richtigen Speicherorte verwenden, da Sie die erwartete Anzahl von RealTracks und RealDrums in den Ordnern finden.

Ein Fortschrittsbalken wird während des Neuaufbaus des Styles oben im **StylePicker** angezeigt. Sobald Sie die Style-Liste neu aufgebaut haben, können Sie die Styles durchsuchen, indem Sie die Spalten sortieren, oder eine „Sofort“-Vorschau des Styles hören, indem Sie auf die Liste klicken.



Der **[Demo]**-Button gibt ein vorgefertigtes Audio-Demo des ausgewählten Styles wieder. Der **[+]** Button zeigt ein Menü mit Optionen an, um die Lautstärke der Audio-Demos einzustellen, die Wiedergabe von Audio-Demos im Loop wiederzugeben, Demo-Songs für den ausgewählten Style zu laden, den Ordner mit Audio-Demos zu öffnen, wenn die Datei auf Ihrer Festplatte wiedergegeben wird, usw.

Sie können einen Style auch vorhören, indem Sie ihn über die aktuelle Akkordprogression Ihres Songs wiedergeben.

Der Button mit dem grünen Pfeil gibt Ihren Song mit dem aktuell markierten Style wieder. Der schwarze quadratische Button stoppt die Wiedergabe.

Sie können auch auf einen Style doppelklicken oder die Leertaste drücken, um den Song abzuspielen, wenn die Option *Doppelklick (oder Leertaste) spielt ChordSheet (nicht vorgefertigte Demo)* im [+] Button deaktiviert ist

Klicken Sie auf den **[Optionen]**-Button, wählen Sie im Menü den Dialog *Optionen einstellen*, und wählen Sie eine Zahl für die Option “# Takte für Vorschau” aus.

Das ideale Tempo für den Style wird hier angezeigt, aber Sie können es auf jedes beliebige Tempo ändern, indem Sie die Zahl eingeben oder auf den Button [+] und [-] klicken. Sie können es sogar während der Wiedergabe ändern.

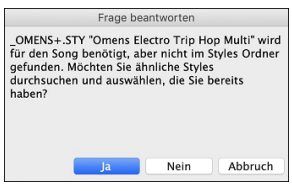
Sie können auf den Button **[Anwenden]** klicken, um den ausgewählten Style in den Song zu laden. Wenn Sie auf den Button **[Generieren]** klicken, wird der Style in den Song geladen und der Song mit diesem Style wiedergegeben.

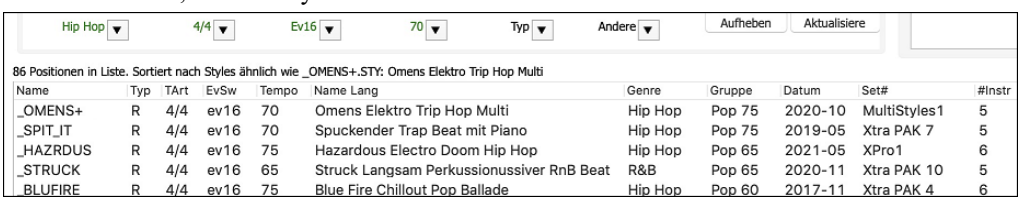
Hilfe für "Style nicht gefunden"

Wenn ein Style beim Laden nicht gefunden wird, erhalten Sie die Möglichkeit, den StylePicker zu öffnen, der kompatible Style anzeigt, die Sie haben. Außerdem werden Informationen über den fehlenden Style angezeigt, z. B. Instrumentierung, Genre und Audio-Demo, damit Sie eine Vorstellung davon bekommen, welchen Ersatz Sie benötigen.

Sie haben zum Beispiel einen Song, der den Style _OMENS+.STY benötigt, aber Sie haben diesen Style nicht. Früher hätten Sie ihn geladen, eine Meldung erhalten, dass Sie ihn nicht haben, und er wurde einfach auf einen Standard Style gesetzt. Wenn Band-in-a-Box nun diesen Style kennt, erhalten Sie eine Meldung wie diese:

Sie erhalten etwas mehr Informationen über den Style, z.B. den vollständigen Namen "Omens Electro Trip Hop Multi", was hilfreich ist, und Sie können auch "Ja" wählen, um den StylePicker zu starten.



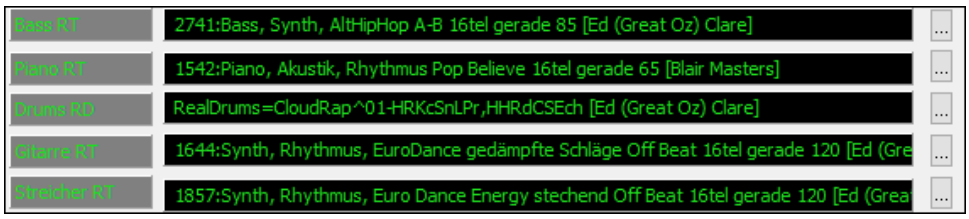


Der StylePicker zeigt Ihnen viele Informationen über den Style an, die Sie nicht haben, wie z.B. das Genre (Hip-Hop), die Taktart (4/4), das Feel (even 16), das Tempo (70) und die Styles Disk, von der er stammt (MultiStyles 1).

Wenn Sie auf den Style doppelklicken, wird ein vorgefertigtes Demo wiedergegeben, damit Sie hören können, wie der Style klingen sollte, wenn Sie ihn haben.

Der StylePicker zeigt Ihnen Styles an, die Sie bereits haben und die sich als Ersatz eignen würden. Der erste ist zum Beispiel _SPIT_IT.STY, ein Hip-Hop Style mit dem gleichen Tempo, Feel und der gleichen Taktart. Sie können also diese anderen Hip-Hop Styles ausprobieren, um den besten Ersatz für den fehlenden Style zu finden.

Wenn Sie den fehlenden Style "_OMENS+" markieren, sehen Sie außerdem eine Liste der verwendeten RealTracks und RealDrums. Dies ist nützlich, da Sie vielleicht viele der RealTracks haben und diese zu dem Style, den Sie auswählen, hinzufügen können.



Vorherigen Style Laden / Nächsten Style Laden

Diese Funktion lädt, analog zu 'lade nächsten Song', den vorherigen (oder nächsten) Style in alphabetischer Reihenfolge der Dateinamen. Diese Funktionen finden sich im Menü *Styles* oder über die Hot-Keys **strg+Umschalt+command+F8** oder **Umschalt+command+F8**.

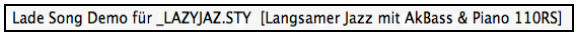
Tipp: Sie können auf die folgenden Hotkey verwendens: **S 7 return** um den vorherigen Style zu laden und **S 8 return** um den nächsten Style zu laden.

Band Button (Beste RealStyles)

Der Menüpunkt *Band Styles (Beste RealStyles)* für den **[Style]** Button ermöglicht Ihnen schnell die am häufigsten verwendeten RealCombo Styles für Jazz, Pop und Country auszuwählen. Der verwendbare Tempobereich und die verwendeten Instrumente werden für jeden Style angezeigt, mit einer Zusammenfassung (z B. Bass, Piano, Gitarre, Brushes, Alto Sax Solist).

Als Beispiel sehen Sie im Jazz Bereich Styles für Jazz Swing, Jazz Walzer, Bossa, Gypsy und Smooth Jazz. Jede Überschrift öffnet eine Liste ausgewählter RealStyles, sortiert nach Tempo und Typ.

Sie können mit dem entsprechenden Menüpunkt auch ein Song-Demo laden.



Beachten Sie, dass der Jazz Swing Style für einen weiten Tempo Bereich funktioniert, von einer langsamen Ballade (Tempo=50) zu schnellen Bebop (Tempo=300). Dies ist deshalb, da die Tempo-Tausch Funktion automatisch die besten RealTracks wählt, sodass Sie entweder Balladen mit einem langsamen Tempo oder Bebop mit Tempo 300 hören.

Beachten Sie: Sie sollten Tempo-Tausch aktiviert haben, damit die Styles in einem großen Tempo-Bereich arbeiten können. BB wird Sie an diesen Umstand erinnern (durch eine gelbe Nachricht), falls Sie Tempo-Tausch ausgeschalten haben.

Band-Liste anpassen

Die Liste der Styles kann vom Benutzer angepasst werden.

Sie können eine Text Datei mit Styles erzeugen und diese oberhalb oder unterhalb der durch PG Music gelisteten Style anzeigen lassen

Diese Datei ist /Programme/Band-in-a-Box /Data/RealCombos_User_Top.txt. Für die Style-Anzeige am unteren Rand erzeugen Sie eine Datei mit dem Namen /Programme/Band-in-a-Box /Data/RealCombos_User_Bottom.txt. Folgen Sie den Beispielen in der Datei /Programme/Band-in-a-Box /Data/RealCombos.txt **aber ändern Sie diese Hauptdatei nicht,** da diese durch PG Music upgedated wird.

Als eine Textdatei speichern

Erzeugen Sie Ihre Textdatei mit dem Texteditor der sich unter /Programme/TextEdit.app befindet. Es ist wichtig, dass Sie im Menü Format den Befahl *in reinen Text umwandeln* ausführen, da die Datei sonst im Rich Text Format (.rtf) gespeichert würde und Formatierungscode beinhaltet.

Gegen Sie Ihre Style in folgenden Format ein:

----- My Favorite Styles -----

Style name$Style Beschreibung

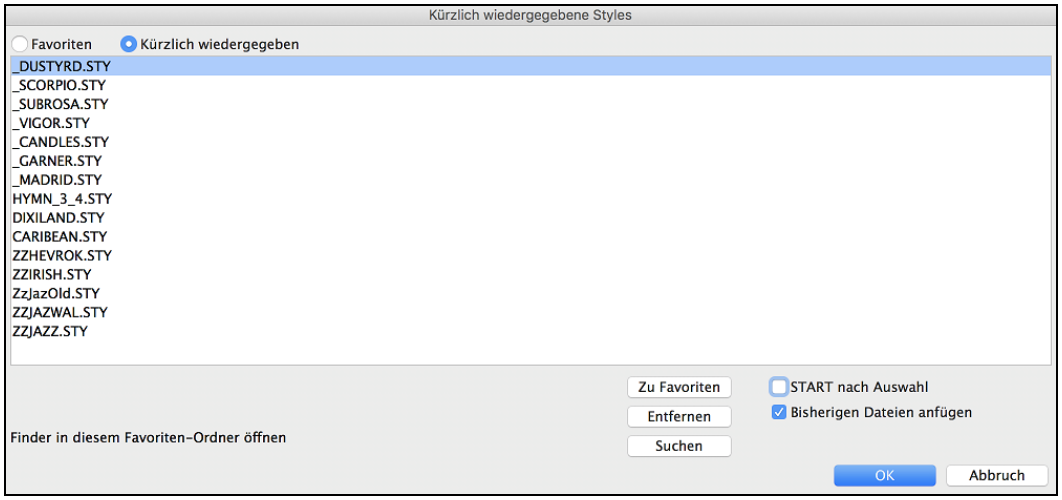
Danach starten Sie Band-in-a-Box neu.

Drücken Sie den **[Video Hilfe]** Toolbar Button in BB für ein Tutorial zur Bearbeitung der Band Styles Liste. Dieser Button führt Sie direkt zur Band-in-a-Box Video Demos Seite unter www.pgmusic.com. Video Demos und Tutorials werden kontinuierlich upgedated. Es ist daher eine gute Idee wenn Sie von Zeit zu Zeit diese Seite besuchen.

Favoriten Styles / Zuletzt verwendete Styles



Andere Optionen im Style Button Menü beinhalten *zuletzt verwendete Styles* und *Favoriten Styles.* Damit wird ein Dialog mit einer Liste der zuletzt verwendeten und Favorite Styles angezeigt.



Die **Favoriten** und **Kürzlich wiedergegeben** Buttons schalten zwischen der Liste der kürzlich Wiedergegebenen Songs (oder Styles) und Ihren Favoriten und einer um Liste die Sie mit Ihren Favoriten oder Styles erzeugt haben, um.

Die Favoritenliste ist am Anfang leer. Sie können aber Songs/Styles zu Ihren Favoriten hinzufügen indem Sie den Button **[Zu Favoriten]** drücken. (Dieser Button ist ebenfalls im StylePicker vorhanden.

Wenn "Start nach Auswahl" aktiviert ist wird der Song sofort nach dem Öffnen wiedergegeben. Sie können aber auch den Song durch Doppelklick starten oder den markierten Song mit **[OK]** bestätigen.

Wenn Sie "Bisherige Dateien anfügen" aktiveren, werden kürzlich geladene Songs in diese Liste aufgenommen.

Der **[Suchen]** Button ermöglicht Ihnen innerhalb der bevorzugen Songs durch Eingabe eines Teils des Datei-Namens zu suchen.

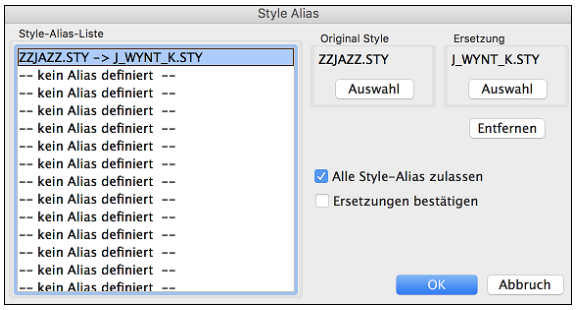
Wenn Sie Ihre Auswahl getroffen haben, drücken Sie **[OK]** um den gewählten Style zu laden.

Mit Klick auf **[Abbruch]** gelangen Sie wieder auf den Hauptbildschirm ohne das der Style geändert worden ist.

Style Alias

Nehmen wir einmal an, Sie haben einen neuen Jazz-Style mit der Bezeichnung "Dizzy" entwickelt. Sie können jetzt ein Alias erzeugen, so dass Band-in-a-Box jedes Mal statt des Jazz Swing Style Ihren neuen Style "Dizzy" laden wird. Sie brauchen somit nicht alle vorhandenen Songs im alten Style zu ändern. Ähnlich können sie auch vorgehen, wenn Sie einen neuen Lieblings-Style gefunden haben: ändern Sie einfach das Alias.

Alias werden verwaltet über das Menü *Datei* | *Lade Style Spezial* | *Style Alias* oder *Optionen* | *MIDI Patch-Maps, etc.* | *Style Alias*.



Um ein Alias zu erstellen, klicken Sie auf den Button **[Auswahl]** unter der Überschrift "Original Style" und wählen den ursprünglichen Style im *Style* Ordner an. Danach klicken Sie auf den Button **[Auswahl]** unter "Ersetzung" um den Style der die Ersetzung vornimmt, auszuwählen.

Der Button **[Entfernen]** löscht die gewählten Style-Aliase, die aktuell in der **Liste der Style Aliase** markiert sind.

Aliase werden in Dateien mit der Endung *.ALI verwaltet.

Style eingeschaltet/ausgeschaltet Menü-Befehl

Im *Datei* | *Lade Style Spezial* Untermenü befindet sich der Menüpunkt **Style eingeschaltet** Wenn der Style ausgeschaltet ist (nicht aktiviert) dann erscheint im Hauptfenster vor dem Style ein X. Dies zeigt einen deaktivierten Style an. Eine deaktivierter Style ist nicht hörbar und schreibt keine MIDI-Daten in eine Datei. Hauptsächlich wird diese Funktion verwendet, wenn eine MIDI-Datei in die Melodiespur geladen wurde. Damit können Sie mögliche Konflikte zwischen einem vollem Arrangement aus der MIDI-Spur und dem Arrangement des Styles vermeiden.

Styles mit Songs laden

Normalerweise ist hier ein Häkchen gesetzt, so dass Songs mit dem hinterlegten Style geladen werden. Wenn Sie aber einen neuen Style entdeckt haben, den Sie an verschiedenen Songs ausprobieren möchten, dann entfernen Sie das Häkchen. Alle Song spielen dann gleich mit dem aktuellen Style, den Sie ausprobieren wollen.

Wenn Sie zum Beispiel den Style GARNER entdeckt haben und diesen mit unterschiedlichen Songs ausprobieren möchten, gehen Sie so vor. Führen Sie *Datei* | *Lade Style Spezial* | *Styles mit Songs laden* aus. Stellen Sie sicher das Häkchen NICHT gesetzt ist. Wenn Sie nun einen Song mit einem verbunden Style laden, wird der Style nicht automatisch mitgeladen. Stattdessen wird der Song mit GARNER.STY wiedergegeben.

Sie können den Style überschreiben, in dem Sie mit dem **[Style]** Button oder dem *Datei* Menü einen Style laden. Der neu geladene Style bleibt dann im Speicher vorhanden bis ein anderer Style geladen wird, oder Sie die Option wieder aktiveren und wieder Style mit dem Song geladen werden.

MultiStyles

Band-in-a-Box MultiStyles sind Style mit bis 24 SubStyles. In früheren Band-in-a-Box Versionen konnten Styles nur 2 SubStyles (“a” und “b”) beinhalten. Band-in-a-Box MultiStyles haben üblicherweise vier Substyles, können aber bis zu 24 SubStyles aufweisen, bequem über die Buchstaben von “a” bis “x.” auswählbar.

Es gibt 2 Arten von MultiStyles

1. MultiStyles in Styles , die für alle Songs funktionieren (zB NR_CURR+.STY Nashville Rock Current Multistyle).
2. MultiStyles für nur einen speziellen Song.

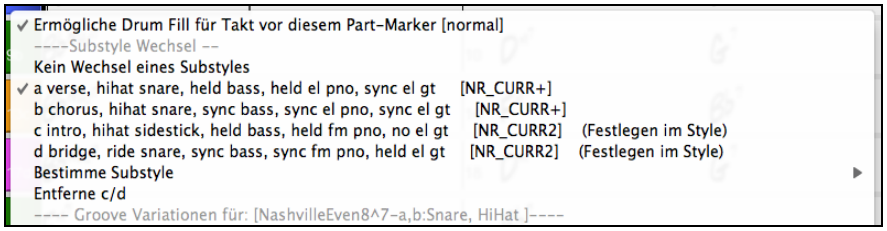
MultiStyles in Styles (“+” Styles)

Es können Styles erzeugt werden, die mehrere Substyle besitzen. Sie können diese Substyle auswählen, in dem Sie diese die Buchstaben a, b, c, d bis “x” (insgesamt 24 SubStyles) zuweisen.

Unsere Namenskonvention für MultiStyles ist ein „+” Zeichen am Ende des Style-Namens. MyStyle+.STY zum Beispiel ist ein MultiStyle.

Sie können die Substyles leicht verwenden. Starten Sie einfach den **StylePicker** und Filtern die Style-Liste mit dem Buchstaben “+”.

Nachdem Sie einen MultiStyle geladen haben, fürhen Sie einen Rechts-Klick auf den PartMarker aus und Sie sehen das hier 4 Substyles verfügbar sind.



Standard Pop Song Form mit 4 SubStyles MultiStyle

In NR_CURR+ (auch als generelle Regel für Styles mit 4 SubStyles):

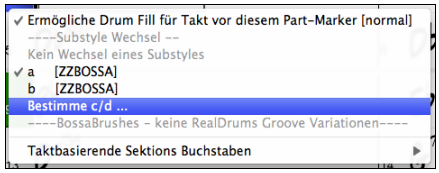
- ‚a’ steht für Strophe
- ‚b’ steht für Refrain
- ‚c’ steht für ‚erste Strophe’ (Intro)
- ‚d’ steht für Break (Zwischenspiel)

Wählen Sie Ihren Substyle durch Klick auf einen Part-Marker, oder mit Rechtsklick um einen Part-Marker mit Substyle zu definieren. Hier haben wir den Substyle “c” gewählt um Intro oder erste Strophe eines Songs zu bestimmen (in diesen Teilen werden weniger Noten gespielt, bzw. Noten ausgehalten).

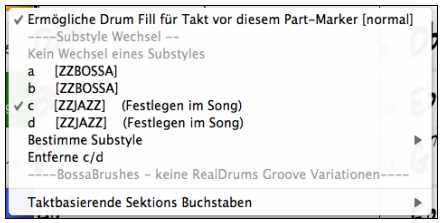
MultiStyles in Songs

Sie können in einem Song mehr als 2 SubStyles für diesen Song verwenden. Sie haben zum Beispiel einen Bossa Nova Song, nun wollen Sie zusätzlich eine Jazz Swing Sektion definieren. Besser als einen Multistyle für genau diese Kombination zu finden, ist es, einen Multistyle *nur für diesen einen Song* zu definieren:

Laden Sie einen Song wie zB. Band-in-a-Box/Style Demos/#00 Style Demos/ZZBOSSA.MG4,



Rechts-Klick auf eine Takt-Nummer, wählen Sie “Bestimme c/d.” Danach wählen Sie ZZJAZZ.STY aus dem StylePicker.



Sie sehen jetzt 4 SubStyles a, b, c, d. Sie können den “d” Substyle für einen Jazz Swing Walking-Bass verwenden, da der “b” Substyle der gleich ist, wie aus ZZJAZZ.

Wiedergabe von Songs starten, anhalten und stoppen



Der **[Play]** Button spielt den Song ohne neuerliche Erzeugung ab, außer dies wird benötigt. Das aktuelle Arrangement wird erhalten (Frieren Sie den Song ein oder Speichern sie diesen als MIDI-Datei um das Arrangement dauerhaft zu speichern). Die Kurztaste ist **command+R**.

Erzeugt ein neues Arrangement und startet das Abspielen des Songs. Wenn Sie keine neue Erzeugung des Songs wollen, verwenden Sie **[Play]**. Drücken von der **F4** Funktionstaste erzeugt ebenfalls ein neues Arrangement startet das Abspielen des Songs.

Klicken Klicken Sie den **[Loop]** Button für ein Menü der hervorgehobenen Abschnitte. Sie können den markierten Bereich des ChordSheets oder der Notendarstellung in einer Endlosschleife wiedergeben. Klicken und ziehen Sie die Maus um einen Bereich von Takten, um diesen für die Schleifenwiedergabe zu markieren. Wenn die Checkbox aktiviert ist, wird der gesamt Songs als Schleife wiedergegeben.

Der **[Wiedergabe von Takt…]** Button startet die Wiedergabe ab der eingegebenen Strophe und Taktnummer. Verwenden Sie diesen Button auch um auf eine bestimmte Taktnummer im Song zu springen. Die Schnelltaste ist **strg+F**.

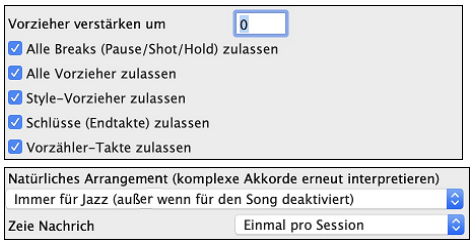
Der **[Stopp]** Button stoppt das Playback. Durch Drücken der **ESC** Taste wird die Wiedergabe ebenfalls gestoppt.

Unterbrechen Sie den Abspielvorgang mit der Schaltfläche **[Pause/Fortsetzen],** setzen Sie ihn durch erneutes Anklicken von der gleichen Stelle fort. Die Schnelltaste ist **strg+H**.

Arrangement Optionen



Der Dialog **Voreinstellungen** enthält Optionen zum Konfigurieren der allgemeinen Einstellungen für das Song-Arrangement. Sie können z. B. den Wert der Verstärkung für Shots/Hold einstellen, Pausen/Pushes zulassen, Endungen zulassen, natürliches Arrangement einstellen und mehr.



Vorzieher verstärken um: In Band-in-a-Box werden vor dem Schlag gespielte Akkorde Vorzieher genannt. üblicherweise werden Vorzieher etwas lauter als die übrigen Pattern gespielt. Sie können hier die Einstellung auf 0 belassen oder eine Erhöhung der Anschlagstärke zwischen 0 und 10 vornehmen.

Alle Breaks (Pause/Shot/Hold) zulassen: Sie können die Break-Funktion ausschalten. Das kann notwendig sein, wenn bei einem Song mit sehr vielen Breaks das Einspielen der Melodie schwierig wird, weil Sie den Beat des Schlagzeugs (auf Pause) nicht hören. In diesem Fall schalten Sie vorübergehend die Breaks aus, so dass Sie beim Aufnehmen der Melodie auch das Schlagzeug hören können.

Alle Vorzieher zulassen: Wenn Sie aus irgendeinem Grund in Ihrem Song oder Style die Vorzieher unterdrücken wollen, können Sie diese hier ausschalten.

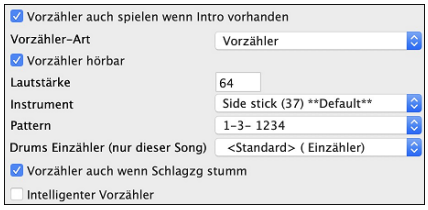
Style-Vorzieher zulassen: Hier ausschalten, wenn der Style keine Vorzieher haben soll.

Vorzähler-Takte zulassen: Wenn Sie Band-in-a-Box zum Üben Ihres eigenen Solo-Spiels einsetzen, werden Sie wahrscheinlich den Vorzähler ausschalten, damit die Endlos-Schleife nicht immer wieder durch den Vorzähler unterbrochen wird.**Natürliche Arrangements (neu Interpretation komplexer Akkorde)**: Wenn Sie einem Profimusiker eine komplizierte Akkordprogression, mit ausgefallenen Erweiterungen wie C7b9b13 oder Gm11 vorlegen, wird der Musiker wahrscheinlich diese erneut Interpretieren anstatt diese exakt wiederzugeben, so wie die Akkorde geschrieben wurden. Dies kann zu einem wesentlich besser klingenden Arrangement führen, da der Musiker die Freiheit hat von ähnlich klingenden Akkorderweiterungen zu wählen. (Anmerkung: Um diese Funktion für alle Spuren im aktuellen Song einzustellen, verwenden Sie die Option im **Song Einstellungs**-Dialog. Um dies für eine bestimmte Spur oder Spuren im aktuellen Song zu machen, führen Sie einen Rechts-Klick auf den Spur Radio Button durch und gehen zu *Spur Einstellungen | Natürliches Arrangement einstellen*, und wählen diese Option).

Einzähler



Band-in-a-Box spielt auf Wunsch beim Start eines Songs einen Einzähler. Dieser wird im **Voreinstellungs**-Dialog festgelegt. Verschiedene Optionen, wie der Einzähler gespielt werden soll, stehen zur Verfügung.



Erlaube Einzähltakte: Musiker, die Band-in-a-Box zum Üben von Solis verwenden, werden wahrscheinlich den Einzähler deaktivieren damit eine ununterbrochene Endlosschleife gespielt werden kann.

Vorzähler auch spielen wenn Intro vorhanden: Wenn ein Song ein Intro hat, ist es normalerweise nicht nötig einen 2 Takt Einzähler zu verwenden. Eine neue Option ermöglicht es Ihnen zu vermeiden dass ein Einzähler gespielt wird, wenn ein Intro vorhanden ist. Wenn Sie allerdings den Einzähler auch dann hören wollen, wenn ein Intro vorhanden ist, das aktivieren Sie diese Option.

Einzähl-Typ: Sie können Band-in-a-Box anweisen anstatt des Einzählers ein 2-taktiges Drum Pattern zu spielen. Sie könnten ein Drum Pattern einem einfachen Einzähler vorziehen, da es mehr Information über den anschließenden Groove vermittelt. Um diese Einzustellen, stellen dann den Einzähl-Typ auf “b” Substyle Fills/ “a” Substyle Fills/ oder Fill-Pattern oder Pattern-Pattern Kombination.

Hörbarer Einzähler / Lautstärke: Wenn Sie einen Einzähler haben möchten, diesen aber nicht hörenwollen, deaktivieren Sie die die Checkbox “Vorzähler hörbar”. Sie können hier auch die Lautstärke des Einzählers einstellen.

Einzähler-Instrument / Einzähler-Pattern: Verwenden Sie diese Einstellungen für den hörbaren Drum Einzähler. Sie können jedes Schlagzeug-Instrument für den Einzahler verwenden. Sie können unterschiedliche Einzählrythmen (zB. Auf 2 und 4 anstatt 1-2-3-4) verwenden. (Anmerkung: Diese Optionen gelten, wenn die Drums-Spur als MIDI-Spur aktiviert ist).

Drum Einzähler (nur für diesen Song): Hier können Sie die Einleitungsoption nur für den aktuellen Song einstellen.

Vorzähler auch wenn Drum stumm: Dies ist eine großartige Funktion für Schlagzeuger, die mit Band-in-a-Box mitspielen und die Schlagezugspur stumm geschalten haben. Früher war bei ausgeschalteter Drums-Spur auch der Einzähler stumm. Verwenden Sie diese Option um den Schlagzeug Einzähler in allen Fällen zu spielen.

Intelligenter Vorzähler: Smarte Einzähler können hier auch ausgewählt werden um einen Einzähl-Drumsound zu vermeiden, während die Melodie gerade zu spielen beginnt.

Song-Einstellungen

Zu den Song-Einstellungen gehören Titel, Tonart und Tempo des Songs sowie der Style für das Arrangement.

Haupt Song-Einstellungen

Das Fenster **Haupt Song-Einstellungen** zeigt alle Einstellungen für den Song. Gehen Sie über *Bearbeiten* | *Song Form* | *Haupt Song-Einstellungen (Titel/Tonart/Tempo/Verzierungen)*oder benutzen Sie den Kurzbefehl **Command+K**.



Transponieren: Wenn Sie die Tonart ändern, können Sie alle MIDI-Spuren entsprechend transponieren. Dies ist besonders nützlich wenn Sie einen neuen Song laden und diesen in eine spezielle Tonart transponieren wollen. Wenn Sie eine Akkord-Progression für eine bestimmte Tonart eingegeben haben, und danach die richtige Tonart einstellen wollen, brauchen Sie den Song nicht zu transponieren. Die Tonart wird umgestellt, die Akkorde bleiben aber gleich.

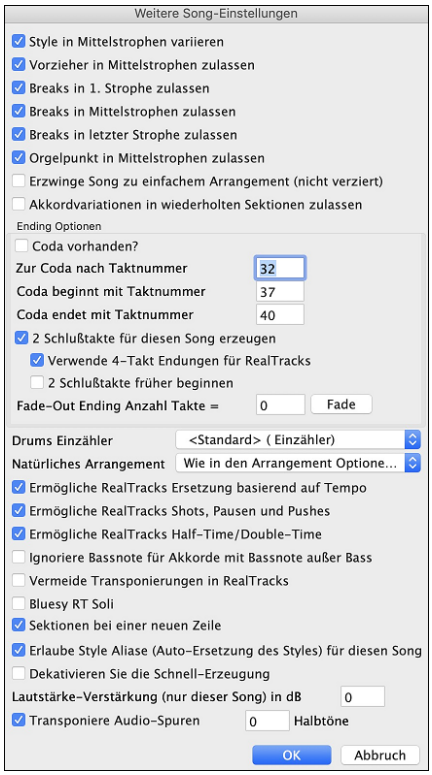
Akkorde verzieren: Die Akkord-Verzierungen erlauben Live Verzierungen für die Akkorde.

Weitere Song-Einstellungen



Der **[Song Einstellungen]** Button auf der Toolbar oder der **[Mehr]** Button öffnet den Dialog **Weitere Song-Einstellungen**.

Dies sind die zusätzlichen Songeinstellungen für Optionen wie Pausen, Vorzieher, Akkord- Verzierungen, Markierungen, Endungen und mehr, die einen Standard Band-in-a-Box Song in ein Arrangement verwandeln. Diese werden mit dem Song gespeichert.



Style in Mittelstrophen variieren: Bei einem Häkchen in diesem Feld wird der Song in allen Mittelstrophen im Sub-Style 'b' gespielt. Zu den Mittelstrophen zählen alle außer der ersten und der letzten Strophe. Ohne Häkchen werden in den Mittelstrophen die Substyles 'a' und 'b' so gespielt, wie es in der Übersicht durch die Markierungen festgelegt ist. So würden beispielsweise alle Mittelstrophen im Style Jazz Swing (weil das im Sub-Style “b” so vorgesehen ist) einen Swing Bass spielen (während der “a” Sub-Style auf dem Bass halbe Noten spielt).

Vorzieher in Mittelstrophen zulassen: Das Häkchen entfernen, wenn Ihr Song Vorzieher enthält, diese aber nicht in den Mittelstrophen gespielt werden sollen. Weil in den Mittelstrophen meist die Solisten am Zuge sind, wäre das ein Grund, hier auf die Vorzieher zu verzichten.

Breaks in 1. Strophe zulassen: Das Häkchen entfernen, wenn die vorhandenen Breaks in der ersten Strophe ignoriert werden sollen.

Breaks in Mittelstrophen zulassen: Das Häkchen entfernen, wenn die vorhandenen Breaks in den Mittelstrophen unterdrückt werden sollen. Wenn in den Mittelstrophen Solisten spielen, kann dies sinnvoll sein.

Breaks in letzter Strophe zulassen: Das Häkchen entfernen, wenn die vorhandenen Breaks in der letzten Strophe ignoriert werden sollen.

Orgelpunkt in Mittelstrophen zulassen: Hier wird festgelegt, ob ein Orgelpunkt in den Mittelstrophen gespielt werden darf.

Akkordverzierungen zulassen: Damit wird der RealTrack einfacher (weniger lebhaftes und verziertes Arrangement) wiedergegeben.

Tipp: Wenn Sie verminderte 9 und verminderte 13 als Verzierung auf einem C7-Akkord hören und sich dies mit der Melodie nicht verträgt, sollten Sie den Akkord in C9 oder C13 umbenennen. So erfolgen dann unverminderte Erweiterungs-Verzierungen. Entfernen Sie hier das Häkchen, wenn Sie die Akkordverzierung für den ganzen Song ausschalten wollen. Das sollte aber nur in seltenen Fällen nötig sein, besonders wenn Sie in kritischen Fällen die gerade beschriebene Umbenennung vornehmen.

Akkordvariationen in wiederholten Sektionen zulassen: Diese Funktion ist standardmäßig deaktiviert, aber wenn Sie sie aktivieren, können Sie alternative Akkorde in wiederholten Sektionen verwenden (DC al Coda, 1-/2. Endung, usw.).

Ending Optionen: Eine Coda ist eine Gruppe von Takten, die in der allerletzten Strophe eines Liedes vorkommt. Wenn Sie das Markierungskästchen “ist eine Coda vorhanden” anwählen, wird die Coda in der letzten Strophe des Liedes gespielt. Nach dem Takt, den Sie mit **Sprung zur Coda nach Takt** festlegen, springt der Song zu **Coda beginnt bei Takt** und spielt durch bis **Coda endet nach Takt** und spielt dann die 2 Takte Endung wie gewohnt. Band-in-a-Box kann optional eine 2-taktige Endung für Ihren Song erzeugen, dies ist voreingestellt. Um die Song-Endung für einen "einzelnen Song" auszuschalten, deaktivieren Sie die Checkbox **2-taktiges Ende für diesen Song erzeugen** in diesem Dialog, und um Song-Endungen für "alle Songs" auszuschalten, deaktivieren Sie die Checkbox **Endtakte eingeschaltet** im Dialog **Voreinstellungen**. Die Option **Verwende 4-Takt Endungen für RealTracks** ermöglicht ein natürliches Abklingen der Instrumente. Die Standard Endung in Band-in-a-Box hat 2 Takte, die am Ende des Liedes angehängt werden. Die Option **Die 2 Endtakte früher beginnen** bietet Ihnen die Alternative, den Song mit dem letzten Takt des Liedes zu beenden. Band-in-a-Box wird nach wie vor eine Endung über den festgelegten Akkorden spielen, aber die 2 taktige Phrase der Endung wird nun 2 Takte vor dem Strophenende beginnen. Somit ergibt sich für viele Songs eine natürlichere Endung. Song Endungen können für einzelne oder alle Songs generell deaktiviert werden. Sie können zum Beispiel eine eigene Endung erstellen, die

den Song auf dem 3. Schlag eines Taktes beendet, indem Sie einen Shot wiedergeben. Es gibt auch die Möglichkeit, eine Endung zu generieren, die durch allmähliches Verringern der Lautstärke ausgeblendet wird. Sie können jede beliebige Zahl in die Option **Fade-Out Ending Anzahl Takte** eingeben oder auf den Button **[Fade]** klicken, um 6 einzugeben, was eine typische Länge für eine Endung mit Fadeout ist.

Drums Einzähler: Sie können die Vorzähleroption für diesen Song auswählen**.**

Natürliches Arrangement: Wenn Sie einem Profimusiker eine komplizierte Akkordprogression, mit ausgefallenen Erweiterungen wie C7b9b13 oder Gm11 vorlegen, wird der Musiker wahrscheinlich diese erneut Interpretieren anstatt exakt wiederzugeben, so wie die Akkorde geschrieben wurden. Dies kann zu einem wesentlich besser klingenden Arrangement führen, da der Musiker die Freiheit hat von ähnlich klingenden Akkorderweiterungen zu wählen. Sie können nun Band-in-a-Box veranlassen, dass das Programm das gleiche macht mit dieser Funktion für alle Spuren im akutellen Song. (Anmerkung: Um diese für alle Spuren in allen Songs einzustellen, verwenden Sie die Option im **Arrangement Optionen** Dialog.. Um die Einstellung für eine bestimmte Spur oder Spuren für den aktuellen Song zutreffen, führen Sie einen Rechts-Klick auf den Spur Radio Button aus, gehen Sie auf *Spur Einstellungen* | *Natürliches Arrangement Einstellen*, und wählen eine Option.

Erlaube RealTracks Ersetzung basierend auf Tempo: Wenn aktiviert, findet das Programm die besten RealTracks basierend auf dem aktuellen Tempo.

Erlaube RealTracks Shots, Holds und Vorzieher: Wenn aktiviert, unterstütz dieser Song Shots, Holds und Vorzieher für diejenigen RealTracks, die diese Möglichkeiten anbieten (wird in der"H" Spalte des RealTracks Pickers angezeigt).

Ermögliche RealTracks Half-Time/Double-Time: Wenn aktiviert, der Song ermöglicht RealTracks in Half-Time (halbe Geschwindigkeit oder Double-Time (doppelte Geschwindigkeit) wiederzugeben.

Ignoriere Slash Grundton von Slash-Akkorden (z. B. C/E) außer bei Bass-Spuren: Wenn dies aktiviert ist, werden die RealTracks außer der Bass-Spur keine Slash Grundtöne der Akkorde spielen. Zum Beispiel wird RealTracks C anstatt C/E spielen.

Vermeide Transponierungen in RealTracks: Wenn dies aktiviert ist, versucht RealTracks Transponierungen zu vermeiden. Dies ergibt eine bessert Qualität aber weniger Vielfalt im Arrangement.

Solos sollten eine "bluesy" Feel haben: Wenn aktiviert, werden Dur Akkord in Ihrem Sing (C, F) wie Dominant Septakkorde behandelt, sodass die Soli ein „ blusy Feel" bekommen.

Sektionen auf einer neuen Zeile (für diesen Song) ist eine Option die die Sektions Absatzfunktion für diesen bestimmten Song aktiviert/deaktiviert.

Erlaube Style Aliases (Auto-Ersetzung des Styles) für diesen Song: Wenn aktiviert und *Auto-Ersetzen von MIDI Styles mit RealTracks Styles beim Laden des Songs ist aktiv im* RealTracks Toolbar Menü, die automatische Ersetzung mit einem RealStyle ist dann erlaubt.

Deaktivieren Sie die Schnell-Erzeugung: Auf langsameren Computern, mit einer Menge an RealTracks können wiedergabe-Probleme auftreten. (stottern). Wenn dies der Fall ist, deaktivieren Sie die schnelle Erzeugung für diesen Song.

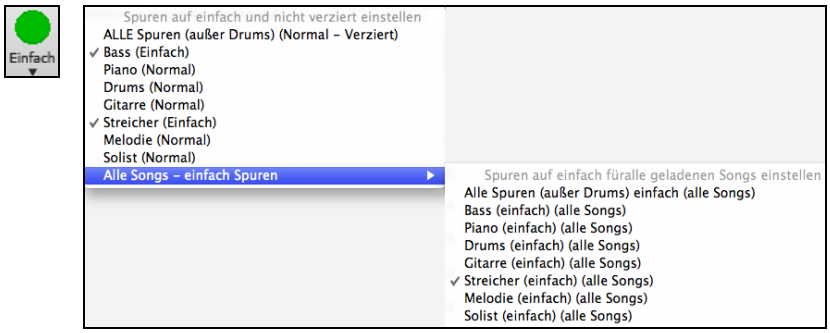
Lautstärke Verstärkung (nur dieser Song) in dB: Die Lautstärke eines bestimmten Songs kann durch die Eingabe einer Dezibelzahl verstärkt oder reduziert werden. Eine Veränderung von 6dB ist in etwa so viel wie einen MIDI-Lautstärkenregler um einen Wert von 32 zu verändern.

Transponiere Audio-Spur um _ Halbtöne: Wenn diese Option aktiviert ist, jede Spur um den hier eingegebenen Wert. Transponiert (Tonhöhen korrigiert)

Option für Einfache Arrangements

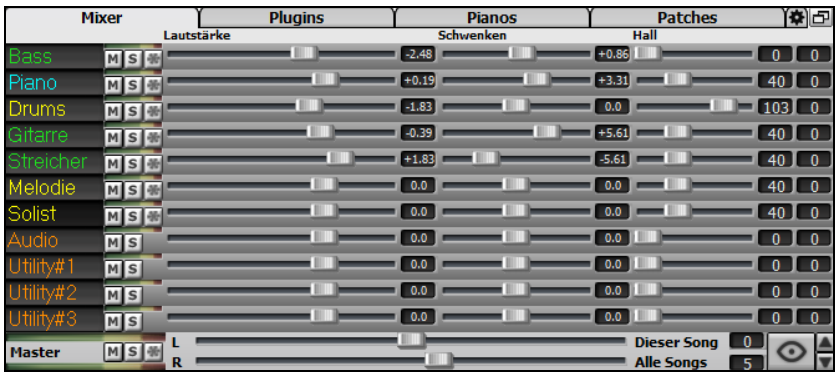
Drücken Sie den **[Einfach]** Button. Dies ermöglicht Ihnen schnell Spuren auf einfaches Arrangement oder den gesamten Song auf unverziertes Arrangement umzustellen. Sie können dies auch bei den Drums machen.

Wenn Sie die Drums Spur auf einfach einstellen, dann wird die Drums Spur mit einem einfachen Arrangement ausgefüllt, Fills oder Post Fills (Cymbal Crashes) werden dabei vermieden. Sie können die Drums Spur auch in einem Style auf einfach setzen. UserTracks folgen auch den Einstellungen für Drums und spielen eine einfaches Arrangement ohne Fills, wenn die Drums Spur auf „einfach" eingestellt ist.



Spur-Einstellungen für die Wiedergabe

Die einzelnen Instrumenten Spuren werden mit dem Bildschirm-Mixer gesteuert.





Ein Rechts-Klick auf einen SpurButton öffnet ein Befehls- und Einstellungsmenü, das sich auf die gewählte Spur bezieht. Das Menü ist in Gruppen organisiert und ermöglicht eine leichtere Auswahl der Spur-Typen: Audio (RealTracks, UserTracks, Loops) oder MIDI (MIDI SuperTracks, Klassik MIDI Tracks) und Spureinstellungen –aktionen.

Stumm schalten, Solo und Einfrieren von Spuren

Jede Spur hat seinen eigenen VU-Meter und auch Buttons für **[M]**ute (Stumm schalten), **[S]**olo und **[*]** Einfrieren der Spur.

Instrumente Stumm schalten

Klicken Sie auf den "M" Button um die ausgewählte Spur stumm zuschalten. Der Button färbt sich rot und zeigt, dass die Stummschaltung aktiv ist.

Eine Instrumenten-Spur solo spielen lassen

Während Sie Band-in-a-Box zuhören, können Sie t eine bestimmte Spur durch Klick auf den Solo Button isolieren (alleine bzw. Solo spielen lassen).

Wenn Sie zum Beispiel nur das Klavier hören möchten, **command**+klicken Sie auf das Klavier. Wenn Sie dafür Hot-Keys benutzen möchten, können Sie **option+2** drücken (alle wegschalten/stummschalten) und dann **option+4** (Klavier zuschalten/aktivieren). Sie können die Aktuelle Spur auch mit **option+umschalt+Z** auf Solo schalten.

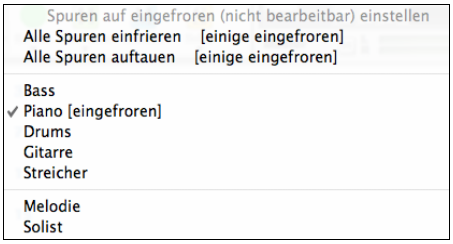
Sie können den Solo oder Stumm-Schalten Status von anderen Spuren durch Rechts-Klick auf den blauen Stumm-Schalten Button ändern. Wenn zum Beispiel die Gitarren-Spur auf Solo gestellt ist, und Sie mit Rechts-Klick auf den blauen Stumm (Mute) Button auf der Drums-Spur klicken, wird die Drums-Spur aktiv UND bei der Gitarren-Spur wird die Solo-Funktion deaktiviert.

Spuren einfrieren

Eine Spur kann eingefroren werden (MIDI oder RealTrack). Eine eingefrorene Spur wird nicht mehr verändert oder neu erzeugt. Die spart Zeit bei der Wiedergabe von früher wiedergegebenen Songs und ermöglicht zudem das fixieren von Arrangement, die Sie besonders bevorzugen. Die [*] Button im Mixer frieren die einzelnen Spuren ein.



Sie können Spuren einfrieren, indem Sie den "Einfrieren" Button [*] (Schneeflocke) im Mischer für individuelle Spuren verwenden. Verwenden Sie den "Einfrieren" Button [*] (Schneeflocke) auf der Toolbar für zusätzliche Möglichkeiten, wie das Einfrieren des ganzen Songs. Wenn Sie den ganzen Song eingefroren haben, müssen Sie bei der Wiedergabe nicht warten bis der Song wieder neu erzeugt worden ist, der Song ist sofort verfügbar.



- Eingefrorene Spuren werden sofort wiedergegeben, es wird keine Zeit zum (Neu)Erzeugen benötigt.
- Die Wiedergabe ist jedes Mal exakt gleich. Wenn Sie also eine Solo für gut befunden haben, können Sie dieses „einfrieren".
- Wenn Sie einen Song als "eingefroren" einen Freund senden, hört dieser die das gleiche Ergebnis.
- Wenn Sie die Solist-Spur, nach Erzeugung eines Solos, einfrieren, kann diese gespeichert werden.

Gründe um eine MIDI-Spur einzufrieren:

- Sie können die MIDI-Daten bearbeiten um die Wiedergabe Ihren Wünschen oder einem bestimmten Song anpassen, diese wird dann gespeichert. Verwenden Sie das Notations-Fenster oder die Piano Roll-Fenster um die Spur zu bearbeiten.

Noch mehr Gründe um eine beliebige Spur einzufrieren:

- Eingefrorene Spuren werden sofort wiedergegeben, es wird keine Zeit zur Erzeugung benötigt.

- Die Wiedergabe erfolgt jedes Mal gleich.
- Sie können die Akkord-Folge des Songs verändern und haben einen Teil des Songs mit einer unterschiedlichen Akkordfolge. Sie können zum Beispiel eine wilde Akkordfolge zur Erzeugung eines Solos eingeben, dann das Solo erstellen lassen, die Solo-Spur einfrieren und danach eine normale Akkordfolge für den Song erfassen. Die anderen Instrumente wie Bass/Gitarre usw.) spielen dann die normalen Akkordwechsel.
- Verschiedene Instrumente können unterschiedliche Styles spielen. Der Bass könnte zum Beispiel mit einem Reggae-Style erzeugt werden, dann wird diese Spur eingefroren, der Rest der Instrumente könnte mit einem Techno-Style erzeugt werden.

Neu-Erzeugung eines eingefrorenen Songs erzwingen

Band-in-a-Box wird normalerweise Spuren, die eingefroren sind nicht anrühren. Wenn Sie dies dennoch erreichen wollen, ohne dass Sie die Spur auftauen können Sie leicht erreichen.

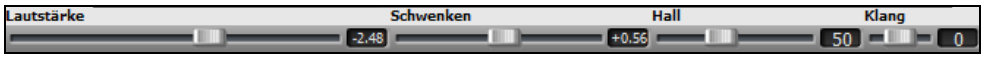
Halten Sie die **Umschalten**-Taste gedrückt, während Sie den **[Erzeuge und Play]** Button drücken (die Kurzhilfe erinnert Sie daran), oder gehen Sie zum Menü *Play | Wiedergabe Spezial | Erzeuge (auch wenn Spuren eingefroren sind)*.

Wenn Sie dies durchführen, wird der Song neu erzeugt, die Spuren werden neu aufgebaut, der Song bleibt aber eingefroren. Wenn Sie also Ihre Songs immer sofort abgespielt bekommen, aber Ihrer eingefroren Spuren überdrüssig sind, drücken Sie einfach **Umschalten+Play**, erzeugen damit ein neues Arrangement und speichern dies ab. Das neu "frisch-gefrorene" Arrangement wird sofort wiedergegeben, auch mit vielen RealTracks.

Tipp: Offensichtlich werden Sie diese Funktion eine Regeneration eines eingefrorenen Songs nicht nutzen, wenn Sie Bearbeitungen an den Spuren vorgenommen haben, da diese ja dann verloren gingen. Sie können dies umgehen, indem Sie den Song vorher unter einem anderen Namen speichern.

Ändern von Lautstärke, Panorama, Hall, Klang

Jede einzelne Spur hat Einstellungen für Lautstärke, Schwenken, Hall und Klang und während der Songwiedergabe angepasst werden. Lautstärke Schwenken und Hall werden durch horizontale Regler gesteuert. Der Klang wird durch die Eingabe einer Zahl von -18 (Voller Bass) bis 18 (Voll Höhen), oder durch Klicken auf eine Zahl und gleichzeitigem vertikalen Ziehen mit der Maus, verändert.



Halten Sie die **Strg** Taste gedrückt während Sie auf den Schieberegler klicken, oder den Schieberegler verschieben. Dies zwingt alle Spuren auf die gleiche absolute Position wie die Ausgangsspur. Halten Sie die **Umschalt** Taste gedrückt und alle Spuren verschieben sich relative zur Ausgangsspur.

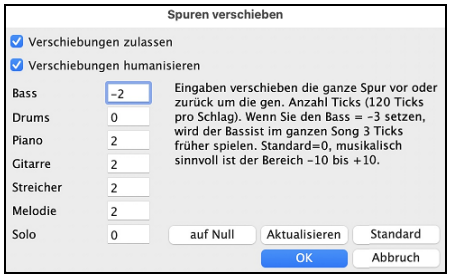
Es gibt auch einen Master-Bereich mit einem Stumm-Button, VU Meters und Master Lautstärken-Steuerung.



Die Master Lautstärke ist eine neue Einstellung für Lautstärken in Band-in-a-Box, und ist ein echte Master Lautstärke, die eine Dezibel (dB) Verstärkung zum Gesamtsignal erwirkt, unabhängig der Spuren-Lautstärken. Wenn Sie zum Beispiel möchten, dass alle Band-in-a-Box Songs lauter werden, können Sie die einfach mit dem "Alle Songs" Master Lautstärkenregler (z. B. zu +6 dB) machen. Dies verstärkt das Signal beim Audio-Ausgang aller Instrumente (MIDI und Audio) für alle Songs.

Spuren verschieben

Dieser Dialog wird dem Befehl*Bearbeiten | Spuren (um Ticks) Verschieben* aufgerufen. Damit können Sie jede Bass-, Schlagzeug-, Klavier-, Gitarre-, Fläche/Streicher-, Melodie- oder Solo-Spur um einen bestimmten Wert vor- oder zurückschieben.



Durch den eingegebenen Zahlwert wird die gesamte Spur um entsprechende Ticks (120 Ticks pro Zählzeit) vor oder zurückgeschoben. Sie können beispielsweise die Bass-Spur so verschieben, dass sie ein wenig vor den übrigen Mitgliedern der Band spielt. Damit erzielen Sie die Wirkung, als wenn der Bassist die Band antreiben würde. Besonders sinnvoll in Jazz Styles, wo die Musik dadurch lebendiger klingt..

Verschiebungen zulassen: Damit die Verschiebungen wirksam werden, setzen Sie das Häkchen in diesem Feld.

Verschiebungen humanisieren: Wenn dieses Feld aktiviert ist, werden die Verschiebungen nach dem Zufallsprinzip bei jeder Note um einen anderen Wert vorgenommen. Der Wert variiert zwischen 0 und dem Verschiebungswert für das Instrument. Eine Spur, bei der alle Noten immer um den gleichen Wert zu früh erklingen, wird leicht als aus dem Takt empfunden. Die Anwendung des Zufallsprinzips lässt hingegen die Spur natürlicher klingen.

Wenn der Song gerade wiedergegeben wird, können Sie mit dem Button **[Aktualisieren]** die gerade gemachten Änderungen sofort hören.

Drücken Sie die den **[Standard]** Button um die einzelnen Felder mit den Standard-Vorgabewerten für das Verschieben zu füllen.

Drücken Sie den **[auf Null]** Button um alle Felder mit 0 (Null) zu füllen.

Schleifen



Der **[Loop]** Toolbar Button öffnet ein Menü mit Schleifen-Optionen – Schleife für einen markierten Bereich oder für den ganzen Song. Wenn die Checkbox aktiviert ist, wird der gesamt Songs als Schleife wiedergegeben und startet beim Ende des Songs wieder von Anfang an.



Schleifen im Notations-Bildschirm



Um eine Schleife in der Notation durchzuführen, klicken Sie auf den **[Notation]** Button, um das **Notations-** Fenster zu öffnen. Dann klicken Sie auf den **[LoopScn]** Button. Wenn um diesen Button ein roter Rand erscheint, wird eine Schleife der vier angezeigten Take in der Notation durchgeführt.

Mit den Songs mitspielen

Spielen Sie mit Ihrem MIDI-Keyboard zur BiaB-Band

Wenn Sie ein externes MIDI-Keyboard mit Ihrem Computersystem verbunden haben, können Sie die MIDI Thru Option nutzen, um zusammen mit dem Programm zu spielen, ebenso wie die Harmonisierungs- Option.

Anmerkung: Beachten Sie das Kapitel über *MIDI Setup* mit einer Anleitung zum Anschluss von externen Keyboards.



Die MIDI-Thru-Spur ist die Spur, die gemeinsam mit dem MIDI-Keyboard oder der Tasten-Spielhilfe erklingt.

Harmonisieren Sie Ihr eigenes Spiel

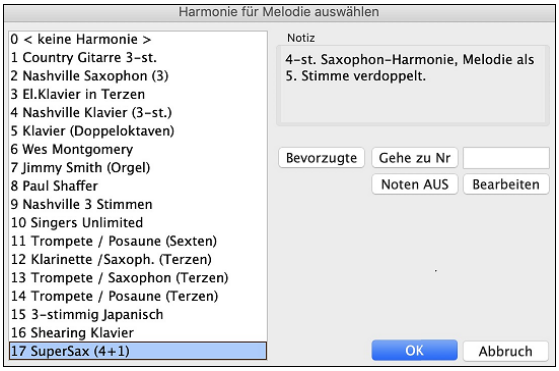


Sie können Ihr eigenes Spiel harmonisieren indem Sie auf den Button **[Harmonie]** klicken und *MIDI - Thru Harmonyu* oder Tastenkürzel ⌘+**option+T** verwenden.

Hiermit wird der Dialog **Thru Harmonie auswählen** geöffnet. Was immer Sie während des Mitspielens auf Ihrem MIDI-Keyboard spielen, wird in Echtzeit automatisch harmonisiert. In diesem Fall eine Tenor Banjo Harmonie.

Die Thru Harmonie wird auch auf die Solo-Spur angewandt, wenn die Option *Solo-Harmonien zulassen (auf Thru)* im Solist-Menü aktiviert ist.

Sie können zum Beispiel eine SuperSax Harmonie zu Ihrem Solisten hinzufügen um einen kraftvollen Saxophon-Effekt einer vollen Saxophon-Sektion zu erreichen.



Der **[Bearbeite]** Button öffnet den Harmonie-Maker, hier können Sie die Harmonien anpassen.

Der **[Noten AUS]** Button stoppt jegliche Noten, falls welche "hängengeblieben" sind. (Normalerweise kommt dies aber nicht vor.)

Geben Sie die Nummer der Harmonie - die Sie Auswählen wollen – ein, und bestätigen dies mit dem **[Gehe zu Nr]** Button.

Mit der [**Bevorzugte]** Button Button erhalten Sie eine Liste der 50 zuletzt geladenen Harmonien, die Sie zur Verwendung der Thru- oder Solo-Spur nutzen können.

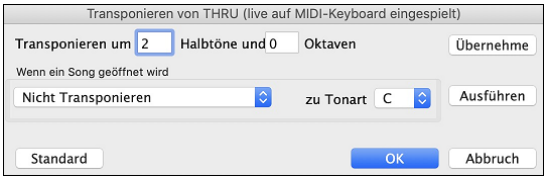
Thru Transponierungs-Einstellungen

Durch das Transponieren der Thru-Spur, die das Live-Spiel des MIDI-Keyboards ist, können Sie den Song in jeder Tonart wiedergeben. Wählen Sie den Menübefehl *Optionen | MIDI Patch Maps, etc.| Thru Transpositions-Einstellungen*.

Wenn Sie mit Ihrem MIDI-Keyboard spielen können Sie Band-in-a-Box können veranlassen Halbtöne oder Oktaven zu transponieren.

Sie können eine Bevorzugte Tonart vorgeben. Jedes Mal wenn ein Song geladen wird, wird Band-in-a-Box automatisch die Transponierung durchführen. Dies ist eine großartige Funktion um in einer bestimmten Tonart zu üben.

Sie können aber auch die Thru-Spur automatisch transponieren, sodass bei jedem Mitspielen Ihre bevorzugte Tonart - unabhängig von der im Song einstellten Tonart - gewählt ist.



Voreingestellt ist "nicht transponieren", durch den Button **[Standard]** werden alle Felder zurück auf 0 gestellt.

Wenn Sie während des Mitspielens Änderungen vornehmen, können sie mit dem Button **[Übernehmen]** die Änderungen übernehmen und den Unterschied gleich hören.

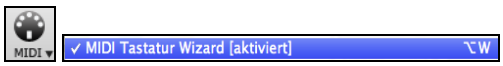
[Ausführen] sendet die Transponierungs-Einstellungen für entweder den Song oder die Thru-Spur, wie ausgewählt.

Die Tasten-Spielhilfe

Die **Tasten-Spielhilfe (TS)** ist eine intelligente Funktion zum Mitspielen auf der QWERTZ-Tastatur Ihres Macs. Damit können Sie nicht nur ohne externes MIDI-Keyboard Aufnahmen auf der Melodie- oder Solospur vornehmen, sondern außerdem den Solo-Tastenstart ansteuern.

Tasten-Spielhilfe ein- und ausschalten

Klicken Sie auf den**[MIDI]** Toolbar Button und aktivieren *MIDI QWERTZ Keyboard Wizard*, oder gehen Sie über das Menü *Song* | *Auf Tastatur mitspielen*, oder drücken Sie die Kurzbefehltasten **option+W**. Die Tasten-Spielhilfe ist nur während der Wiedergabe aktiv.



Wie Sie mit der Spielhilfe spielen

Die Tasten der Spielhilfe, nämlich die beiden unteren Reihen Ihrer Tastatur, sind nur bei der Wiedergabe aktiviert.

A S D F G H J K L ; < Diese Tasten spielen Durchgangstöne (Sekunde, Quarte, Sextezweiter).

Z X C V B N M , . < Diese Tasten spielen Akkordtöne (Grundton, Terz, Quinte, Septime).

Instrumente wechseln / Einstellungen fürs Tasten-Spielen

Tasten-Spielen wird beim Mitspielen genauso behandelt wie jedes THRU-Instrument. Die Änderung von Patch, Lautstärke, Nachhall wird darum auch wie beim Thru-Spur vorgenommen (also mit Klick auf die [THRU]-Taste, dann Patch auswählen usw.). Sie können Ihr Tasten-Spiel aufnehmen, und es werden dabei die angewählten Harmonien verwendet.

Normale Noten spielen

Für das Tastatur-Spiel gibt es auch die Option, sog. *nicht-schlaue* Noten, also Noten aus der chromatischen Skala zu spielen: für sehr ambitionierte Anwender, die auf ihrer Computer-Tastatur tatsächlich richtige Melodien zusammenstochern möchten…

Wenn Sie im Menü *Song* | *Mitspieltasten mit 'schlauen' Noten* ausschalten (ohne Häkchen), gewährt Ihnen die Spielhilfe Zugang zum normalen vollen Tonbereich. Mit Häkchen bei diesem Menüpunkt erhalten Sie nur Noten auf der Basis von Tonart und dem aktuellem Akkord.

Solo per Tastenstart

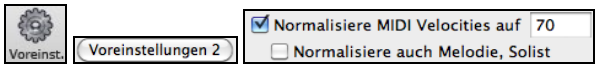
Zusätzlich gibt es eine hilfreiche Funktion der Tasten-Spielhilfe im Fenster *Solist auswählen*; nämlich **Solo per Tastenstart**. Wenn Sie diese Option aktivieren, können Sie den Einsatz des Solos über die Tasten Ihres Mac oder des angeschlossenen Midi-Keyboards auslösen: das Programm spielt dann die „richtigen" Noten im Style des jeweils aktuellen Solisten. Sie können also ein perfektes Solo einspielen, indem Sie einfach nur irgendeine Taste auf Keyboard oder Tastatur drücken.

Neben der Möglichkeit, Ihre Freunde mit Ihren neuen Improvisationskünsten zu beeindrucken, hat diese Funktion durchaus praktischen Nutzen. Sie können sich beim Üben Ihres Solos beispielsweise ganz auf Phrasierung und Timing konzentrieren, ohne sich groß um die richtigen Noten zu kümmern; denn Band-in-a-Box liefert die richtigen Noten ganz allein (weitere Einzelheiten im nächsten Abschnitt).

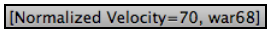
MIDI Normalisieren

Wenn Sie Live auftreten oder bei einer Jam-Session spielen, ist es wichtig, dass die Lautstärke aller Songs ähnlich ist.

Dies können Sie mit dem Befehl **Normalisiere MIDI Velocities auf…** im **Voreinstellungen 2** Dialog durchführen.



Mit der „MIDI-Normalisierungs" Funktion können Sie einen Lautstärke-Bereich für die Normalisierung einstellen. Wenn Sie zum Beispiel den Lautstärkebereich zwischen 65 und 75 einstellen, wird das Programm bei der Wiedergabe dies genau in diesem Bereich durchführen.

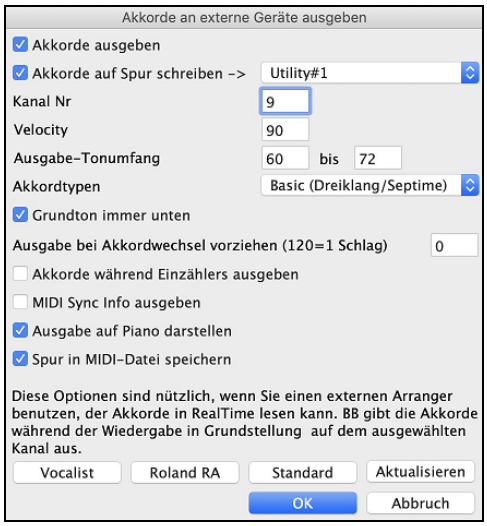


Die Normalisierung für die Melodie- und Solistspur ist optional. Wenn Sie Ihre MIDI Velocities unverändert belassen wollen, können Sie die Checkbox Normalisiere auch **Melodie, Solist** deaktivieren.

Akkord-Ausgabe an externes Gerät

Einige externe Gerte können in Echtzeit nur Akkord-Informationen in Grundton-Lage verarbeiten.

Ein Beispiel dafür ist der Digitech Vocalist. Damit können Sie in ein Mikrophon singen, und das Gerät harmonisiert Ihre Stimme entsprechend der eingehenden Akkord-Informationen. Band-in-a-Box bietet die Möglichkeit, auf einem getrennten Kanal alle Akkorde in Grundton-Lage auszugeben, um solche Geräte zu unterstützen. Hier gibt es auch Einstellungen für die Komplexität der Akkorde, den Ausgabe-Kanal, Anschlagstärke und Notenumfang. Band-in-a-Box kann ebenfalls Echtzeit-Arrangiergerte wie die Roland RA-Serie ansteuern. Sie erreichen dies über das Menü *Optionen* | *MIDI Patch-Maps, etc.* | *Akkorde an externe Geräte ausgeben*. Der Dialog **Akkorde an externe Geräte ausgeben** wird dann geöffnet.



Um diese Funktion zu aktivieren, aktivieren Sie die Option **Akkorde ausgeben**. Sie können diese Akkord-Spur nun in der IDI-Datei speichern. Stellen Sie sicher, dass die Option Spur in **MIDI-Datei speichern** aktiviert ist.

Mit der Option **Akkorde auf Spur schreiben** können Sie die Akkorde immer auf eine bestimmte Spur schreiben (z.B. Utility Spur #16.)

Klicken Sie auf diese Schaltflache, **[Vocalist]**, wenn ein solches Gerat in Ihrem MIDI-System angeschlossen ist. Band-in-a-Box wird dann die entsprechenden Akkordinformationen automatisch während des Abspielens übertragen (z. B. Dreiklänge in Grundposition).

Wählen Sie die **Kanal Nr.** Empfohlene Werte sind 9, 11-16. Die Voreinstellung ist 9. Denken Sie daran, den für diese Funktion verwendeten MIDI-Kanal an Ihrer Klangquelle auszuschalten, damit diese MIDI-Daten die Wiedergabe des Songs nicht stören.

Aktivieren Sie die **Velocity** (Anschlagstärke). Die meisten externen Geräte benötigen keine hörbare Anschlagstärke, um ausgelöst zu werden. Die Voreinstellung ist 90.

Wählen Sie den entsprechenden **Ausgabe-Tonumfang** für die Ausgabe, den Ihr externes Gerät benötigt, um korrekt zu funktionieren. (Anmerkung; der Button **[Vocalist]** fügt die entsprechenden Werte für den Notenbereich ein, damit der Digitech Vocalist korrekt funktioniert. Wenn es sich bei Ihrem Gerät nicht um einen Vocalist handelt, finden Sie die entsprechenden Werte für den Notenbereich in der Dokumentation Ihres Herstellers).

Einige Plug-Ins verfügen über „Keyswitches“, d. h. bestimmte Noten zum Auslösen von Patterns, Arpeggios usw. Mit die Option **Vorhandene Noten außerhalb dieses Bereichs beibehalten** können Sie diese Noten und Ereignisse beibehalten, wenn sie nicht innerhalb der angegebenen Notenbereichs liegen.

Aktivieren Sie die Checkbox **Grundton immer unten**, wenn Sie den Grundton des Akkords als unterste Note beibehalten möchten.

Wählen Sie die **Akkordtypen**, die für Ihr externes Gerät geeignet sind. Die Optionen sind einfache Akkorde (nur Dreiklänge und Septimene) oder komplexe Akkorde (z.B. alle Erweiterungen).

Ändern Sie die Anzahl der Ticks im Eingabefeld **Ausgabe bei Akkordwechsel vorziehen**, die Sie an Ihr externes Gerät senden möchten. Ändern Sie diese Einstellung, damit Ihr externes Gerät genügend Zeit hat, MIDI-Daten und Programmänderungen zu akzeptieren. (120 Ticks = 1 Schlag.) Die Voreinstellung ist 40.

Aktivieren Sie die Checkbox **Akkorde während Einzählers ausgeben**, damit MIDI-Akkorddaten während des Einzählers gesendet werden können.

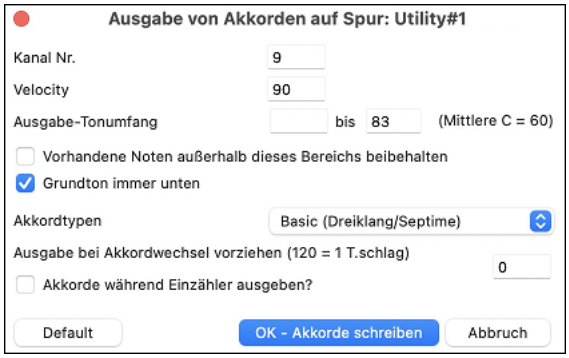
Aktivieren Sie die Checkbox **MIDI Sync Info ausgeben**, um MIDI-Sync-Informationen an Ihr externes Gerät zu senden.

Aktivieren Sie die Checkbox **Ausgabe auf Piano darstellen**, um die Anzeige von MIDI-Akkord-Daten auf der Piano-Tastatur zu aktivieren.

Drücken Sie den Button **[Aktualisieren]**, um die Änderungen in Band-in-a-Box zu übernehmen. Diese bleiben so lange wirksam, bis neue Änderungen vorgenommen werden. Drücken Sie den Button **[OK]** oder **[Abbrechen]**, wenn Sie dieses Fenster verlassen möchten.

Ausgabe von Akkorden auf Spur

Eine Akkord-Spur kann auf jeder Spur generiert werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spur im Mixer und wählen Sie im Menü *MIDI bearbeiten | Akkord-Spur auf dieser Spur generieren*. Sie sehen dann den Dialog **Ausgabe von Akkorden auf Spur** mit Optionen für die zu generierende Akkord-Spur.



Zu diesen Optionen gehören Kanal, Anschlagstärke (Velocity), Tonumfang, Akkordtypen, Grundakkord immer unten, Ticks vor dem Akkordwechsel und Akkordausgabe während des Einzählers. Wenn die Akkordtypen auf "Dreiklänge, nur Sept. Akk." eingestellt sind, wird ein Akkord wie C13 als C7 wiedergegeben, wenn sie jedoch auf "komplexe Akkorde" eingestellt sind, wird ein C13-Akkord als C13 wiedergegeben. Die Standardeinstellung für "# Ticks vor Akkordwechsel zu Ausgabe " ist 0, d.h. die Akkorde werden genau auf dem Downbeat gespielt. Wenn Sie jedoch eine andere Zahl als 0 eingeben, beginnen die Akkorde etwas früher und haben möglicherweise genügend Tempo, um anzuschwellen.

Einige Plug-Ins verfügen über „Keyswitches“, d. h. bestimmte Noten zum Auslösen von Patterns, Arpeggios usw. Mit die Option **Vorhandene Noten außerhalb dieses Bereichs beibehalten** können Sie diese Noten und Ereignisse beibehalten, wenn sie nicht innerhalb der angegebenen Notenbereichs liegen.

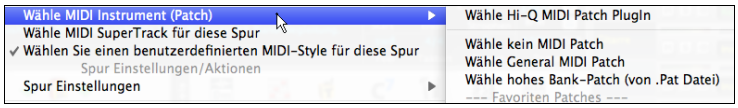
Es werden spezielle MIDI-SuperTracks hinzugefügt, die eine einfache Akkordspur (Dreiklänge/7-tel) oder eine Akkordspur mit 9-tel/13-tel erzeugen. Wenn Sie diese MIDI-SuperTracks zu Ihrer Spur hinzufügen, wird eine Akkordspur im eingestellten Bereich geschrieben, die Sie mit Arpeggiatoren oder anderen VSTs verwenden können, die eine Akkordspur

benötigen. Bei jedem Spiel wird eine neue Akkordspur geschrieben. Öffnen Sie dazu das Fenster **MIDI-SuperTracks auswählen** und wählen Sie einen, der "Arpeggio" im Namen trägt.



MIDI Instrumente Wechseln

Um ein MIDI Instrument für eine beliebige MIDI-Spur auszuwählen, führen Sie einen Rechts-Klick auf den Spur Radio-Button im oberen Bildschirmbereich aus, und gehen dann zu *Wähle MIDI Instrument (Patch)* und wählen dann einen der Menü-Befehle.

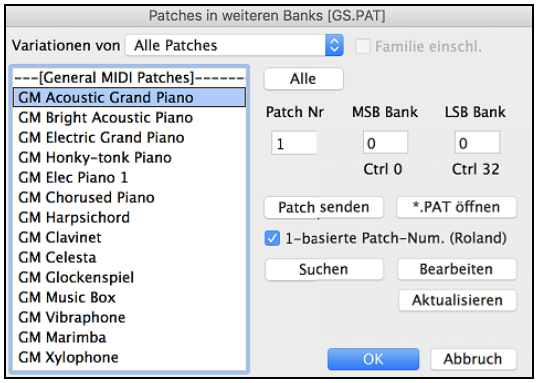


Wähle Hi-Q Patch Plugin: Verwenden Sie diesen Menübefehl wenn Sie ein Preset eines Hi-Q MIDI Instruments und ein VST Plugin (z.B. sforzando) wählen wollen.

Wähle kein MIDI Patch: Damit entfernen Sie die aktuelle Auswahl des MIDI Instruments.

Wähle General MIDI Patch: Dies ermöglcht Ihnen ein Instrument aus der Liste der GM Patches auszuwählen.

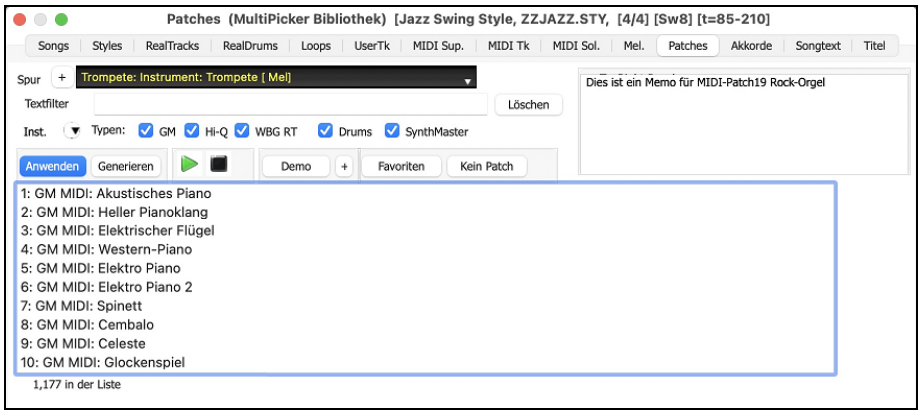
Wähle hohes Bank-Patch (aus .Pat Datei): Dies ermöglicht Ihnen ein Instrument aus den der höheren Bank ihres bestimmten Synthesizers zu wählen.



MIDI Patch Picker

Damit kannst du einen MIDI-Patch (Instrumentenklang) aus einer Liste von über 1.100 Patches auswählen, die alle nach GM-Nummern kategorisiert sind.

Drücken Sie zum Öffnen die Taste **F7** und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Patches]**.



Mit dem Spur-Selektor können Sie die Aktuelle Spur bestätigen oder ändern. Ihre Auswahl aus der Patch-Liste wird auf diese Spur angewendet.

Sie sehen eine vollständige Liste der MIDI-Patches, und können Sie nach einem Patch nach Namen suchen oder die Liste nach Instrumente, Typen, GM, Hi-Q, wiedergebbare RealTracks, Drums und/oder SynthMaster filtern.

Wenn Sie auf den Button **[Demo]** klicken, können Sie ein vorgefertigtes Demo des ausgewählten Patches hören. Der **[+]** Button liefert Optionen zum Aktivieren der internetbasierten Demo-Wiedergabe, zum Loopen der Demo und zum Einstellen der Lautstärke.

Der **[Favoriten]** Button zeigt ein Menü mit GM-Favoriten-Patches an, die im Dialog Lieblingsinstrumente (*Optionen | MIDI Patch-Maps, etc. | Bevorzugte Patches/Combos festlegen*) aktiviert sind.

licken Sie auf den Button **[Anwenden]**, um das ausgewählte Patch der aktuellen Spur zuzuweisen. Um das Patch der aktuellen Spur zuzuweisen und den Song zu spielen, klicken Sie auf den Button **[Generieren]**.

Hi-Q MIDI Instrumente für SynthMaster Player

SynthMaster Player ist ein preisgekrönter Synthesizer von KV331 Audio verfügt über Tausende von Presets, die sich besonders für moderne, Techno- und Arpeggiator-Sounds eignen.

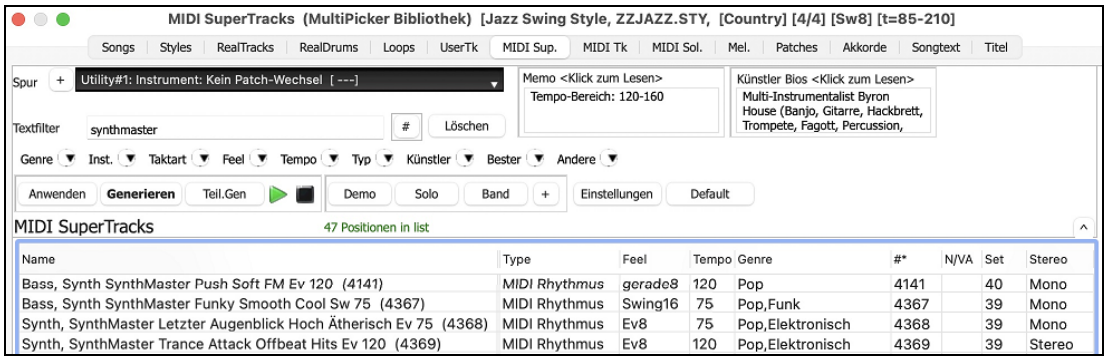
Die in Band-in-a-Box integrierte SynthMaster-Unterstützung umfasst:

- MIDI SuperTracks, die Klänge mit Arpeggiatoren verwenden.
- Zugriff auf SynthMaster-Sounds über die Funktion "Plug-In wählen" im rechten Menü der Spur, um aus Tausenden von SynthMaster-Sounds zu wählen, oder über den Dialog "Hi-Q-Patch laden", um aus den von PG Music gemachten Voreinstellungen für einige schöne Sounds zu wählen, die in SynthMaster verfügbar sind, indem Sie einfach ein Patch auswählen.
- Der SynthMaster Player wird mit Tausenden von Sounds ausgeliefert. Sie können also einfach Plug-Ins aus dem Menü der Registerkarte Plug-Ins am Mixer auswählen, SynthMaster wählen und einen dieser Sounds aus dem SynthMaster Player-Panel auswählen.
- Styles können so gemacht werden, dass sie mit SynthMaster-Klängen wiedergegeben werden, ohne dass Sie den SynthMaster laden müssen.
- Die MIDI SuperTracks Disk für den SynthMaster-Synthesizer enthält eine Mischung aus SynthMaster-Sounds, MIDI SuperTracks mit Arpeggiatoren und RealTracks.

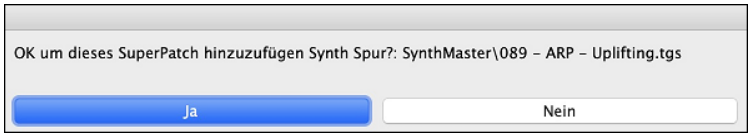
Um MIDI SuperTracks auszuwählen, die SynthMaster-Sounds verwenden, klicken Sie auf den Toolbar-Button **[MIDI-Spuren]** und wählen Sie *MIDI SuperTracks* aus dem Menü aus. Sie können auch einen Rechtsklick auf das Label der Spur am Mixer ausführen und dort *Wähle MIDI SuperTrack für diese Spur* auswählen. Sie sehen dann den **MIDI SuperTracks Picker**.

Annmerkung: Der MIDI SuperTracks Picker öffnet sich im frei beweglichen Fenster der MultiPicker Bibliothek, wenn *MultiPicker statt Dialoge verwenden* im Menü *Bearbeiten* oder im Rechtsklick-Menü des Spur-Buttons aktiviert ist. Wenn diese Einstellung deaktiviert ist, öffnet sich der MIDI SuperTracks Picker in einem modalen Dialog. Der modale Dialog bietet die gleichen grundlegenden Funktionen wie das frei bewegliche Fenster, verfügt jedoch über eine andere grafische Benutzeroberfläche und bietet keine Optionen zum Wechseln der Spur, zum Generieren eines Teils der Spur, zum Zugriff auf Spureinstellungen (wie Solo, Stummschaltung, Einfrieren, Lautstärke, Hall usw.) oder zum Ändern der Schriftgröße der Liste.

Geben Sie „SynthMaster“ in das Textfilterfeld ein, wählen Sie dann einen MIDI SuperTrack aus der gefilterten Liste aus und klicken Sie auf den Button **[Anwenden]**.



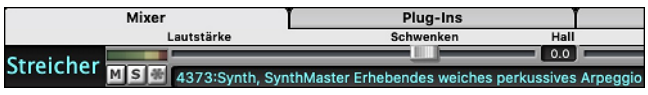
Einige von ihnen haben Arpeggiatoren in den Sounds. Wählen Sie einen aus, der Ihnen gefällt, drücken Sie OK und beantworten Sie die Bestätigungsmeldung mit Ja.

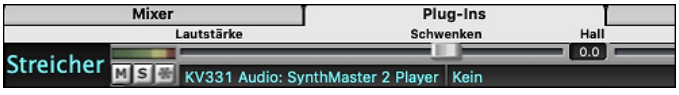




Sie werden sehen, dass das Label der Spur blau geworden ist, um anzuzeigen, dass es sich um einen MIDI SuperTrack handelt.

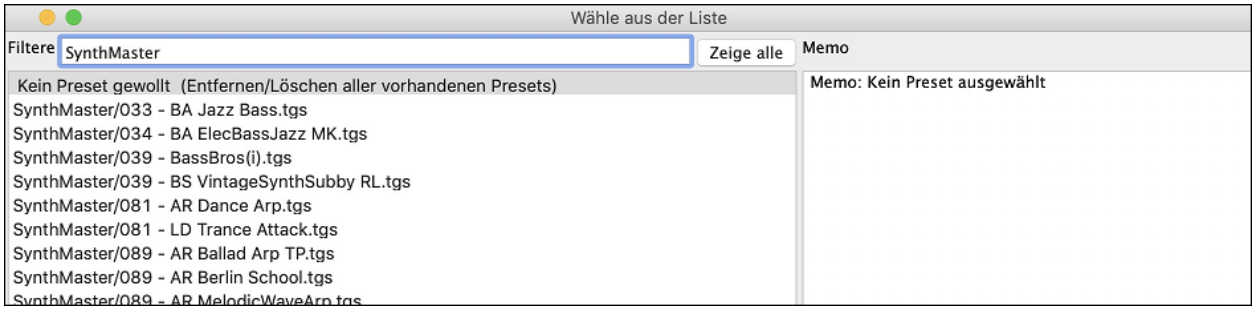
Im Mixer können Sie bestätigen, dass der SynthMaster-Synthesizer-Sound in die Spur geladen wurde.





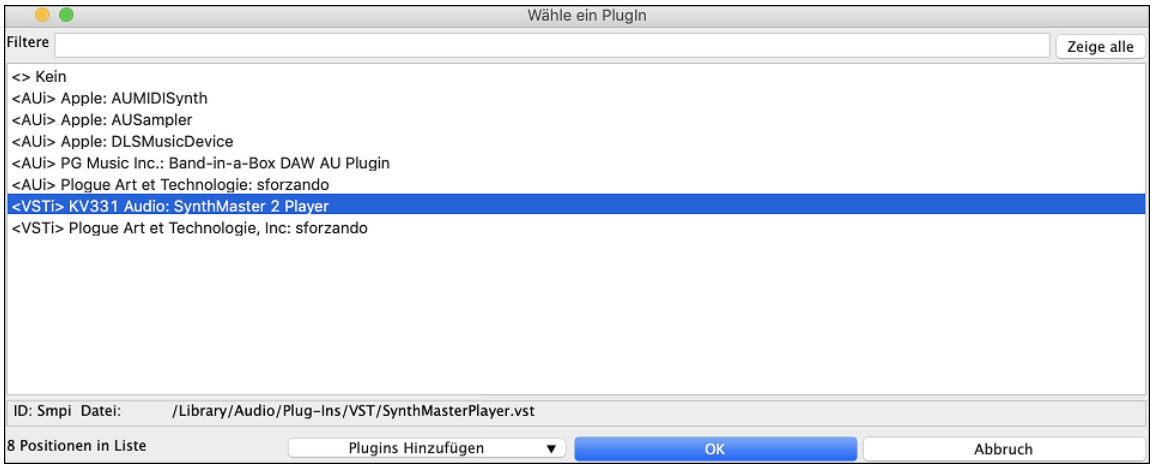
Wenn Sie den Sound anpassen möchten, klicken Sie auf den SynthMaster-Synth in der Registerkarte [Plug-Ins], um das Synth-Fenster zu öffnen.

Sie können auch über den Hi-Q Patch-Dialog auf SynthMaster-Sounds zugreifen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Button einer Spur und gehen Sie zu *Wähle MIDI-Instrument (Patch) | Wähle Hi-Q MIDI Patch Plugin*. Dies öffnet den Dialog, der die Hi-Q Patch Plug-Ins (.tgs) auflistet. Geben Sie "SynthMaster" in den Textfilter ein und wählen Sie eine der Voreinstellungen, die PG Music gemacht hat.



SynthMaster wird mit Tausenden von Sounds geliefert. Um einen Sound auszuwählen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das [Plug-In] im Mixer, um ein Menü zu öffnen, und wählen Sie *Plug-In wählen*.

Wählen Sie dann "<VSTi> KV331 Audio: SynthMaster 2 Player" aus der Liste der Plug-Ins und drücken Sie OK.



Sie können jetzt im SynthMaster Player-Fenster aus vielen Sounds wählen.



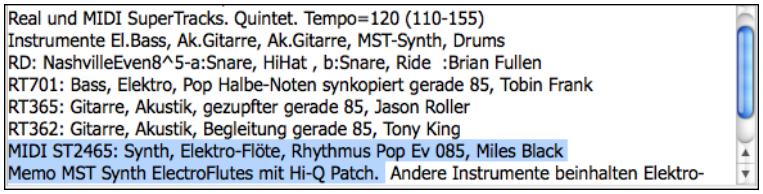
Tipp: Einige Styles verwenden MIDI SuperTracks, die automatisch mit SynthMaster-Sounds wiedergegeben werden. Sie sind im MIDI SuperTracks Set 39 enthalten. Im StylePicker finden Sie sie über den Button [Andere] im Menü *Bestimmtes MIDI SuperTracks Set #*.

Hi-Q MIDI Instrumente für sforzando

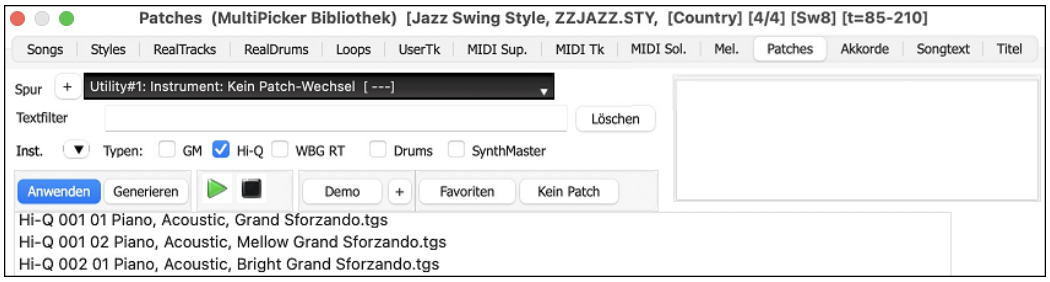
Mit dem Hi-Q (High Quality) MIDI Patch PlugIn klingen die the MIDI Spuren (sowohl normale als auch die MIDI SuperTracks) noch viel besser. Wir liefern Plogue's sforzando mit, das speziell für Band-in-a-Box angepasst wurde und zur Weidergabe der Hi-Q MIDI Patches verwendet wird.



Die meiste Interaktion zwischen Band-in-a-Box und dem sforzando Synth findet im Hintergrund statt, Sie müssen daher nichts machen. Wählen Sie einfach einen Style und drück Wiedergabe, wie gewöhnlich. Dies ist deshalb, da die Styles die den Synth verwenden so kodiert sind, dass diese die Hi-Q Patches verwenden.



Wenn Sie einen bestimmten Hi-Q-Sound auswählen möchten, drücken Sie die Taste **F7**, um die **MultiPicker Bibliothek** zu öffnen, und klicken Sie auf die Registerkarte **[Patches]**. Geben Sie dann „Hi-Q“ in das Textfilterfeld ein, wählen Sie einen Hi-Q-Sound aus der gefilterten Liste aus und klicken Sie auf den Button [Anwenden].



Im Mixer können Sie bestätigen, dass das Sforzando geladen ist.



Wenn Sie einen benutzerdefinierten Sound, wie z. B. einen .SFZ Sound, den Sie sich besorgt haben, verwenden wollen, können Sie den sforzando Synth auf der gewünschten Spuren laden, indem Sie im ersten Slot des[PlugIn] Register des Mixers einen Rechtsklick machen und dort sforzando auswählen.



Visuelle Transponierung für Instrumente die nicht im Konzertschlüssel gespielt werden

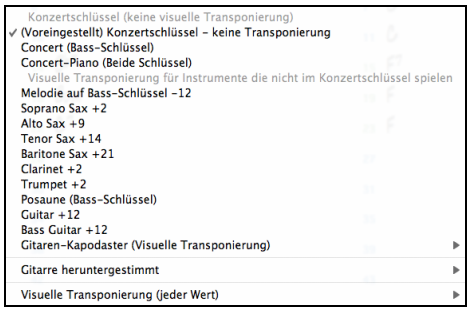
Diese Funktion zeigt die Akkorde und die Notation für Instrumente die nicht im Konzertschlüssel gespielt werden wie Trompete und Saxophon im Schlüssel (Bb, Eb) während die Wiedergabe im Konzertschlüssel erfolgt.

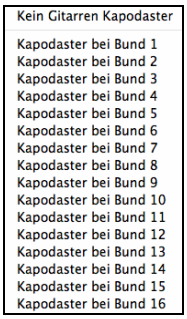


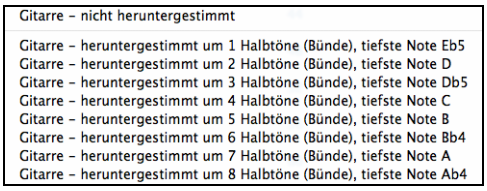
Drücken des Buttons für „Visuelle Transponierung für Instrumente nicht im Konzertschlüssel” öffnet eine Liste von Instrumenten im Konzert- und Nicht-Konzertschlüssel. Hier gibt es auch Einstellungen für Gitarren-Kapodaster, heruntergestimmte Gitarren und visuelles Transponierung für beliebige Halbtöne.

Wenn zum Beispiel „Kapodaster auf Bund 2” ausgewählt ist, bedeutet dies, wenn Sie einen D-Akkord eingeben, wird dieser als E-Akkord gespielt aber als D-Akkord angezeigt. Dies gilt auch für eingegeben Noten in der Notation.

Sie können Ihre Gitarre auch um 1 bis 8 Halbtöne herunterstimmen. Wenn Sie einen Halbton heruntergestimmt haben wird ein eingegeben Song in E in Eb gespielt.







Die JukeBox

Mit der JukeBox können Sie den Inhalt eines ganzen Ordners laden und abspielen. Die Songs werden nacheinander ohne Unterbrechung wiedergegeben. Die JukeBox spielt auch weiter, während Sie mit anderen Programmen beschäftigt sind. Sie liefert also auch Hintergrundmusik für Ihren Mac®!

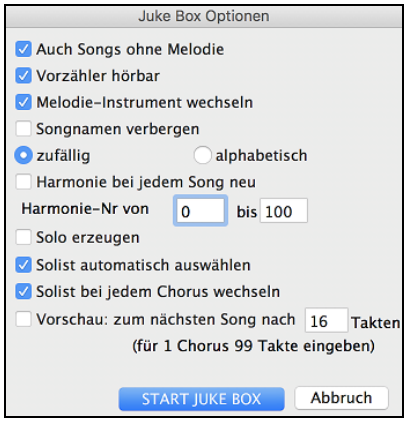


Um die Jukebox zu starten klicken Sie entweder auf den Toolbar Button oder drücken **command+J**, oder Sie wählen den Befehl *Juke Box Wiedergabe* aus dem *Song* Menü. Wenn der Dialog geöffnet ist wählen Sie ihre Songs, die Sie wiedergeben wollen aus.

Treffen Sie Ihre Wahl wie unten beschrieben und klicken dann auf **[START JUKE BOX]**, damit die Wiedergabe beginnt.

Klicken Sie auf die Pfeil-Button oder die Tasten **command+[** oder **command+]**, um den nächsten bzw. den vorigen Juke-Song abzuspielen. Oder wählen Sie diese Funktion über das Menü unter *Song*.

JukeBox-Einstellungen



Auch Songs ohne Melodie: Ist diese Funktion eingeschaltet, dann spielt das Programm Songs mit und ohne Melodie aus dem *Song*-Ordner. Ohne Häkchen spielt die JukeBox nur Songs mit der Endung MG?.

Vorzähler hörbar: Beim Anhören der JukeBox soll vielleicht nicht jedes Mal das Klicken des Vorzählers zu hören sein. Entfernen Sie dann das Häkchen.

Melodie-Instrument wechsein: Wenn Sie bei jedem Song nacheinander immer wieder dasselbe Melodie-Instrument hören, kann das recht monoton werden. Bei einem Häkchen an dieser Stelle sucht das Programm nach dem Zufallsprinzip ein Melodie-Instrument aus der Liste Ihrer bevorzugten Instrumente aus.

Songnamen verbergen: Mit dieser Funktion können Sie „Titel erraten” spielen. Setzen Sie hier das Häkchen, und der Titel wird erst angezeigt, sobald Sie in das Titelfeld klicken. Wenn jemand den Titel nennt, können Sie rasch feststellen, ob richtig geraten wurde. (Dabei werden Sie wahrscheinlich die JukeBox auf Songs mit Melodie begrenzen; denn ohne Melodie sind Titel meistens nur schwer zu erraten!)

zufällige / alphabetische : Bei der Einstellung *Zufall* werden die Songs in zufälliger Reihenfolge abgespielt (ohne Songs zu wiederholen). Bei *alphabetisch* werden die Songs in alphabetischer Folge der Dateinamen im *Song*-Ordner abgespielt.

Harmonie bei jedem Song neu: Wenn Sie diese Funktion einschalten, wird für jeden gespielten Song automatisch eine Harmonie gewählt. Definieren Sie im Harmonie-Bereich den Abschnitt der Harmonie-Liste, auf den das Programm zugreifen soll.

Solo erzeugen: Schalten Sie diese Funktion ein, wenn der Solist bei allen Songs in der JukeBox sein Solo spielen soll.

Wir haben ein spezielles JukeBox-Verzeichnis bereitgestellt, in dem zahlreiche der verfügbaren Solisten ihre Kunst zeigen. Nehmen Sie sich ruhig einmal die Zeit, diese Präsentation durchzuhören. Das geht so:

1. Ändern Sie das Zielverzeichnis, indem Sie einen Song aus dem Ordner *Soloist Demo* laden, aber starten Sie diesen nicht, sondern klicken Sie auf die Juke-Schaltfläche.
2. Stellen Sie sicher, dass *Soli erzeugen* mit einem Häkchen versehen ist. Wenn Sie *Solist automatisch auswählen* aktivieren, wählt das Programm für jeden JukeBox-Song einen passenden Solisten aus. Mit *Solist bei jeder Strophe wechseln* wird das Programm angewiesen, verschiedene Solisten für die einzelnen Strophen des Songs auszuwählen. Beispiel: Wenn Band-in-a-Box bei der Wiedergabe der JukeBox ein Jazz-Stück mit drei Strophen antrifft, wird möglicherweise zuerst ein Saxophon-Solo gespielt, ein Trompeten-Solo über der zweiten Strophe und schließlich ein Solo von Gitarre oder Klavier in der letzten Strophe.

3. Sobald Sie **[START JUKE BOX]** anklicken, öffnet sich das Fenster *Solist auswählen* mit einem Vorschlag für den ersten Song in der JukeBox-Liste. Klicken Sie auf **OK**, um den Vorschlag anzunehmen. (Die JukeBox wird Sie danach nicht mehr mit der Auswahl behelligen, sondern für jeden weiteren Song selbst einen passenden Solisten auswählen.)

Vorschau: zum nächsten Song nach __Takten: Benutzen Sie diese Einstellung, wenn Sie die Songs in der JukeBox-Liste nur kurz vorhören wollen. Band-in-a-Box spielt dann jeden Song im Ordner nur bis zu der Anzahl von Takten, die Sie in diesem Feld eingeben. Mit der Einstellung 99 Takte wird jeweils eine Strophe jedes Songs gespielt.

Kapitel 6: Songs erzeugen

Machen Sie Ihre eigenen Songs

Es macht Spaß mit Band-in-a-Box Musik zu machen, noch viel mehr Spaß macht es eigene Songs zu machen. Dieser Abschnitt gibt Ihnen schrittweise Anleitungen vom Anfang bis zum Ende.

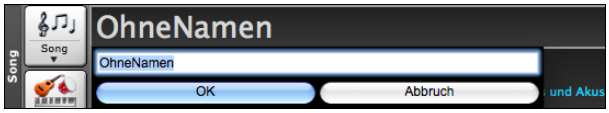
Wir beginnen mit einem leeren ChordSheet



Klicken Sie auf die Schaltfläche **[Neu]** oder die Tastenkombination **command+N** um das ChordSheet zu leeren.

Benennen des Songs

Geben Sie den Titel des Songs ein, indem Sie auf die Titelfläche klicken und danach mit der Eingabe beginnen.



Wählen Sie die Tonart

Die Tonart des Songs wird im Titelfenster angezeigt.

Sie können schnell und einfach eine Tonart entweder im ChordSheet oder im Notationsfenster eingeben. Tippen Sie **T K C** und drücken dann die **return-taste** um die Tonart auf C einzustellen. Die Eingabe von **T K B B** würde die Tonart auf Bb einstellen Wenn Sie **T R B B** eingeben würde die Tonart von nach Bb transponiert werden.

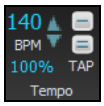


Ein anderer Weg die **Tonart** einzustellen ist auf den **[Tonart]** Button zu klicken und die Tonart Ihres Songs aus einer Liste von Dur und Molltonarten auswählen. Wenn Sie aus der Spalte "Transponiere und stelle Tonart ein" die Auswahl treffen, wird der Song in die gewählte Tonart transponiert.

Wenn Sie die Spalte "Nur Tonarteinstellen (keine Transponierung)" verwenden, wird zwar die Tonart des Songs geändert aber der Song nicht transponiert.

Sie können in einem Song mehrere Tonarten verwenden. Sie können die im Menü *Bearbeiten* | *Einstellungen für den aktuellen Takt* oder mit der Funktionstaste **[F5]** erreichen. Die neue Tonart wird in der Notation angezeigt.

Das Tempo einstellen



Das Tempo des Songs wird neben der Tonart angezeigt. Ein einfacher Weg ist das Tempo im ChordSheet oder im Notationsfenster einzugeben. Tippen Sie t125 und drücken Sie die **return-taste** um das Tempo auf 125 einzustellen**,** tippen Sie t80 für Tempo 80, usw.



Ein anderer Weg das Tempo einzustellen, ist auf den **Tempo** Button zu klicken und das Tempo im Dialog einzutippen.

Sie können das Tempo auch durch Klick auf die Pfeiltasten verändern.

- LINKER Mausklick ändert um 5 Schläge pro Minute.
- RECHTER Mausklick ändert um 1 Schlag pro Minute.

Einstellen des Relativen Tempos



Klicken Sie auf den [Relativen Tempo]-Button im Song Panel und wählen einen Prozentwert oder Sie verwenden den Menüpunkt *Benutzerdefiniertes Tempo %* um Werte zwischen 1% und 800 % einzugeben. 1 % würde 1/100 des originalen Tempos und 800 % würde 8-mal so schnell wie das Original Tempo sein. Hotkeys sind verfügbar: Strg - (minus Taste) für halbe Geschwindigkeit und Strg = für normale Geschwindigkeit.

Das Tempo 'einklopfen'

Unsicher wegen des Tempos für Ihren Song? Klicken Sie es in Echtzeit entweder auf die [-] oder die [=] Taste auf Ihrer Computer-Tastatur. Vier Klicks auf die [-] setzen das Tempo, vier Klicks auf die [=] Taste stellen das Tempo ein und starten die Wiedergabe.



Sie können auch auf die die Buttons [-] und [=] rechts neben der Tempo Box klicken. Wenn Sie Sie mehr als 4 Mal einklopfen, wird die Genauigkeit erhöht (durch Durchschnittsermittlung), Sie können das einklopfen fortsetzen, bis das Zieltempo erreicht wurde. Wenn Sie zum Beispiel einen 4/4/ Style haben, und Sie 4 Mal einklopfen, wird das Tempo gesetzt. Sie können allerdings das Einklopfen fortsetzen und the Tempo wird bei jedem Schlag angepasst, basierend auf dem durchschnittlichen Tempo, das Sie eingegeben haben.

Das Tempo lässt sich außerdem in jedem Takt des Songs ändern, wenn Sie das Fenster **Takteinstellungen bearbeiten** aufrufen. Dazu drücken Sie die Funktionstaste **F5,** oder den Kurzbefehl **option+B**, oder Sie gehen im Menü zu *Bearbeiten* | *Song Form* | *Takt-Einstellungen*. Die von Ihnen vorgenommene Tempoänderung wird mit Beginn des betreffenden Taktes wirksam und bleibt so lange bestehen, bis in einem späteren Takt eine neue Tempoänderung erfolgt.

Das Tempo kann auch im Haupteinstellungs-Dialog geändert werden. Diesen rufen Sie über das Menü *Song* | *Titel/Tonart/Tempo/Verzierungen…,* oder mit dem Tastaturkürzel **command+K**. Sie können 4-mal auf das Metronom in diesem Dialog klicken um das Tempo einzustellen.

"Gerüst" des Songs erstellen (Intro, Strophen und Endungen)

Das Song Gerüst bestimmt die ersten und letzten Takte jeder Strophe und die Anzahl von Strophen, die Band-in-a-Box

wiederholt, bevor es die 2 Takt Standard Endung spielt.

Ein typischer Song besteht aus folgenden Elementen:

- Einleitung (Intro). Falls vorhanden, ist diese meist 4 Takte lang.
- Strophe(n). Üblicherweise 3 oder 4 Strophen in einem 3-Minuten-Song.
- Schluss. Nach den Strophen folgt meist ein 2-taktiges Ende.

Hinweis: Wir benutzen den Ausdruck Strophe (engl.: chorus) in Anlehnung an die Verwendung im Jazz. Der Begriff Strophe soll hier für einen Durchlauf der ganzen Songstruktur stehen. Die Länge von 32 Takten kann für eine Strophe als typisch gelten. Die Songstruktur folgt zumeist dem Muster AABA, wobei der A-Teil die Verse enthält und der B-Teil den Refrain (Bridge). Die gesamte AABA-Form wird im Weiteren als eine Strophe bezeichnet.

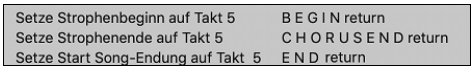


Für diesen Song ist Takt Eins, der erste Takte der Strophe und Takt 32 der letzte Takte der Strophe. Die Strophe wird 3-mal gespielt und springt anschließend zur 2 Takt Endung.

Sie können spezielle Wörter verwenden um den Begin und das Ende eines Chorus bzw. das Ende des Songs zu bestimmen.

- **B E G I N return** : Stophenbeginn beim aktuellen Takt
- **C H O R U S E N D return** : Ende des Songs beim aktuellen Takt
- **E N D return** : Ende der Strophe beim aktuellen Takt

Durch das Kontextmenü die entsprechenden Einstellungen zu setzen.



Ein Intro hinzufügen

Sie wählen den Anfang und das Ende der Stropfe aus. Wenn Sie einen Takt größer als die Taktnummer 1 für als ersten Takt der Strophe auswählen, dann wird Band-in-a-Box die vorherigen Takte als Intro erkennen.

Akkord Eingeben

Akkord-Eingabe über MIDI

Sie können Akkorde von einer externen MIDI-Tastatur einspielen, Aufruf über *Fenster* | *MIDI Akkorderkennung*. Spielen Sie den Akkord auf der Tastatur, drücken Sie dann **command+eingabe** taste, um den Akkord in das ChordSheet auf den ersten Schlag der aktuellen Akkordzelle einzufügen, d.h., Schlag 1 oder Schlag 3 des Taktes. Verwenden **umschalt+command+return** taste, um den Akkord auf den nächsten Schlag einzufügen, d.h., Schlag 2 oder Schlag 4 des Taktes.

Eine andere Methode erlaubt Ihnen alternative Akkorde zu wählen. Wählen Sie den Menüpunkt *Fenster* | *MIDI-Akkord-Erkennung* | *MIDI-Akkord-Erkennung.* Das folgende Fenster öffnet sich.



Wenn Sie Akkorde spielen, zeigt Ihnen Band-in-a-Box den Akkordnamen und schlägt Alternativen vor, aus denen Sie wählen können. **command+return** wählt die erste Alternative und rückt die Markierung um 1/2 Takt weiter. Um einen alternativen Akkord in das ChordSheet einzugeben, drücken Sie den **[return]** Button neben dem gewünschten Akkord.

Akkorde aus Audio Dateien (Audio-Akkord-Wizard)



Der verblüffende Audio-Akkord-Wizard errechnet Akkorde aus M4A-Dateien (oder anderen Audio-Dateien wie AIFF, MP4 und CD Audio, usw...). Mit dem Audio-Akkord-Wizard haben Sie eine großartige Möglichkeit populäre Songs zu lernen und diese zu üben, indem Sie mit den erkannten Akkorden mitspielen.

Akkorde aus Audio Dateien MIDI-Dateien (MIDI Akkord-Wizard)

Damit können Sie Akkorde aus jeder MIDI-Datei lesen und diese in das Band-in-a-Box ChordSheet übertragen.

Zuerst erzeugen Sie einen neuen, leeren Song mit *Datei* | *Neu.* Wählen Sie *Datei* | *Import* | *Akkorde, Spuren, und Songtext aus MIDI-Datei einfügenn* (oder Sie drücken **strg+option+I**). Sie sehen nun den **Akkord Wizard** Dialog.

Klicken Sie auf den Button **[Öffnen]** und wählen eine MIDI-Datei zum Import aus. Wählen Sie eine Genre-Vorgabe, der Akkord-Wizard wird nun die Akkorde in diesem Stil interpretieren. Drücken Sie nun den Button **[Akkorde interpretieren],** die Akkorde werden jetzt in das Band-in-a-Box ChordSheet übertragen.

Eingabe Akkord über die Computer-Tastatur

Die einfachste Weise, Akkorde in Band-in-a-Box einzugeben, ist das Schreiben der Akkorde in das ChordSheet.

Die Position des schwarz markierten Feldes bestimmt, wo die Akkorde eingefügt werden. Sie können das markierte Feld sowohl mit der Maus als auch mit den Cursor-Pfeilen in der Übersicht bewegen.

Klicken Sie auf einen beliebigen Takt um eine Zell auszuwählen, dann geben Sie den Akkord für diesen Takt ein.



Die Markierung umfasst zwei Zählzeiten bzw. einen halben Takt bei 4/4. Bei der Markierung können zwei Akkordnamen eingegeben werden (durch Komma getrennt, z.B. C, C#dim). Es sind also vier Akkorde pro Takt möglich.

Zur Eingabe schreiben Sie einfach den Namen des Akkorde in der üblichen Symbolform (also C oder Fm7 oder Bb7 oder Bb13#9/E) und drücken anschließend die return (Eingabe)-Taste. Der gerade geschriebene Akkordname erscheint nun an der markierten Stelle in der Akkord-Übersicht. Bei jeder Betätigung der return-Taste springt die Markierung um 2 Zählzeiten bzw. einen halben Takt weiter.

Hinweis: Sie finden eine Liste aller von Band-in-a-Box verwendeten Akkorde im Referenz-Kapitel dieses Handbuches.

Um mit der Akkord-Eingabe zu beginnen:

- Markieren Sie mit Mausklick den ersten Takt der Übersicht.
- Leeren Sie die Übersicht durch Klick auf den **[Neu]** Button oder mit **command+n**.
- Das markierte Feld steht am Anfang des ersten Taktes; falls nötig stellen Sie dies sicher.
- Wenn die Feldmarkierung an der gewünschten Stelle steht, geben Sie den Namen des von Ihnen gewünschten Akkords ein. Zum Beispiel erhalten Sie bei c6 den C6-Akkord.

Sie sollten hier eigentlich nie die Umschalttaste brauchen, das regelt Band-in-a-Box schon allein für Sie. Es folgen einige weitere Tipps zur Erleichterung der Akkord-Eingabe:

- Für das Vorzeichen b können Sie einfach den Buchstaben b schreiben, und Sie brauchen auch nicht auf Groß- und Kleinschreibung zu achten. Schreiben Sie also einfach bb7, und in der Übersicht erscheint Bb7.
- Das Kreuz-Vorzeichen # kann ebenfalls ganz normal mit der Taste rechts von 'ä' geschrieben werden (wundern Sie sich nicht, dass auch die Zahl 3 vom Programm in ein # übersetzt wird: dies hat mit der Position der Zeichen auf einer US-Tastatur zu tun.)
- Benutzen Sie den Schrägstrich / bei Akkordumkehrungen wie etwa C7/E (C7 mit E im Bass)
- Verwenden Sie das Komma (,) zur Eingabe von 2 Akkorden in ein halb-taktigen Feld. Damit im unten stehenden Beispiel zwei Akkorde in ein Feld gelangten, haben wir geschrieben Ab9,G9 (auf 3. und 4. Zählzeit des 2. Taktes)



Die Folge der Tasten für diese Akkorde sah also wie folgt aus c6>am7>dm7>ab9,g9>c6/e>>a7#9. Das Zeichen > verweist auf die Cursor-Bewegung nach rechts.

Tipp: Am schnellsten geht die Eingabe mit der linken Hand, wenn Ihre rechte Hand mit Maus oder Cursor-Tasten in der Übersicht navigiert.

Anmerkung: Die "Zeige 'C9sus' als 'C11'" Einstellung Einstellung in den **Anzeige-Optionen** (*Voreinstellungen* | [Anzeige**]**) erlaubt '9sus' Akkorde as 11' (z.B., Bb11 anstatt of Bb9sus) Akkorde darzustellen. Beachten Sie dass diese Einstellung nicht die Songs selber verändert, sondern nur die Darstellung der jeweiligen Akkorde. Ein Bb9sus – Akkord würde mit aktivierter Option dann als Bb11-Akkord geschrieben werden.

Anmerkung: Die "Zeige '2' als 'sus2'" und "Zeige 'sus' als 'sus4'" Einstellungen zeigen Sus Akkorde deutlicher: 'sus' bedeutet 'sus4', und '2' bedeutet 'sus2', Sie könnten sich aber den vollen Erweiterungsnamen anzeigen lassen.

Akkord-Abkürzungen

Wenn Sie viele Songs eingeben, werden Sie die Abkürzungs-Tasten zu schätzen wissen:

- J = Maj7
- H=m7b5 (H steht für halb-vermindert)
- D=dim
- S=Sus

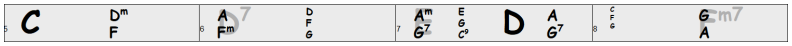
Beispiel: Statt Cmaj7 schreiben Sie einfach nur CJ (und in der Übersicht erscheint CMaj7)

MikroAkkorde (mehrere Akkorde pro Schlag)

Sie können jetzt bis zu 4 Akkorde pro Schlag eingeben. Dies ist besonders bei langsamen Liedern nützlich. Sie können auswählen, welche Spuren die MikroAkkorde spielen sollen, so dass einige Spuren schnelle Akkordfolgen und andere die Hauptakkorde spielen können.

Anmerkung: Die Solisten- und Background-RealTracks folgen absichtlich nicht den MikroAkkorden, da die Wiedergabe sonst zu sehr abgehackt wäre.

MikroAkkorde werden auf dem ChordSheet vertikal gestapelt. Wenn es auf demselben Schlag auch einen Hauptakkord gibt, wird dieser in grau angezeigt.

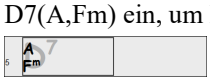


Sie können MikroAkkorde auf dem ChordSheet mit Klammern und Kommata eingeben. Beginnen Sie mit einer offenen Klammer, geben Sie die Akkorde durch Kommata getrennt ein und schließen Sie mit einer geschlossenen Klammer.

Wenn Sie zum Beispiel (C,F) eingeben, werden zwei Akkorde für 8tel-Noten, (C,F,G) drei Akkorde für Triolen und (C,F,G,Am) vier Akkorde für 16tel-Noten eingegeben. Wenn Sie keinen Akkord zwischen Kommata eingeben, wird ein leerer Akkord eingegeben. Wenn Sie z. B. (C,F,G,,) eingeben, werden die erste und zweite Akkordbegleitung für 16tel Noten und der dritte Akkord für eine 8tel Note eingegeben.



Sie können sowohl MikroAkkorde als auch einen Hauptakkord auf demselben Schlag einsetzen. Geben Sie zum Beispiel D7(A,Fm) ein, um D7 als Hauptakkord und A und Fm als MikroAkkorde einzugeben.



Sie können alle Akkorde (Haupt- und/oder MikroAkkorde) aus der markierten Zelle mit der **Entf-Taste** löschen.



Wenn Sie die Tasten () und **return** drücken, werden nur die MikroAkkorde gelöscht und es wird auf die nächste Zelle gesprungen.



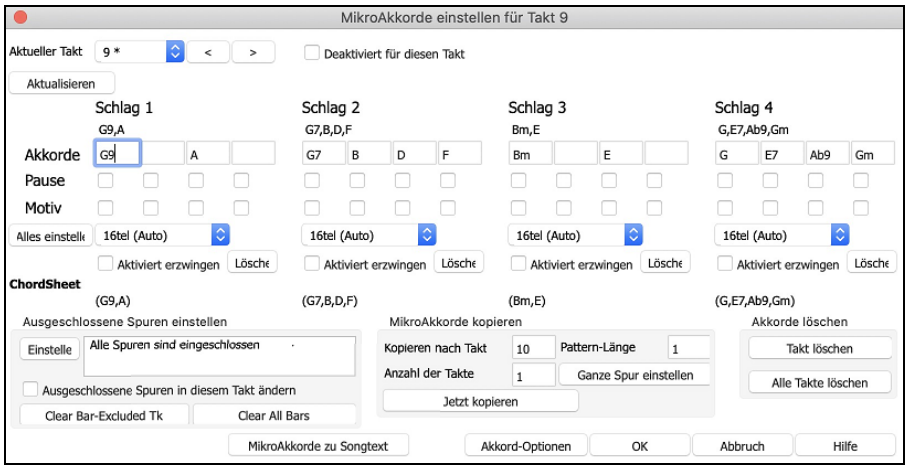
Sie können den aktuellen Hauptakkord ändern und die aktuellen MikroAkkorde auf dem Schlag behalten, indem Sie einen anderen Hauptakkord eingeben. Wenn Sie zum Beispiel Gm eingeben und die **return**-Taste drücken, wird der Hauptakkord durch Gm ersetzt und die MikroAkkorde bleiben erhalten.



Wenn Sie den Hauptakkord ändern und die MikroAkkorde löschen möchten, geben Sie einen Akkord gefolgt von einer Klammer ein. Geben Sie zum Beispiel Gm() ein, um den aktuellen Hauptakkord durch Gm zu ersetzen und die MikroAkkorde zu löschen.



Sie können auch einen Dialog verwenden, um MikroAkkorde einzugeben. Drücken Sie die Tasten **F6** oder **M M return**, um den Dialog **MikroAkkorde einstellen** zu öffnen. Der Dialog enthält zusätzliche Einstellungen, darunter die Option, einige Spuren vom Wiedergeben der MikroAkkorde auszuschließen.



Aktueller Takt: Die Taktnummer wird mit “* ” angezeigt, wenn der Takt einige MikroAkkorde enthält, und mit “t”, wenn es eine neue Einstellung für "Ausgeschlossene Spuren" gibt.

Deaktiviert für diesen Takt: Wenn diese Option aktiviert ist, wird keine der MikroAkkorde-Einstellungen für diesen Takt wiedergegeben.

Mit **[Aktualisieren]** werden die Einstellungen im Dialogfenster aktualisiert. Drücken Sie diese Taste, wenn sich Akkorde geändert haben.

Akkorde: Geben Sie MikroAkkorde in dieser Zeile ein. Jeder Schlag ist bei einem geraden Style in vier und bei einem Swing-Style in drei Schläge unterteilt.

Pause: Eine Pause bewirkt, dass die frühere Akkorde-Dauer nicht mehr wiedergegeben wird, wodurch der frühere Akkord zu einem "Shot" wird.

Motiv: Aktivieren Sie die Checkbox, wenn Sie ein bestimmtes rhythmisches Pattern erstellen möchten. Sie brauchen keine Akkorde einzugeben, da das Motiv den aktuellen Akkord des Songs verwendet. Sie können rhythmische Patterns eingeben, die von ausgewählten Spuren für ausgewählte Takte wiedergegeben werden sollen. So können Sie beispielsweise festlegen, dass die Gitarre und der Bass in einem Funk-Song einen bestimmten 16tel-Rhythmus wiedergeben, während das Piano und das Saxophon das normale Feel beibehalten. Angenommen, Sie haben einen Funk Style geladen und möchten, dass eine Bläsersektion einen bestimmten Rhythmus (16tel-Pause-Pause-16tel) in Schlag 1 und 3 wiedergibt und in Schlag 2 und 4 einfach nur pausiert. Aktivieren Sie also die Checkbox “Motiv” im ersten und vierten Slot und die Checkbox “Pause” im zweiten und dritten Slot für Schlag 1, und aktivieren Sie dann die Checkbox “Pause” für alle Slots in Schlag 2. Dieses Muster wiederholen Sie für Schlag 3 und 4. Aktivieren Sie die Option “Ausgeschlossene Spuren in diesem Takt” ändern und drücken Sie den [Einstellen] Button, um andere Spuren als die Bläsersektion auszuschließen. Wenn Sie dieses Rhythmus-Pattern in anderen Takten verwenden möchten, nutzen Sie den Bereich “MikroAkkorde kopieren”.Wenn Sie nun den Song spielen, hören Sie Bläser, die Hits wiedergeben, die mit den coolen Linien, die Teil des Styles sind, vermischt sind.

Mit **[Alle einstellen]** wird die Unterteilung des ersten Schlags auf alle anderen Schläge übertragen.

Triolen/16tel/Auto: Hier wird die Anzahl der Teilungen pro Schlag festgelegt. “Triolen” unterteilt den Schlag in 3, und 16tel unterteilt den Schlag in 4. Wenn “Auto” ausgewählt ist, wird die Unterteilung automatisch durch den geladenen Style ausgewählt.

Aktiviert erzwingen: Dies ist nützlich, wenn Sie im aktuellen Schlag keine MikroAkkorde eingeben, aber dennoch einen Schlag mit Stille anstelle des Hauptakkords wünschen.

[Löschen Schlag Nummer] löscht die Daten für den jeweiligen Schlag.

Ausgeschlossene Spuren einstellen: : In diesem Bereich können Sie Spuren auswählen, die vom Wiedergeben der MikroAkkorde ausgeschlossen werden sollen. Aktivieren der Änderung

Ausgeschlossene Spuren in diesem Takt ändern: Wenn Sie dies aktivieren, können Sie Spuren auswählen, die vom Wiedergeben der MikroAkkorde ausgeschlossen werden sollen. Drücken Sie den **[Einstellen]** Button, um Spuren auszuwählen, die ausgeschlossen werden sollen. Die ausgeschlossenen Spuren werden stattdessen die Hauptakkorde wiedergeben. Der Button **[Takt löschen]** löscht alle Einstellungen für die ausgeschlossene Spur für den aktuellen Takt, und der Button **[Alle Takte löschen]** löscht alle Einstellungen für die ausgeschlossene Spur für alle Takte des Songs.

MikroAkkorde kopieren: In diesem Bereich können Sie MikroAkkorde und Einstellungen in andere Takte kopieren.

Geben Sie den Zieltakt in **Kopieren nach Takt** und die Gesamtzahl der zu kopierenden Takte in **Anzahl der Takte ein**. Aktivieren Sie die Option **Pattern-Länge** auf 1, wenn der aktuelle Takt kopiert werden soll. Wenn eine längere Sektion kopiert werden soll, geben Sie die Anzahl der zu kopierenden Takte ein. Geben Sie zum Beispiel 2 ein, um den aktuellen und den nächsten Takt zu kopieren. Der Button **[Ganze Spur einstellen]** aktiviert das Ziel auf den gesamten Song. Der Button **[MikroAkkorde kopieren]** kopiert die MikroAkkorde und Einstellungen des aktuellen Takts (oder mehrerer Takte, wenn die Pattern-Länge mehr als 1 beträgt) und fügt sie in den ausgewählten Takt ein.

Der Button **[Takt löschen]** löscht alle Einstellungen des aktuellen Takts, und der Button **[Alle Takte löschen]** löscht alle Einstellungen aller Takte des Songs.

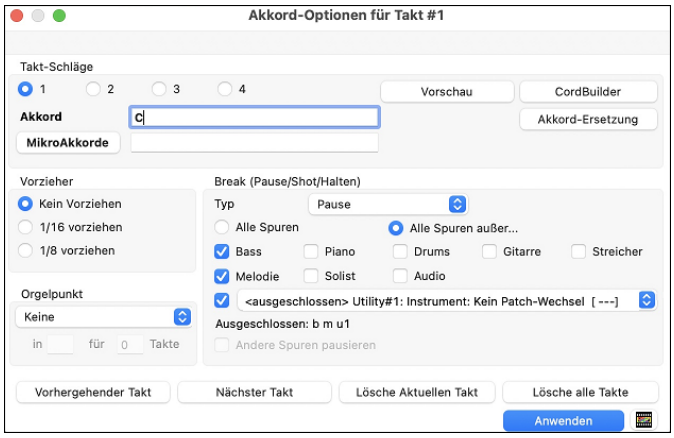
[MikcoAkkorde zu Songtexten] zeigt die MikroAkkorde, einschließlich der Motive (x) und Pausen (r), als Songtexte an, die auf dem ChordSheet angezeigt werden, wenn die Ebene der Songtexte mit dem Button-Menü der Symbolleiste [Akkordanzeige] ausgewählt wird.

Mit **[Akkord-Einstellungen]** öffnen Sie das Dialogfenster **Akkord-Einstellungen**.

Akkord Einstellungen



Akkord-Einstellungen beinhalten Pausen, Shots, Gehaltene Akkorde und Pedal Bass. Sie können den Akkord-Einstellungs-Dialog über den C7 Button der Toolbar, der Tastenkombination option+Z oder über das Rechts-Klick Kontextmenü im ChordSheet, öffnen.



Schläge: Hier können Sie den zu bearbeitenden Taktschlag auswählen.

Akkord: Wenn für diesen Taktschlag ein Akkord eingegeben wurde, wird er hier angezeigt. Wenn noch kein Akkord angegeben wurde, so können Sie diesen hier eingeben.

[**MikroAkkorde**]: Sie können jetzt bis zu 4 Akkorde pro Schlag eingeben. Sie können MikroAkkorde auf dem ChordSheet mit Klammern und Kommata eingeben. Sie können auch einen Dialog verwenden, um MikroAkkorde einzugeben.

Vorzieher: "Vorzieher" (vorgezogene Noten) sind Akkorde, die *vor* dem Schlag gespielt werden. Zum Beispiel zieht der Pianist in Jazz Swing Musik oft einen Akkord Wechsel vor, indem er den Akkord eine Achtelnote vorher spielt. Je nach dem verwendeten Feel können Akkorde entweder in 16tel- oder 8tel-Noten eingegeben werden. Sie können beispielsweise festlegen, dass ein Akkord eine 16tel-Note vor dem Schlag erklingen soll, und alle Spuren, einschließlich der Drums, spielen diesen Akkord ab.

Orgelpunkt im Bass: Sie können hier einen 'pedal bass' auswählen. Wählen Sie den Typ im Aufklappmenü, geben Sie die im Bass zu haltende Note im Feld "auf" ein und geben Sie die Länge im Feld "Takte" ein.

Break (Pause/Shot/Akkord halten): Wenn ein "Shot" oder ein gehaltener Akkord zugewiesen ist, spielen die Instrumente, die von dem Shot/Akkord halten ausgeschlossen sind, normal weiter. Es gibt aber eine zusätzliche Möglichkeit, jene ausgeschlossenen Instrumente stumm zu schalten. Um dies einzustellen, wählen Sie einen Shot oder gehaltenen Akkord und dann **Andere Instrumente pausieren**. Diese Option gibt Ihnen die Möglichkeit, Instrumente stumm zu schalten, während andere Shot oder gehaltene Akkorde spielen.

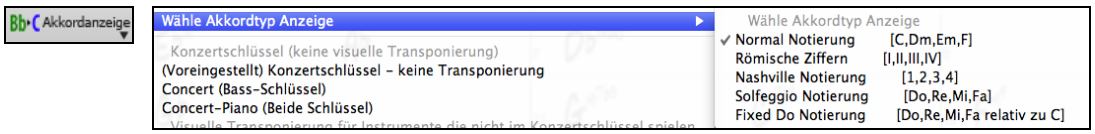
Normalerweise brauchen Sie nicht auf den Button **[OK]** zu klicken, da der eingegebene Akkord sofort auf dem ChordSheet aktualisiert wird.

Unterstützung für alternative Arten der Akkordanzeige

Sie können Akkorde auch in römischen Ziffern, Nashville- Notation, Solfeggio oder absoluter Solmisation anzeigen und eingeben.
Zum Beispiel würde der Akkord Gm7 in Tonart F in Römisch Numerischer Notendarstellung als IIm7, 2m7 in Nashville Notation und Rem7 in Solfeggio angezeigt. (In Italien und anderen Teilen Europas werden Akkorde wie C7 auch immer mit dem Solfeggio-Namen ("Do 7" für C7) unabhängig von der Tonart, bezeichnet. Diese Systeme sind sehr nützlich beim Erlernen oder Analysieren von Melodien, weil sie unabhängig von der Tonart sind.)

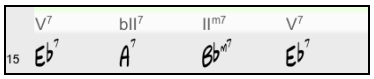
Sie können auch im Nachhinein einen vorhandenen Song in z.B. Römisch Numerischer Notendarstellung ausdrucken. Sie können ebenfalls einen Akkord in einem dieser Systeme eingeben, z.B. bei Eingabe von “4” wird Ihnen Band-in-Box den “4”.Akkord in der aktuellen Tonart erfassen.

Klicken Sie auf den **[Akkordanzeige]** Menübutton und wählen Sie den Akkord TYPE AUS DEM Menü.



Tipp: Drucken Sie einen Song in Nashville oder Römisch Numerischer Notation aus. Dann lernen den Song auf diese Art, d.h. 1^{maj7} 4^{maj7} 3^{m7b5} 6^{7b9}. Sie werden bald entdecken, dass es viel leichter ist, als den Song in einer beliebigen Tonart zu spielen. Da Sie wissen, der Song geht vom 1. zum 4. Akkord, können Sie so zum Beispiel mühelos in der Tonart Bb spielen.

Es gibt eine Option um Nicht-Standard-Akkorde oberhalb der Standardakkorde im ChordSheet anzuzeigen. Drücken Sie den **[Akkordanzeige]** Button, gehen Sie zu *Layer* | *Zusätzliche Akkord-Anzeige*, und wählen aus der Liste der vier Optionen.



Tipp: Die Schrift und die Schriftgröße der zusätzlichen Akkord-Anzeige kann im **Anzeige Options** Dialog eingestellt werden.

Akkord - Vorhören

Sie können sofort überprüfen, wie ein Akkord klingt. Markieren Sie ihn im ChordSheet und drücken Sie **umschalt+return**, oder benutzen Sie die Funktion “Akkord-Editor” und hören sich erst verschiedene Varianten an, bevor Sie sich für einen bestimmten Akkord entscheiden. Mit anderen Worten: Sie können Akkorde nach Gehör eingeben, ohne vorher die Akkord-Bezeichnung oder viel von musikalischer Theorie zu wissen. Diese Programmfunktion zeigt auch hörbar die Unterschiede zwischen verschiedenen Akkord-Typen.

Sie können schon bei der Eingabe eines Akkords hören, wie dieser klingt: drücken Sie nach dem Akkordnamen auf **umschalt+return**, statt nur auf die return-taste. Damit wird der Akkord in die Übersicht eingefügt und gleichzeitig wiedergegeben, und zwar mit den aktuellen Patches von Klavier und Bass. Sobald der Akkord in der Übersicht steht, können Sie ihn nochmals anhören, wenn Sie den Bereich markieren und auf **umschalt+return** drücken. Falls in diesem Takt kein Akkord steht, hören Sie den letzten Akkord davor.

Die Möglichkeit, Akkorde vorzuhören gibt es auch im Fenster **Akkord-Optionen**. Drücken Sie **option+Z** zum Öffnen des Fensters und klicken Sie dann auf die **[Vorschau]**-Taste: Sie hören den im Fenster definierten Akkord.

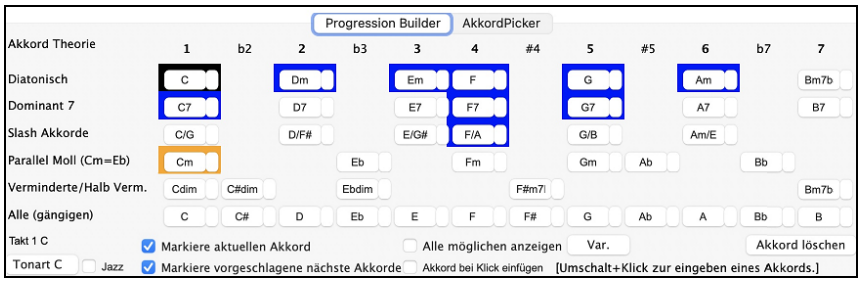
Der Chord Builder

Der **ChordBuilder** bietet zwei Funktionen: Chord-Progression Builder und AkkordPicker. Mit beiden können Sie Akkorde nach Gehör eingeben, ohne ihre Namen oder Musiktheoriekenntnisse zu benötigen.



Sie können den **ChordBuilder** über den **[ChordBuilder]**-Toolbar-Button, den Menüpunkt „Bearbeiten | ChordBuilder“ oder über **strg+umschalt+H** aufrufen.

Der **ProgressionBuilder** zeigt die beliebtesten Akkorde in der aktuellen Tonart, in Pop oder Jazz an und schlägt sie vor, so dass Sie interaktiv Ihre eigene Akkordprogression erstellen können.



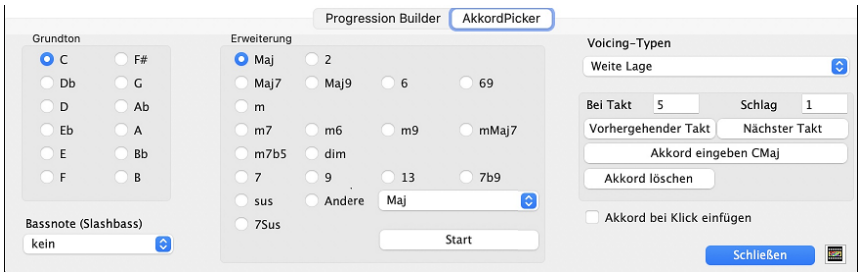
Dies geschieht, wenn die Optionen **Markiere aktuellen Akkord** und **Markiere vorgeschlagene nächste Akkorde** aktiviert sind. Die blaue Farbe steht für gängige Akkorde und die orange Farbe für weniger gängige, aber interessantere Akkorde. Normalerweise werden Sie nur einen oder zwei interessante Akkorde sehen, aber Sie können durch die interessanten Akkorde blättern, indem Sie auf den Button **[Var.]** klicken. Wenn die Option **Alle möglichen anzeigen** aktiviert ist, sehen Sie alle interessanten Akkorde.

Diatonisch: Dies sind die diatonischen Akkorde, bestehend nur aus Noten in der Tonart. Sie sind die am meisten verwendeten Akkorde in der Tonart mt den Akkorden der Stufen 1,4 und 5. **Dominant 7**: Die Dominantseptakkorde sind in der Tonart, wenn diese durch eine Quart im Skalenton aufgelöst warden. Zum Beispiel, A7 löst sich nach D auf, der ein Skalenton in der Tonart C ist. **Slash Akkorde**: Die diatonischen Akkorde warden üblicherweise auch mit unterschiedlichen Akkorden als Bassnote verwendet. Dies sind dann die sogenannten Slash Akkorde, wie C/E. **Parallel Moll**: Für eine Dur Tonart wie C, werden die Akkorde der Cm Tonart ebenfalls oft verwendet. **Verminderte/Halb Verm.**: Der am meisten verwendete verminderte Akkord ist aus der ersten verminderten Familie [Cdim7, Ebdim7, F#dim7] in der Tonart C. Halbverminderte Akkorde (z.B. #4m7b5 [F#m7b5] und 7m7b5 [Bm7b5]) werden als 2-5-1 zur Überleitung zu einem Moll diatonischen Akkord verwendet. **Alle (gängigen)**: Dies ist eine Liste aller gängigen verwendeten Akkord mit dem Grundton in der verwendeten Tonart. Klick auf den kleinen Button in jeder Zeile zeigt weitere Empfehlungen.

Wenn Sie mit **Umschalten**+Klick auf einen der vorgeschlagenen Akkorde klicken, erhalten Sie eine Vorschau. Wenn Sie darauf klicken, wird er in die aktuelle Zelle des ChordSheets eingegeben und der Builder schlägt die besten Akkorde für die nächste Zelle vor. Sie können diesen Vorgang wiederholen, bis Sie eine gute Akkordprogression für Ihren Song gefunden haben.

Der Button **[Akkord löschen]** löscht den bereits eingegebenen Akkord in der aktuellen Zelle.

Auf der Registerkarte **[AkkordPicker]** können Sie mit dem Builder einen Grundakkord und eine Erweiterung auswählen, um einen Akkord zu erstellen.



Sie können in der Gruppe "Grundton" auf den Grundakkord, die "Erweiterung" (Maj7 usw.) und eine alternativen "Slash-Bass"-Grundton klicken. Um z.B. den Akkord F9/A zu erzeugen, klicken Sie auf den Grundakkord "F", die Erweiterung "9" und den Slashbass-Grundton von /A. Wenn Sie darauf klicken, hören Sie die Bassnote, die vom MIDI-Instrument auf der Bass-Spur wiedergegeben wird, und die Erweiterung, die vom MIDI-Instrument auf der Piano-Spur wiedergegeben wird. Sie können diese MIDI-Patches über *Wähle MIDI-Instrument (Patch)* auswählen im Rechtsklick-Menü am Mixer oder über die Spur-Radio-Buttons oben auf dem Bildschirm ändern.

Sie können mit **Umschalten+Klick** auf einen Grundton oder eine Erweiterung klicken, um den Akkord vorzuhören. Wenn Sie mit dem Klang Ihres Akkords zufrieden sind, wählen Sie die Schaltfläche **[Akkord eingeben]**, um den Akkord im gewählten Takt und Taktschlag einzugeben. Möchten Sie, dass ein Akkord automatisch eingefügt wird, sobald Sie auf die jeweilige Noten- bzw. Erweiterungsbezeichnung klicken, dann wählen Sie die Option “Akkord beim Klick einfügen”. Dadurch wird der Akkord an der im Dialogfenster festgelegten Position (Takt und Taktschlag) eingefügt. Sie können diese Position frei wählen, um den Akkord in einem beliebigen Takt einzufügen. Die [<] & [>] Buttons bewegen nun den Cursor um 1 Schlag auf Rechts-Klick und 2 Schläge bei Links-Klick.

Akkorde löschen

Die Akkorde an der aktuellen Position der hervorgehobenen Zelle können durch die **Entf** Taste oder dem Windows® Ausschneiden Befehl **command-X** oder durch Eintippen eines Kommas, gefolgt von der **return** taste gelöscht werden. Um einen Bereich von Akkorde zu löschen, Markieren Sie ein Reihe von Akkorden und drücken die **Entf** Taste. Es ist keine Bestätigung notwendig.

Breaks (Pausen, Shots und gehaltene Akkorde) und Vorzieher

Breaks sind Stellen im Song, an denen ein oder mehrere Instrumente entweder aussetzen, nur einen kurzen Anschlag oder einen ausgehaltenen Akkord spielen.

- **Pausen:** können für ein, einige oder alle Instrument(e) gelten und an jeder Stelle im Takt vorkommen. Sie könnten zum Beispiel alle Instrumente außer dem Bass für die ersten 4 Takte pausieren bzw. “rasten” lassen, dann das Klavier für 4 Takte einsteigen lassen und dann die vollständige Band für den Rest des Songs.
- **Shots:** bestimmte Instrumente können angewiesen werden, einen “Shot” zu spielen, wobei der Akkord (kräftig) gespielt wird und anschließend eine Pause folgt. Der Rock & Roll Standard “Rock Around The Clock” hat zum Beispiel einen Shot auf Schlag 1, gefolgt von 2 Takten. Die Dauer von “Shots” ist 60 Ticks pro Schlag.
- **Gehaltene Akkorde:** legen fest, dass bestimmte Instrumente einen Akkord halten und für eine vorgegebene Anzahl von Takten klingen lassen. Bass und Klavier könnten z.B. einen gehaltenen Akkord (aus/weiter)klingen lassen während das Schlagzeug seinen Rhythmus fortsetzt.

Ein Akkord kann durch Anfügen eines Punktes nach dem Akkord als Pause (‚Rest’) spezifiziert werden.

C. zeigt an, dass ein C Akkord als Pause gespielt wird.

C.. zeigt an, dass ein C Akkord als Shot gespielt wird.

C... zeigt an, dass ein C Akkord als gehaltener Akkord gespielt wird.

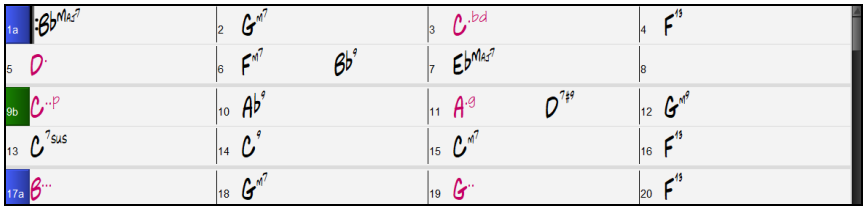
BREAKS für verschiedene spuren auswählen

Sie können festlegen, dass einige spuren durch die Rhythmus Unterbrechung nicht beeinflusst werden.

Die Abkürzungen für die spuren sind **B** für **B**ass, **D** für **D**rums, **P** für **Piano**, **G** für **G**itarre, **S** für **S**treicher, **M** für Melodie, **L** für Solist, **A** für Audio und **U1** bis **U16** für Utility #1 bis Utility #16.

Um eine Pause für alle spuren auf einem C Akkord einzugeben, tippen Sie **C.**

Um Instrumente davon auszuschließen, fügen Sie deren Abkürzungen hinter dem Break an, zum Beispiel. **C.bd** legt eine Pause für alle spuren ausser Bass und Schlagzeug fest. Um einen gehaltenen Akkord für alle spuren außer Klavier darzustellen, tippen Sie **C...p** ein.



Pausen können auch im **Akkord-Einstellungs**-Dialog (**option+Z**) definiert werden.

Shots, Holds und Vorzieher mit RealTracks

RealTracks unterstützen Funktionen wie Shots, Pausen und Pushes. Geben Sie einfach – wie sonst – Ihre Akkorde ein, fügen Sie die Punkte für Shots und Pausen hinzu (…). RealTracks werden dann mit diesen Möglichkeiten dies wiedergeben. Anmerkung: Sie benötigen dazu den Installer der einen *LibraryM/Holds* Ordner in Ihrem *RealTracks* Ordner anlegt.

Die "H" Spalte im RealTracks Zuordnungs-Dialog zeigt ob der RealTrack Style Shots Holds und Pushes unterstützt. Wenn diese Spalte leer ist, dann sind für den ausgewählten RealTracks Style Holds, Shots und Pushes verfügbar. Wenn hier ein "n" steht, sind Holds von PG Music verfügbar, aber nicht installiert. Wenn ein "-" eingetragen ist, sind keine Holds für diesen Style verfügbar. Diese Dateien sind kostenlose Upgrades, die Sie von unserer Webseite https://www.pgmusic.com downloaden können.

Angenommen, Sie haben für die gerade verwendeten RealTracks Holds verfügbar, können Sie Band-in-a-Box wie gewöhnlich verwenden und Akkorde mit Shots (zB C..), Holds (C…) oder Pushes (^C oder ^^C für 8tel oder 16tel Noten Pushes), oder einer Kombination von Push und Hold (^C…), eingeben.

Breaks (Pausen/Shots/Holds) kopieren

Mit dem Menübefehl *Bearbeiten* | *Kopieren Spezial* | *Break kopieren* können Sie Eigenschaften eines Akkords über den Bereich anderer Akkorde kopieren. Die Einstellungen ermöglichen Ihnen den Takt und den Schlag, die Anzahl der Takte und den Ziel-Takt, zu bestimmen.



Pausen, Shots, Holds Tastatur Shortcuts

Shortcuts für die Eingabe von (Pausen/Shots/Holds) für eine bestimmte Anzahl von Takten sind verfügbar.

- Tippen Sie h4 für einen Akkord ein, damit wird die Pause vom ersten Schlag der Zelle auf 4 Takte kopiert.
- Tippen Sie ,h4 für einen Akkord, damit wird die Pause des zweiten Schlags der Zelle für 4 Takte kopiert.
- Tippen Sie h für einen Akkord, damit wird die Pause zum nächsten Part-Marker kopiert
- Tippen Sie einen Akkord gefolgt durch einen Nummer (N), damit wird die Pause angegebene Anzahl N Takte kopiert.
  zB. C7...4 erzeugt gehaltene Akkorde für 4 Takte.
  Gm7...bd5 erzeugt gehaltene Akkorde (bd=außer Bass und Drums) für 5 Takte.

Vorzieher

Vorzieher in den Styles

Unter Vorzieher verstehen wir Akkorde, die vor der Zählzeit einsetzen. So spielt in *Jazz Swing* zum Beispiel der Pianist sehr oft den Akkordwechsel um eine Achtelnote vor der Zählzeit. Styles können dies für jedes Instrument vorsehen, so dass das Instrument schon spielt bevor der Akkord eigentlich einsetzt. Das ist im Jazz und in manchen Bereichen der Popmusik sehr gebräuchlich und ergibt einen natürlicheren Klang.

Um Vorzieher, die in die Styles integriert sind, brauchen Sie sich nicht zu kümmern, denn die laufen automatisch ab. Sie sollten nur wissen, dass es Vorzieher in den Styles gibt, die für bessere Synkopierung und lebendigeren Klang sorgen.

Vorzieher in den Songs.

Akkorde können um eine 8tel oder 16tel-Noten vorgezogen werden. Sie können z.B. festlegen, dass ein Akkord um eine 16tel-Note vor der Zählzeit einsetzen soll, und alle Instrumente einschließlich des Schlagzeugs werden so spielen.

Sie können auch definieren, dass ein Akkord-Wechsel vor der Zählzeit eintreten soll. Das geschieht entweder über die Tastatur oder im Fenster **Akkord-Optionen**. Bei der Tastatur-Eingabe:

- Geben Sie vor dem Akkord das Dach-Zeichen (^) ein. (Sie finden es links von der 1 in der oberen Zahlenreihe Ihrer Tastatur).
- Um den Akkord um eine Achtelnote vorzuziehen, geben Sie ein Dach-Zeichen ein.
  z. B. ^C7
- Um den Akkord um eine Sechzehntelnote vorzuziehen, geben Sie zwei Dach-Zeichen ein.
  z. B. ^^C7

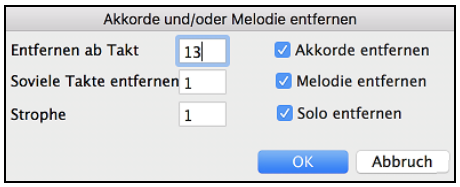
In Jazz Styles (und anderen triolischen Styles) wird der Akkord um eine Achtel-Triole vorgezogen. Dabei ist es egal, ob Sie ein oder zwei Dach-Zeichen (^^) eingeben.

Akkorde löschen

Um Akkorde zu löschen, platzieren Sie die markierte Zelle an der Akkordposition, die Sie löschen möchten und drücken die Leertaste.

Akkorde und/oder Melodie löschen

Um Takte zu löschen und gleichzeitig zusätzliche Kontrolle über das Löschen von Melodie, Solist und Songtext zu erhalten wählen Sie den Befehl *Bearbeiten* | *Löschen von... bis...* um den Dialog **Akkorde und/oder Melodie löschen** aufzurufen. Sie können den Dialog auf mit der Tastaturkombination **option+K** aufrufen.



Wenn Sie Take mit Melodie, Solist oder Songtext löschen, müssen Sie zusätzlich noch die Strophe angeben.

Einfügen / Löschen von Takten

Das Einfügen oder Löschen von Takten im ChordSheet erspart viel Kopieren oder erneutes Abtippen von Akkorden, wenn Änderungen an einem Arrangement vorgenommen werden.

Der Befehl *Bearbeiten* | *Takt(e) einfügen* oder **command+i** fügt eine bestimmte Anzahl Takte in Ihren Song ein. Sie können auch Hotkeys verwenden, um N Takte an der aktuellen Position einzufügen. Zum Beispiel würde I N 4 return 4 Takte an der aktuellen Position einfügen, und I N 8 return würde 8 Takte einfügen

Der Befehl *Bearbeiten* | *Takt(e) löschen* oder **command+d** entfernt eine Anzahl Takte aus Ihrem Song.

Kopieren und Einfügen eines Akkordbereichs

Da viele Songs dieselbe Folge von Akkorden mehrmals wiederholen, ist es oftmals schneller, Akkorde zu kopieren um einen Song in Band-in-a-Box einzugeben.

Heben Sie einen Bereich mit Akkorden hervor, indem Sie die Maus darüber ziehen während Sie die linke Maustaste gedrückt halten. Der Bereich wird schwarz hinterlegt.



Tipp: Sie können einen Taktbereich auch nur mit der Tastatur auswählen. Halten Sie dazu die UMSCHALT-Taste gedrückt und verwenden die Pfeiltasten (links/rechts/oben/unten).

Drücken Sie **command+C**, oder wählen Sie den Menübefehl *Bearbeiten* | *Kopieren Spezial* | *Kopieren*. Der markierte Bereich wird in die Zwischenablage kopiert und kann dann bei jeder Position des ChordSheets eingefügt werden und sooft wiederholt werden, wie Sie wollen.

Verwenden Sie Pfeiltasten oder Maus, um die hervorgehobene Zelle zu jenem Takt zu bewegen, in den Sie die Akkorde einfügen möchten.



Fügen Sie den kopierten Abschnitt durch drücken von **command+V** ein, oder wählen Sie den Menüpunkt *Bearbeiten* | *Kopieren Spezial* | *Einfügen*. Die Akkorde werden dann an der neuen Stelle erscheinen. Diese Funktion ist auch mit Rechts-Klick aus dem Kontextmenü oder mit **strg**+Klick möglich.

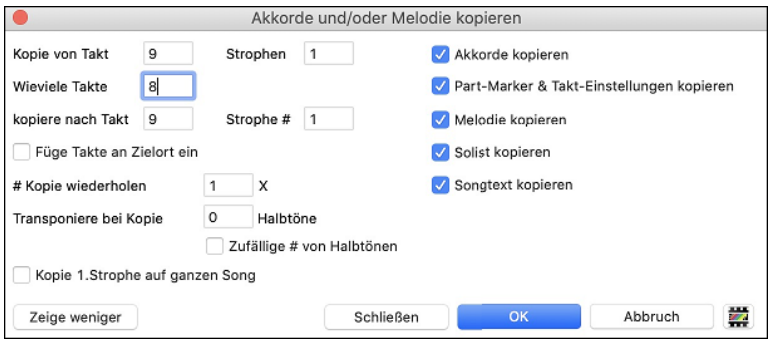
Tipp: Kopierte Bereich verbleiben in der Zwischenablage und können öfters wiederholt werden. Beispiel: Wenn Sie einen Song mit Strophe, Strophe, Bridge, Strophe erfassen, können Sie einfach die Strophe in die Zwischenablage kopieren und danach in den Bereich für die anderen Strophen kopieren. Der Inhalt der Zwischenablage bleibt erhalten, auch wenn Sie einen neuen Song laden. Sie können daher Kopieren und Einfügen auch zwischen verschiedenen Songs durchführen.

Akkorde bzw. Melodie kopieren

Akkorde, Melodie und Solo aus einer Taktfolge können Sie mit der Funktion **Kopieren von Akkorden bzw. Melodie** kopieren und einfügen.

Gehen Sie zu *Bearbeiten* | *Kopieren Spezial* | *Einfügen von ... bis ...*, oder drücken Sie **option+C** zum Öffnen des folgenden Fensters.

Dies erlaubt Ihnen, Akkorde / Melodien / Soli / Songtext über eine Anzahl von Takten zu kopieren, indem Sie den zu kopierenden Abschnitt mit von/bis/Anzahl Takt(e) festlegen. Wählen Sie über die Auswahlkästchen jene Einzelheiten, die Sie in den Kopiervorgang mit einbeziehen möchten.



Mit den Einstellungen können Sie die Position angeben, von der aus kopiert werden soll, die Anzahl der zu kopierenden Takte, die Position, an die kopiert werden soll, und die Option, einzelne oder alle Akkorde, die Melodie und/oder den Solisten zu kopieren.

Füge Takte am Zielort ein: Wenn gesetzt, werden die zu kopierenden Takte eingefügt, ansonsten überschreiben Sie vorhandene Akkorde.

Kopieren wiederholen: Wenn größer 1, wird mehrmals kopiert, optional mit Transponierungen jeder Kopie. Diese Aktionen werden lediglich auf die erste Strophe angewandt.

Transponiere bei jeder Kopie ... Halbtöne: Wenn mehr als eine Kopie gewählt ist, wird der Abschnitt mit jeder Kopie transponiert. Dies ist sehr nützlich, wenn man eine kurze Phrase ("Riff") in verschiedenen Tonarten üben möchte, oder im Song eine Modulation des gewählten Bereichs wünscht.

Zufällige # von Halbtönen: Transponiert den kopierten Abschnitt zufallsabhängig, sehr nützlich für fortgeschrittene Studenten, die eine Phrase oder ein Riff in allen Tonarten zu meistern versuchen.

Kopie 1. Strophe auf ganzen Song: Wenn gesetzt, werden alle in diesem Dialog angewählten Optionen auf alle Strophen des Songs, nicht nur auf Strophe #1 angewendet.

Der **[Schließen]** Button kopiert keine Akkorde und/oder Melodie, sondern bewahrt die aktuellen Einstellungen im Dialog.

Die "K" Methode für schnelles Kopieren

Sie können sofort die letzten 8 Takte an die aktuelle Position kopieren, indem Sie einfach an einer Taktposition "K", gefolgt von der return taste eingeben. Die aktuelle Position rückt zum Takt hinter der Kopie vor. Wenn Sie zum Beispiel einen Songeingeben, das einen sich wiederholenden Abschnitt von 8 Takten Akkorde hat, geben Sie die ersten 8 Takte mit Akkorden ein, gehen zu Takt 9 und tippen dann: **k, return**. Die letzten 8 Takte werden zu Takt 9-16 kopiert, und der Cursor bewegt sich zu Takt 17, und Sie sind bereit, um die Eingabe der Melodie fortzusetzen. Wenn Sie zu Takt 25 kommen und die Akkorde von 1-8 auf Takt 25-32 kopiert haben möchten, tippen Sie **k,1** und diese 8 Takte von Takt 1 zu Takt 25 kopiert. Durch Hinzufügen von zusätzlichen Tastenbefehlen können Sie diese Abkürzung individuell einrichten (z.B. Eingabe von K 12, 3 würde von Takt 3 für 12 Takte zu aktueller Position kopieren).

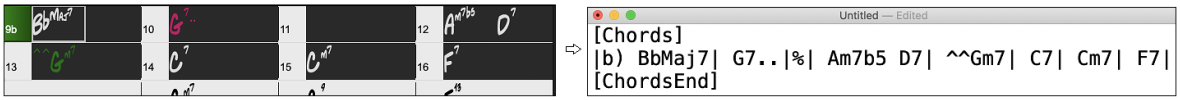
Akkorde werden immer kopiert. Melodie, Solo und Text werden auch kopiert, wenn diese Option im Dialog **Akkorde und/oder Melodie kopieren** gesetzt ist.

Akkorde als einfachen Text kopieren/einfügen

Kopieren von einem Band-in-a-Box-Song

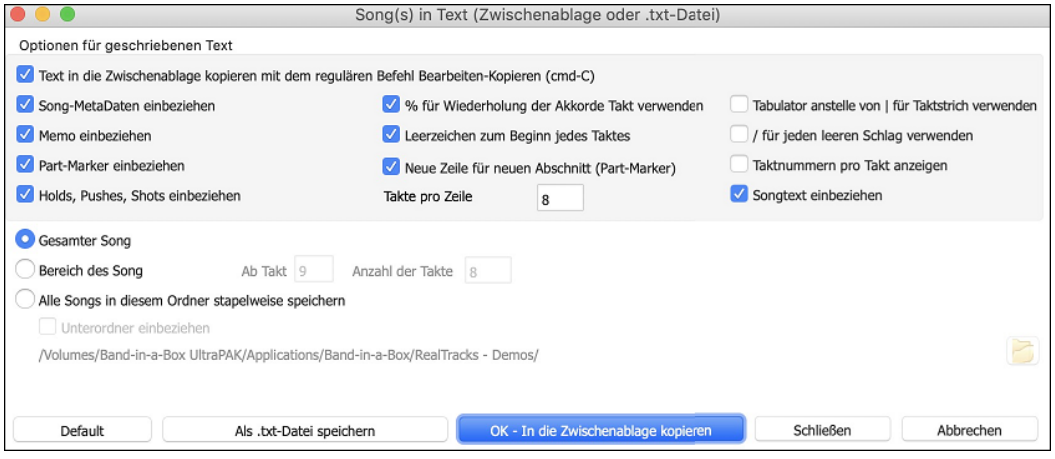
Akkorde können als einfaches Textformat kopiert werden und in einen anderen Song in Band-in-a-Box oder eine Textdatei in einem Programm wie TextEdit eingefügt werden.

Wählen Sie die Akkorde auf dem ChordSheet aus, und drücken Sie die Standardtasten **command+C**, um sie zu kopieren. Sie können dann **command+V** in einem anderen Song oder einer Textdatei drücken, um sie einzufügen.



Hinweis: Wenn Akkorde nicht auf dem ChordSheet ausgewählt sind, kopiert **command+C** den gesamten Song einschließlich aller Akkorde und Zusatzinformationen (Titel, Tonart, Tempo, Form, Memo usw.) in die Zwischenablage. Sie können dies mit den Tasten **command +V** in eine Textdatei einfügen, aber wenn Sie es in einen anderen Song einfügen möchten, müssen Sie **command +umschalt+V** drücken oder das Menü *Bearbeiten | Einfügen Spezial– von Text in der Zwischenablage zu Song(s)* aufrufen.

Standardmäßig werden Part-Marker sowie Pausen, Shots, Holds und Pushes in den Text aufgenommen, aber Sie können dies mit den Optionen im Dialog **Song(s) als Text (Zwischenablage oder .txt-Datei)** ändern. In diesem Dialogfeld können Sie auch die Elemente auswählen, die beim Kopieren des gesamten Songs enthalten sein sollen. Über diesen Dialog können Sie auch alle Songs in einem bestimmten Ordner in die Zwischenablage kopieren oder als Textdatei(en) speichern. Der Dialog wird über den Menüpunkt *Bearbeiten | Kopieren Spezial | Song(s) als Text in Zwischenablage oder Datei(en) kopieren* aufgerufen.



Text in die Zwischenablage kopieren mit dem regulären Befehl Bearbeiten-Kopieren (cmd-C): Dieser muss aktiviert sein, um Akkorde mit den Standardtasten command+C zu kopieren.

Song-MetaDaten einbeziehen: Diese Option gilt, wenn Sie den gesamten Song kopieren. Wenn dies aktiviert ist, werden die Song-Metadaten (Titel, Tonart, Tempo, Form, Style usw.) einbezogen.

Memo einbeziehen: Diese Option gilt auch, wenn Sie den gesamten Song kopieren.

Part-Marker: Standardmäßig werden Part-Marker kopiert, aber Sie können wählen, sie nicht zu kopieren.

Holds, Pushes, Shots: Standardmäßig werden in Akkorden eingegebene Pausen, Shots, Holds und Pushes kopiert, aber wenn Sie dies nicht wünschen, deaktivieren Sie diese Option.

% für wiederholte Akkordtakte verwenden: Wenn dies aktiviert ist, wird ein %-Zeichen für einen leeren Takt verwendet.

Leerzeichen, um jeden Takt zu beginnen: Wenn dies aktiviert ist, wird am Anfang jedes Taktes ein Leerzeichen eingefügt.

Neue Linie für neuen Abschnitt (Part-Marker): Wenn dies aktiviert ist, beginnt jede Sektion (Part-Marker) mit einer neuen Zeile.

Takte pro Zeile: Sie können die Anzahl der Takte der Akkorde einstellen, die pro Zeile geschrieben werden sollen.

Tabulator anstelle von | für Taktstrich verwenden: Mit dieser Option können Sie Text in eine Kalkulationstabelle mit Spalten für jeden Takt einfügen.

/ für jeden leeren Schlag verwenden: Dadurch wird ein Schrägstrich für einen leeren Schlag geschrieben. Sie sehen dann zum Beispiel | C / / / | statt | C |.

Taktnummern pro Takt anzeigen: Wenn dies aktiviert ist, wird eine Taktnummer eingefügt.

Songtext einbeziehen: Damit können Sie den Songtext als Sektion [Songtext] einfügen.

Ganzer Song : Wenn Sie diesen Modus auswählen, können Sie **[OK - In Zwischenablage kopieren**] drücken, um den gesamten Song zu kopieren (Akkorde und Zusatzinformationen ausgewählt) oder **[Als .txt-Datei speichern]**, um diesen als Textdatei zu speichern.

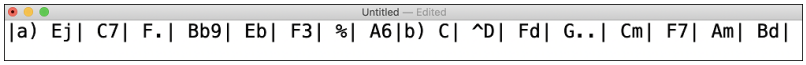
Song-Bereich: Wenn Sie diesen Modus auswählen, können Sie **[OK - In Zwischenablage kopieren**] drücken, um die Akkorde im ausgewählten Bereich zu kopieren, oder **[Als .txt-Datei speichern]**, um sie als Textdatei zu speichern.

Stapelspeicherung aller Songs in diesem Ordner: Mit diesem Modus können Sie alle Songs in einem bestimmten Ordner kopieren oder speichern. Drücken Sie das Ordnersymbol, um den Ordner auszuwählen, und wählen Sie die Option, um Unterordner dieses Ordners einzuschließen. Wählen Sie auch das Ziel mit der Option **Stapelspeichern unter**. Sie können alle Songs in die Zwischenablage kopieren, sie als einzelne Textdateien im selben Ordner speichern, sie als einzelne Textdateien in einem anderen Ordner speichern oder sie als eine einzige Textdatei speichern. Drücken Sie dann **[OK - Stapel-Speichern TXT]**, um den Song zu kopieren oder zu speichern.

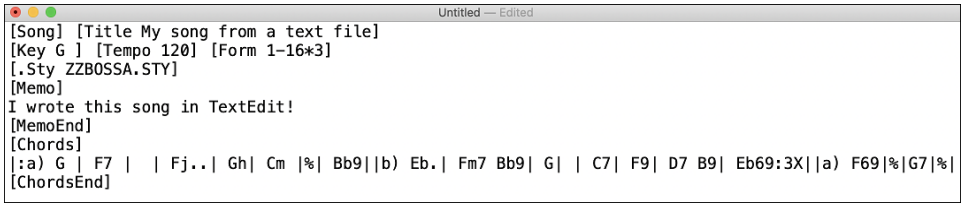
Der Button **[Standardeinstellungen]** setzt alle Optionen auf die Standardeinstellungen zurück. Der Button **[Schließen]** schließt den Dialog und speichert die Einstellungen, kopiert aber nichts.

Kopieren aus einer Textdatei

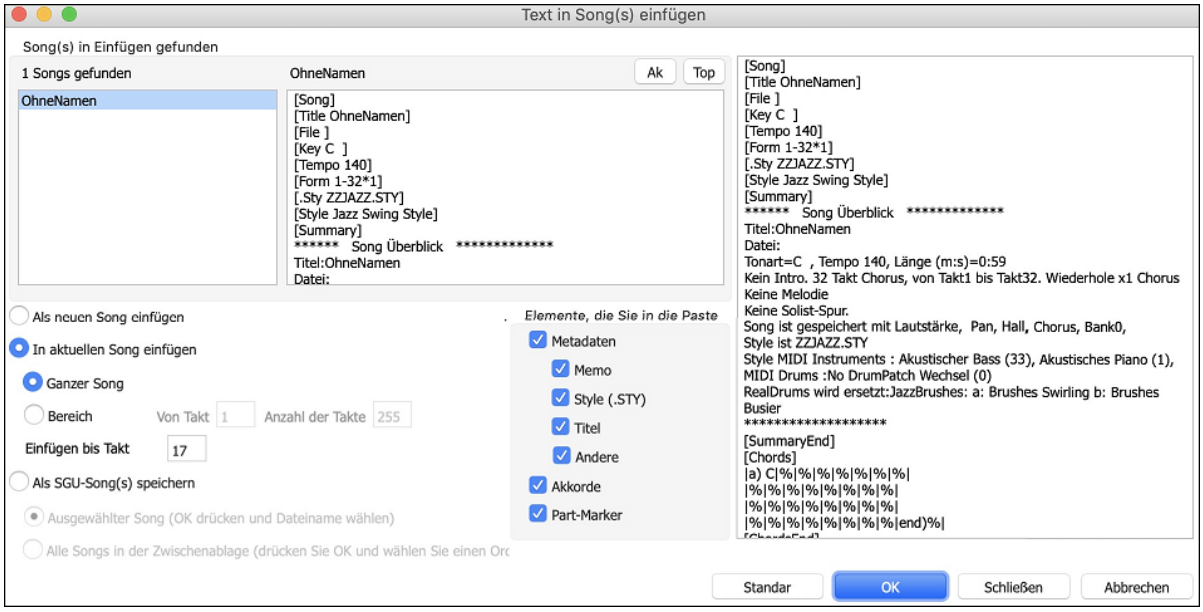
Sie können Akkorde in einer Textdatei kopieren und sie in einen Band-in-a-Box-Song einfügen. Geben Sie Akkorde in eine Textdatei ein, indem Sie eine vertikale Linie für einen Taktstrich verwenden. Wenn Sie einen leeren Takt wünschen, lassen Sie ein Leerzeichen oder geben Sie ein %-Zeichen zwischen den vertikalen Linien ein. Sie können zum Beispiel | D | G7 | | F | oder | D | G7 | % | F | eingeben. Sie können Tastenkombinationen und nicht standardmäßige Akkorddarstellungen verwenden (z. B. | 1j | 2h | 53 |). Um Pausen (Pausen/Shots/Holds) hinzuzufügen, geben Sie Punkt(e) nach dem Akkord oder Carets ein. Um Pushes hinzuzufügen, geben Sie Caret(s) vor dem Akkord ein (^). Wenn Sie einen Part-Marker wünschen, geben Sie a oder b und eine Klammer nach einem senkrechten Strich ein. Sie können in jeder Zeile so viele Takte eingeben, wie Sie möchten.



Sie können sogar einen ganzen Song mit einer Textdatei eingeben. Der einfachste Weg ist, die Textdatei zu verwenden, in die Sie den ganzen Song eingefügt haben. Einige der Informationen, die in diese Textdatei eingefügt wurden, können nicht zurück in Band-in-a-Box eingefügt werden, weil sie für einen neuen Song nicht anwendbar sind. Zum Beispiel ist “Song Summary” nicht anwendbar, weil dies automatisch im Song generiert wird und nicht von einem Benutzer bearbeitet werden kann. Es wird jedoch keine Probleme verursachen, wenn Sie diese Information in der Textdatei belassen. Sie können einen Titel, eine Tonart, ein Tempo, eine Form, einen Styledatei-Namen und ein Memo einfügen.



Wenn Sie fertig sind, drücken Sie **comman+A**, um alles auszuwählen, und **command+C**, um zu kopieren. Drücken Sie dann in Band-in-a-Box **comman+umschalt+V** oder wählen Sie im Menü *Bearbeiten* | *Einfügen Spezial* | *Text aus Zwischenablage in Song(s)*. Dadurch wird das Dialogfeld **Text in Song(s) einfügen** geöffnet.



Song(s) in Einfügen gefunden: Wenn Sie mehrere Songs in der Textdatei erstellt haben, können Sie den Song zum Einfügen auswählen.

Elemente, die Sie in die Paste: Markieren Sie die Elemente, die Sie in die Paste einfügen möchten.

Als neuen Song einfügen: Dieser Modus fügt alle Akkorde des ausgewählten Songs in einen neuen Song ein.

In aktuellen Song einfügen: Dieser Modus fügt in den ausgewählten Takt im aktuellen Song ein. Sie können entweder die Option **Ganzer Song** wählen, um alle Akkorde im Song einzufügen, oder die Option **Bereich**, um die Akkorde im ausgewählten Bereich des Songs einzufügen.

Als SGU-Song(s) speichern: In diesem Modus wird der ausgewählte Song oder alle Songs in der Zwischenablage als neue(r) Song(s) gespeichert. Um den ausgewählten Song als neuen Song zu speichern, wählen Sie die Option **Ausgewählter Song**. Drücken Sie dann OK, wählen Sie einen Ordner und geben Sie einen Dateinamen ein. Um alle Songs als neue Songs zu speichern, wählen Sie die Option **Alle Songs in der Zwischenablage**, drücken Sie OK und wählen Sie einen Ordner.

Verkürzen/Erweitern Dauer der Akkorde

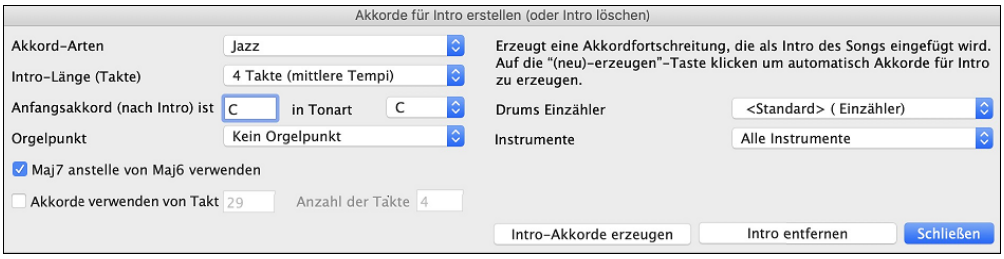
Bearbeiten | *Song Form* | *Verkürzen* verkürzt die Dauer der Akkorde auf jeweils die Hälfte (z.B. 4 Schlägen >> 2 Schlägen, 2 Schlägen >>1 Taktschlag). *Bearbeiten* | *Song Form* | *Erweitern* verdoppelt die Dauer der Akkorde auf das Doppelte ihrer bisherigen Länge (z.B. 1 Taktschlag >> 2 Schlägen, 2 Schlägen >> 4 Schlägen).

Intro-Takte automatisch erzeugen



Klicken Sie den **[Song Form**] Toolbar Button und wählen den Menü *Erzeuge Intro* um das Fenster **Akkorde für Intro erzeugen** aufzurufen. Sie können dazu auch *Bearbeiten* | *Akkorde für Intro erzeugen* oder das Tastaturkürzel **strg+umschalt+B** verwenden.

Damit wird eine Akkord-Progression für ein Intro erzeug, welches die von Ihnen gewählten optionalen Einstellungen als Baisi verwendet.



Mit einem einzigen Klick können Sie ein 2, 4, oder 8-Takt Intro für einen beliebigen Song erzeugen. Die Akkorde werden jedes Mal anders sein, Sie können den Vorgang sooft wiederholen, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind. Die generierte Intro ist eine entsprechende Akkordabfolge in dem gewählten Musikstil (Jazz/Pop) mit optionalem Pedalbass und hat eine korrekte Überleitung zum ersten Akkord des Liedes. Intros können auch entfernt werden.Es besteht auch die Möglichkeit, das Intro von der ganzen Band, einer bestimmten Spur oder einer Kombination von Spuren spielen zu lassen.

Die Länge der Einleitung kann auf 2,4 oder 8 Takte eingestellt werden. Es besteht die Möglichkeit zusätzlichen einen “Pedal Bass” in der Einleitung erzeugen zu lassen. Durch den Button “Einleitung löschen” können Sie bereits erzeugte Einleitung wieder entfernen.

‘Jazz Up’ Akkorde ‘verjazzen’

Der Befehl *Bearbeiten* | *Akkorde* | *Akkorde ‘verjazzen’* ‘verjazzt’ Akkorde, indem Akkorde wie C zu C7 und C6 umgewandelt werden. Verzierungen werden für diesen Song eingeschaltet. Wählen Sie die Sept-Type und drücken dann **[OK – Jazz UP]** um fortzufahren.

‘Jazz Down’ Jazzakkorde vereinfachen speichern

Der Befehl *Bearbeiten | Akkorde | Akkorde ‘entjazzen’* vereinfacht Jazz Akkorde. wie z. B.: C13#11#5 zu C9. Es werden Spannungsnoten höher als die None entfernt (also #9,11,#11,13,#13 etc.). Die Songverzierungen werden ausgeschaltet. Drücken Sie [OK – Jazzakkorde vereinfachen] um fortzufahren.

Akkordersetzungs

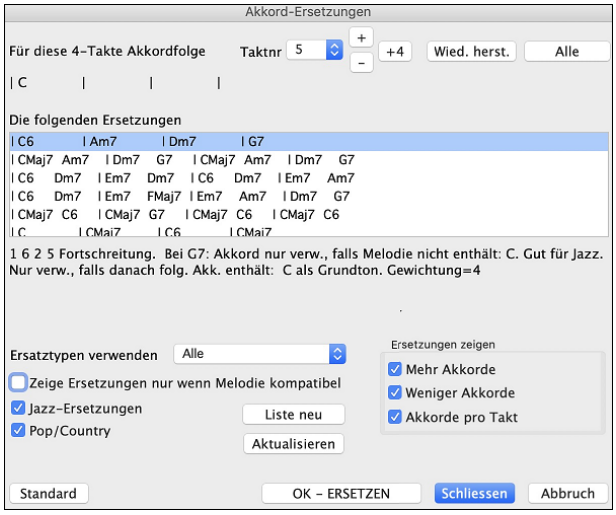
Reharmonisierung Sie können einen bekannten Song auf unterhaltsame und lehrreiche Weise neu harmonisieren und einstudieren, nämlich mit dem Akkordersetzungs-Assistenten. Markieren Sie einen Abschnitt im ChordSheet und wählen „Akkordersetzungen”. Die möglichen Akkordersetzungen werden Ihnen sofort gezeigt.

Zur Akkordfolge von beispielsweise “Dm7 G7 Cmaj7” wird Ihnen eine Liste mit Ersetzungen vorgeschlagen, die selbst die Tritonus-Ersetzung “Dm7 Db7b5 Cmaj7” enthält. Außerdem finden Sie hilfreiche Kommentare zu jeder Ersetzung, die beschreiben, wann eine bestimmte Ersetzung im jeweiligen Fall funktionieren könnte (z.B. wenn die Melodie mit der Ersetzung kompatibel ist usw.). Oder Sie können die “Akkordersetzungen automatisch erzeugen”. Dann folgen die Ersetzungen Ihren allgemeinen Vorgaben hierzu.

Um Akkordersetzungen zu gewinnen gibt es zwei Möglichkeiten. Sie lassen sich entweder von Band-in-a-Box eine Liste der möglichen Ersetzungen zur Auswahl liefern (*Bearbeiten \ Akkorde | Akkordersetzungen (Wählen Sie einen eigenen)*, oder Sie lassen die Auswahl von Band-in-a-Box automatisch vornehmen (*Bearbeiten \ Akkorde | Akkordersetzungen (Automatisch)*

Manuelle Akkordersetzung

Der Inhalt dieses Dialogfensters wird dadurch bestimmt, welche Akkorde in demjenigen Takt vorgefunden wurden, der hervorgehoben war. Die Nummer dieses Taktes wird innerhalb des Dialogfensters angezeigt und kann verändert werden.



Jazz Ersetzungen / Pop/Country: Welche Arten von Ersetzungen angezeigt werden, können Sie durch die Markierung der jeweiligen Checkbox bestimmen. Manche Ersetzungen beinhalten mehr Akkorde, als das Original – andere wiederum vereinfachen die Akkordfolge. Sie können dies verfolgen, wenn Sie mit den Checkboxen arbeiten. Takte, die auf jedem Taktschlag einen Akkord enthalten, können von der Ersetzung ausgenommen werden.

Ersatztypen verwenden: Diese Auswahlbox bestimmt über die Filterung der Ersetzungsvorschläge und legt fest, ob nur die Besten, oder alle Ersetzungsvorschläge angezeigt werden.

Neu laden: Die Schaltfläche [Neu laden] wird nur dann verwendet, wenn Sie die Datei CHORDSUB.TXT editiert haben, um Ersetzungen hinzuzufügen, die Sie selbst erstellt haben. Hierdurch wird die Datei erneut geladen und übersetzt, was 1 bis 2 Minuten in Anspruch nehmen kann.

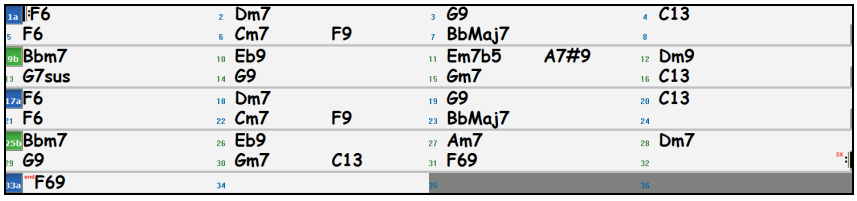
[OK - Jetzt Ersetzen]: Wenn Sie eine Ersetzung sehen, die Ihnen gefällt, können Sie sie durch einen Einfachklick auf diese Schaltfläche direkt in Ihr Arbeitsblatt übernehmen. Ein Doppelklick auf die entsprechende Ersetzungszeile bewirkt übrigens dasselbe. Führen Sie dann die Markierung des aktuellen Takts zu einem anderen Teil des Songs, für den Sie eine Ersetzung benötigen und wiederholen Sie die Bearbeitungsschritte.

Sie können eine Ersetzung rückgängig machen, indem Sie auf die Schaltfläche [**Wied.herst.]** klicken. Verwenden Sie die Schaltfläche [**Alle**], um sämtliche Ersetzungen rückgängig zu machen.

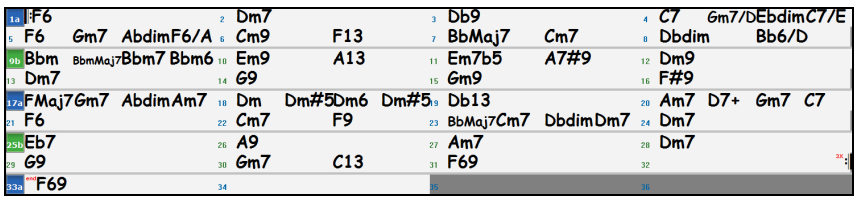
Sie können die Ersetzung mit Klick auf [**Wiederherstellen**] oder [**Alle**] rückgängig machen

Automatische Akkordersetzung

Schnell und einfach lassen sich für den ganzen Song oder für Teilabschnitte Ersetzungen automatisch erzeugen. Wir wollen einmal Ersetzungen für den Song !Freddie.MGU erzeugen. Hier ist die Akkord-Fortschreitung im Original.

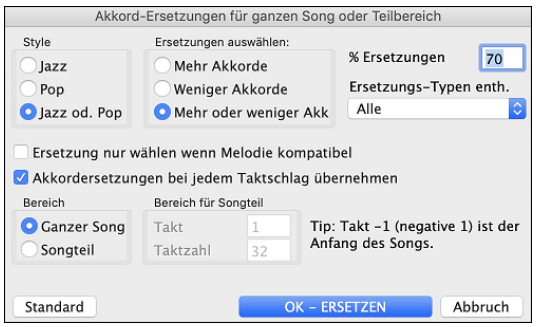


Mit der automatischen Methode können wir Ersetzungen für den ganzen Song erzeugen, und hier ist das Ergebnis:



Wir erkennen, dass Band-in-a-Box ungefähr 70 % der Akkorde des Songs ersetzt hat (das hatten wir bei den Einstellungen vorgegeben). Zunächst wurde F7 durch die Akkorde Cm7 F9 ersetzt. Manch andere Ersetzung ist im Vergleich dazu schon anspruchsvoller (zum Beispiel für F7 einen B13-Akkord zu nehmen).

Und hier folgen nun die Einstellungen für die automatische Ersetzung, die zum obigen Ergebnis führten:



Wenn Sie möchten, dass Band-in-a-Box nur für einen bestimmten Taktbereich innerhalb des Songs Akkordersetzungen vornimmt, sollten Sie diesen Taktbereich zuvor im Akkordblatt markieren und anschließend den Dialog aufrufen. Auf diese Weise wird der Bereich auf "Teil des Songs" gesetzt und die Vorgaben für "Takt" und "Anz. Takte" werden ebenfalls übernommen. Falls erforderlich, können diese Vorgaben manuell korrigiert werden.

Erzeuge Akkorde für eine Melodie (Der Reharmonist)

Erzeugt Akkorde zu einer vorhandenen Melodie oder verbessert eine bereits bestehende Akkordfolge mit dem „Reharmonisten. Diese Funktion erzeugt jedes einmal eine neue Akkordfolge, die basierend auf dem Genre zur vorhandenen Melodie passt. Die Idee des Reharmonisten ist, dass jedes Mal eine komplett neue Akkordfolge zu einer Melodie in dem von Ihnen gewählten Genre (Jazz, Country usw.) erstellt wird. Bestehende Akkorde im Song werden dabei ignoriert.

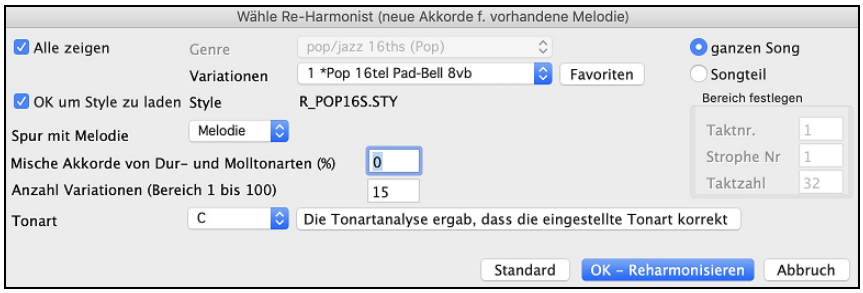
Es gibt zwei getrennte Fenster für die Reharmonisierungs-Funktion.

1. Reharmonisierung eines gesamten Songs mit einer neuen Akkord-Progression.
2. Anzeige einer Liste möglicher Reharmonisierungen für einen bestimmten Bereich eines Songs.

Akkorde für einen ganzen Song

Nehmen wir zum Beispiel das "Brandenburgische Konzert Nr. F, 1. Satz von J.S. Bach, Sie können natürlich auch eine Melodie eines anderen Songs verwenden.

Gehen Sie zum Menü *Bearbeiten* | *Akkorde* | *Akkord-Reharmoniserung (Automatisch)*. Sie sehen nun den **Reharmonisierungs-** Dialog



Zuerst sollten Sie ein Genre wählen, wenn Sie z.B. Akkorde im "Jazz Swing"-Stil erzeugen möchten, sollten Sie diesen Genre wählen. Jetzt werden Sie typische Jazzakkorde erhalten.

Achten Sie darauf, dass die eingestellte Tonart richtig ist. Band-in-a-Box versucht die vorhandene Melodie zu analysieren und die Tonart automatisch zu erkennen. Dies funktioniert nicht in allen Fällen zuverlässig, prüfen Sie es deshalb sicherheitshalber noch mal und stellen Sie ggfls. die richtige Tonart ein.

Wählen Sie den Bereich aus, den Sie reharmonisieren möchten. Normalerweise werden Sie "Ganzer Song" setzen.

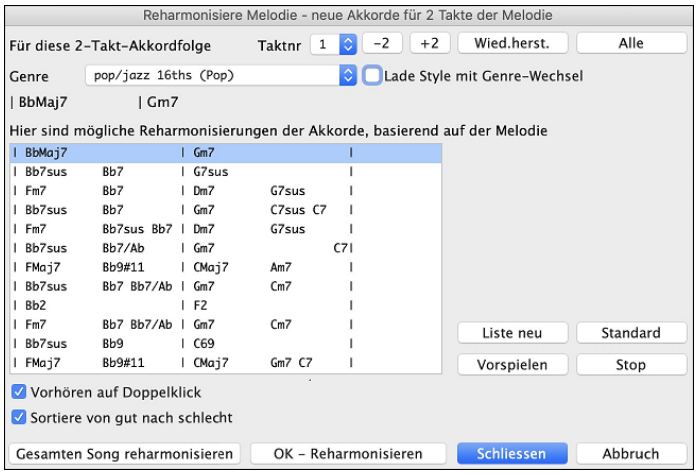
Liste der möglichen Reharmonisierungen

Gehen Sie zum Menü Befehl *Bearbeiten* | *Akkorde* | *Akkord-Reharmoniserung (Wählen Sie einen eigenen)*.

Die Reharmonisierung beginnt bei der angezeigten Takt#. Verwenden Sie die Buttons **[-2]** und **[+2]** um zu einem entsprechende Segment zu navigieren, dass Sie kompilieren wollen.

Im **Reharmonisiere Melodie – neue Akkorde für 2 Takte der Melodie** Dialog können Sie aus einer Liste von beliebigen 2 Takt-Segmenten des Songs, wählen.

Wählen Sie diese Funktion, um interaktiv aus einer Liste von Vorschlägen einen geeigneten Ersatz für eine Akkordfolge über jeweils 2 Takte auszuwählen. Hiermit können Sie einzelne Passagen, bei denen Ihnen die vorhandenen Akkorde nicht gefallen, durch bessere Progressionen ersetzen.



Sortiere von gut nach schlecht: Die Vorschläge sind entweder alphabetisch sortiert oder auf Wunsch auch von "Gut nach Schlecht".

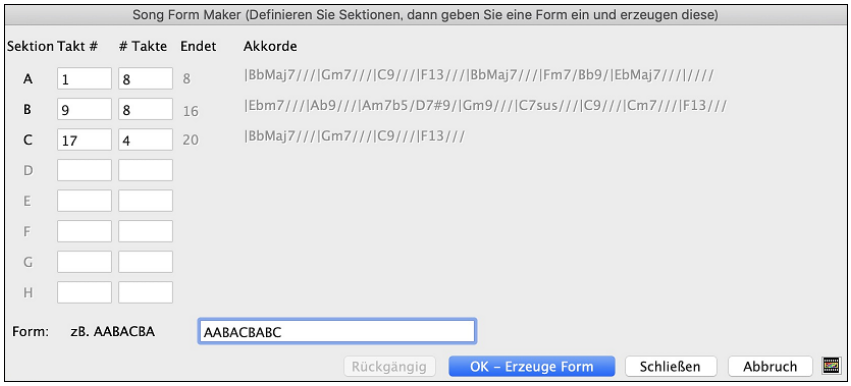
Wählen Sie einen Vorschlag aus und drücken Sie die Schaltfläche [**OK - Reharmonisieren**] und Band-in-a-Box fügt die ausgewählte Akkordfolge am Takt ein.

Song Form Maker

Die **Song Form** Funktion ermöglicht Ihnen Sektionen in einem Song zu definieren (A, B, C usw.), und diese dann neu zu arrangieren, indem Sie einfach die Form die Sie haben möchten eintippen (zB. AABABAACA). Sie können diesen Dialog mehrfach aufrufen und die Sektionen neu einteilen.



Drücken Sie den **[Song Form]** Button und wählen *Song Form Dialog* aus dem Dropdown Menü. Sie sehen dann den **Song Form Maker** Dialog.



Danach definieren Sie Ihre Sektionen (zB. A = Takte 1 bis 8 Takte, B=Start bei Takt 17, für 8 Takte C=Start bei Takt 25, für 4 Takte). Danach tippen Sie die Form, die Sie möchten ein (AABACABA).

Wählen Sie **[OK-Erzeuge Form]** danach beenden Sie den Dialog. Die Formzeile und Sektionen werden mit dem Song gespeichert.

Sie können den Dialog jederzeit wieder aufrufen und die Sektionen umgruppieren. Oder Sie Ändern einen Akkord in der "A" Sektion des ChordSheets, danach verwenden Sie den Song Form Maker um die Änderungen in allen "A" Sektionen nachzuführen.

Verwenden Sie den **[Rückgängig]** Button um Ihre Änderungen zurückzunehmen.

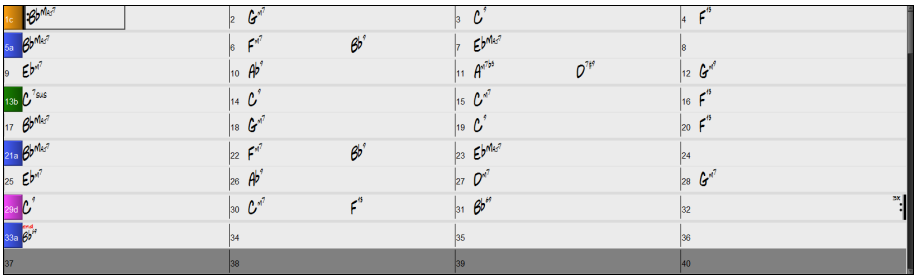
Anwendungen für den Song Form Maker

- Geben Sie einen Song ein, indem Sie einfach nur jeweils eine Sektion erfassen, danach starten Sie den Song Form Maker, geben die Form, die Sie möchten ein und erzeugen diese. Verändern Sie die Form, ohne dass Sie neue Akkorde eingeben müssen, indem Sie einfach den Formtext ("AABACABA" usw.) eingeben.
- Ändern Sie Akkorde in allen Sektionen, einfach durch Ändern der Akkorde nur in der Hauptsektion, danach erzeugen Sie die Form neu. Die Änderungen werden nachgeführt.
- Geben Sie eine Melodie einmal ein, und kopieren diese im ganzen Song durch Erzeugung der Form.

PartMarker und SubStyles

Part-Marker (a, b, c, d, usw.) werden im ChordSheet positioniert und kennzeichnen einen neuen Bereich. Hier können Sie Sie einen SubStyles:Wechsel oder ein Drum-Fill einfügen. Sehr oft werden diese Wechsel alle 8 Takte gesetzt.

Bei Takt 1 gibt es immer einen Part-Marker, damit Band-in-a-Box den zu verwendenden Substyle erkennen kann. Der Song wird mit diesem Part-Marker abgespielt, bis ein neuer Part-Marker erreicht wird. Der Substyle wird automatisch in der zweiten Strophe gewechselt, wenn in den Song-Einstellungen (**strg+N)** "Style in Mittelstrophe variieren" angewählt ist.



Sie können die Anzeige der Partmarker im **Anzeige-Options** Dialog anpassen. Sie können zum Beispiel eine Farbe für jeden PartMarker wählen, Rahmen definieren, jeden PartMarker auf einer neuen Zeile darstellen, usw.

MultiStyles

MultiStyles von Band-in-a-Box können bis zu 24 SubStyles haben! In früheren Band-in-a-Box Versionen konnten Styles nur 2 SubStyles (“a” und “b”) haben. Jetzt können Sie, zum Beispiel, einen MultiStyle mit 4 SubStyles (Erste Strophe, Strophe, Refrain und Break) verwenden, aber auch MultiStyle bis vierundzwanzig SubStyles mit Part-Marker von “a” bis “z”.

- Substyle “a” wird normalerweise verwendet für die Strophe eines Songs.
- Substyle “b” wird normalerweise verwendet für die “b-Sektion” oder einen Refrain oder für ein Solo im mittleren Refrain.
- Substyle “c” wird normalerweise verwendet für Intro oder für eine Eröffnungsstrophe.
- Substyle “d” wird normalerweise verwendet für ein Break oder Zwischenspiel.

Part-Marker platzieren

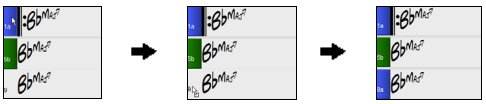
Bewegen Sie die hervorgehobene Zelle zum Takt, an dem Sie die Bereichs-Markierungen setzen möchten. Wiederholtes Drücken der Taste **P** wird nun zwischen den Bereichs-Markierungen oder keiner Markierung umschalten.

Zeigen Sie mit dem Mauszeiger direkt auf die Taktnummer (oder eine vorhandene Bereichs-Markierung) und klicken Sie dann wiederholt mit der linken Maustaste. Wiederholen Sie diesen Ablauf um durch verfügbaren Part-Marker durchzuklicken.

Um einen PartMarker zu löschen, klicken Sie entweder mit der Maus oder drücken die Taste **P** sooft, bis Sie zum Ende der verfügbaren Part-Marker angekommen sind.

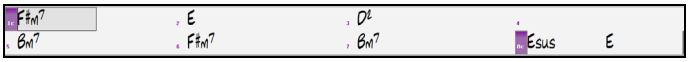
Kopieren von Part-Markern

Sie können einen Part-Marker durch ziehen auf einen anderen Takt kopieren.



Schlagzeug-Fills setzen

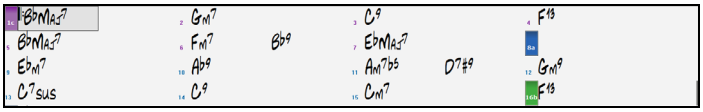
Ein eintaktiges Schlagzeug-Fill wird jeweils im Takt vor einer Abschnitts-Markierung gespielt, so wie eben auch ein richtiger Schlagzeuger den Übergang zu einem neuen Abschnitt des Songs akzentuieren würde. Wenn Sie also ein Schlagzeug-Fill im 7. Takt hören wollen, setzen Sie eine Abschnittsmarkierung beim 8. Takt. Sie können dabei entweder den bisherigen Sub-Style beibehalten oder zu einem anderen wechseln (“a” oder “b”).



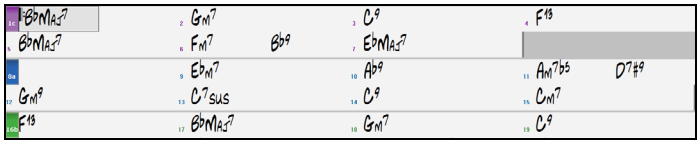
Sie können auf dem Takt vor einem Part-Marker kein Drums-Fill erhalten oder ein Drums-Fill in einem beliebigen Takt, ohne dass ein Part-Marker erforderlich ist. Dies wird über den Dialog **Einstellungen für diesen Takt bearbeiten** (**F5**) gesteuert. Wenn die Option "Drum Fill zulassen" aktiviert ist, erhalten Sie ein Drum Fill im aktuellen Takt. Wenn Sie sich in einem Takt vor einem Part-Marker befinden und kein Drums-Fill wünschen, dann deaktivieren Sie diese Option.

Sektions-Abschnitte

Wenn Sie ein Buch lesen, beginnt ein neuer Absatz mit einer neuen Zeile mit Leerraum. Wir haben dieses Prinzip nun auch für die Anzeige der Akkorde im ChordSheet eingeführt. Sobald eine neue Sektion erzeugt wird (durch einen Part-Marker), wird einen neue Zeile mit einer grauen Trennlinie gezeichnet, um die neue Sektion klar zu kennzeichnen. Wenn Sie zum Beispiel eine 7-Takt-Sektion mit nachfolgender 8-Takt-Sektion haben, wurde in den vorherigen Versionen von Band-in-a-Box keine neue Zeile für die neue Sektion gezeichnet. Das Ergebnis waren schwer lesbare Sektionen. So als ob eine ganze Geschichte in einem Absatz niedergeschrieben würde. Mit der neuen Funktion “Sektions-Abschnitte” wird jede Sektion in einer neuen Zeile dargestellt, damit ist die Form im LeadSheet leichter zu lesen. Diese Funktion ist aus- bzw. einschaltbar.



Mit der Funktion “Sektions-Abschnitte” wird jede Sektion in einer neuen Zeile dargestellt, damit ist die Form im LeadSheet leichter zu lesen.



Die Funktion ist einstellbar und and optional mit der Einstellung “Neue Zeile für jede Sektion” im **Anzeige Optionen** Dialog steuerbar. Sie können auch einen minimale Anzahl an Takte, die für den Beginn einer neuen Zeile nötig ist mit der „minimum Sektion” Einstellung bestimmen. Zum Beispiel, wenn dies auf 8 eingestellt ist, dann würde keine neuen Zeile für den Part-Marker erzeugt werden, wenn die Sektion nur 4 Takte hat.

Spuren generieren

Band-in-a-Box generiert Backing Arrangements auf der Grundlage der von Ihnen eingegebenen Akkorde und gibt sie in einem bestimmten Style wieder.

Styles auswählen

Es sind sehr viele Styles für Band-in-a-Box verfügbar. Styles nehmen Bezug auf Musikstile wie Jazz Swing, Latin, Blues, Pop, Rock oder Country. Sie können sich den Musikstil Ihres Songs vor oder nach der Eingabe der Akkorde aussuchen, und auch wenn Ihr Lied schon fertig ist, können Sie es jederzeit von Band-in-a-Box in einem völlig anderen Stil abspielen lassen. Sobald ein Style geladen ist, wird der Song in Ihrem gewähltem Style abgespielt werden. Alle Style-Dateien haben eine .STY Erweiterung.

Der StylePicker

Der **StylePicker** listet alle Styles im Ordner *Band-in-a-Box/Styles* auf und liefert Informationen wie Genre, Typ (Real/MIDI), Taktart, Feel, Tempo, Anzahl der Instrumente, Anzahl der Substyles und vieles mehr. Er enthält auch nützliche Funktionen für die Auswahl an Styles, wie Filter, Suchoptionen, Demos, Memos und vieles mehr. Sie können die Liste der Styles nach Spalte sortieren oder sich eine Sofortvorschau anhören, indem Sie auf einen Style doppelklicken.

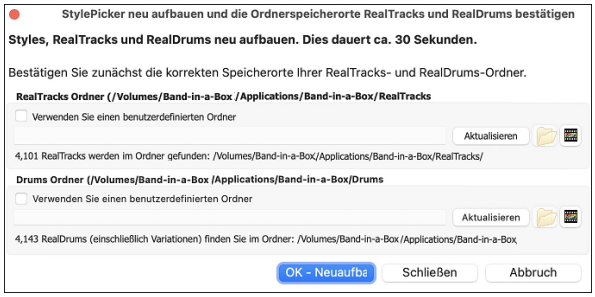
Der **StylePicker** kann über den Button **[Style]** in der Toolbar oder über die Tastenkombination **strg+F9** aufgerufen werden.

Sie können ihn auch öffnen, indem Sie die Tasten **S return** oder **S 1 return** drücken.

Anmerkung: Der StylePicker öffnet sich im frei beweglichen Fenster der MultiPicker Bibliothek, wenn *MultiPicker statt Dialoge verwenden* im Menü *Bearbeiten* oder im Rechtsklick-Menü des Buttons aktiviert ist. Wenn diese Einstellung deaktiviert ist, öffnet sich der StylePicker in einem modalen Dialog.

StylePicker neu aufbauen und die Ordnerspeicherorte RealTracks und RealDrums bestätigen Dialog

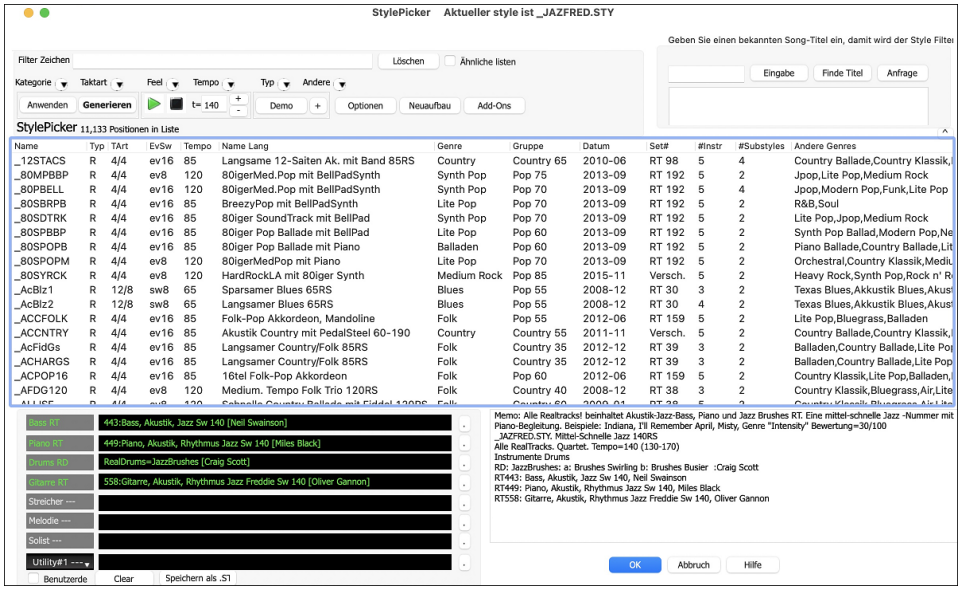
Wenn die Style-Liste neu aufgebaut werden muss, wenn Sie das **StylePicker**-Fenster öffnen, wird ein Dialog geöffnet, in dem Sie die korrekten Speicherorte Ihrer RealTracks- und RealDrums-Ordner bestätigen und aktivieren können. In dem Dialog sehen Sie die aktuellen Speicherorte (z.B. *Band-in-a-Box/RealTracks* und *Band-in-a-Box/Drums*) und die Anzahl der RealTracks und RealDrums, die sich an diesen Speicherorten befinden. So können Sie sich vergewissern, dass Sie die richtigen Speicherorte verwenden, da Sie die erwartete Anzahl von RealTracks und RealDrums in den Ordnern finden.



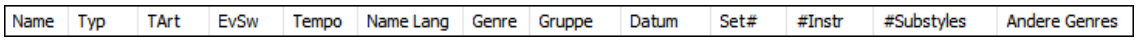
Anmerkung: Der Button ist auch über die Schaltfläche **[RT/RD-Ordner festlegen]** im Dialog **Spureinstellungen und -Aktionen** (F7) zugänglich.

Ein Fortschrittsbalken wird am oberen Rand des StylePicker angezeigt, während der Style neu erstellt wird.

Nachdem Sie die Style-Liste neu erstellt haben, können Sie durch die gefundenen Styles blättern, diese nach Spaltenüberschriften sortieren oder rein sofortiges Vorhören auslösen, in dem Sie einen Doppelklick auf einen Eintrag in der Liste Machen. Wenn der Style sowohl MIDI wie auch RealDrums verfügbar hat, können Sie beide hören und auswählen welche Version Sie übernehmen wollen. Dies macht es sehr viel schneller den Style zu finden, der am besten passt.



Styles-Liste



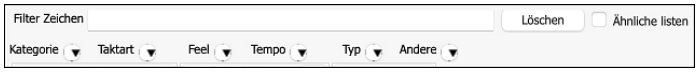
Die Styles-Liste kann leicht durch Klicken auf einen Spaltennamen sortiert werden. Erneutes Klicken kehrt die Auswahl um. Sie können durch ziehen am Spaltenrand die Spaltenbreite verändern.

Anmerkung: Um zwischen den normaler und umgekehrter Reihenfolge umschalten zu können müssen Sie die Option “Spaltensortierung vorwärts und in umgekehrter Reihenfolge” im StylePicker Options Dialog aktiviert haben.

Jede Spalte stellt folgende Informationen für den Style zur Verfügung:

- **Name**: Diese Spalte zeigt den Dateinamen des Styles.
- **Typ**: Diese Spalte zeigt ob der Style nur RealTracks (“R”), nur MIDI (“M”), oder eine Kombination von RealTracks & MIDI (“RM”) hat
- **TArt**: Diese Spalte zeigt die Taktart (4/4, 3/4, usw.) des Styles.
- **EvSw**: “ev” oder “sw” zeigt ob es sich um einen geraden (even) oder Swing Feel handelt.
- **Tempo**: Das hier gezeigte Tempo ist das im Style eingestellte Tempo.
- **Name Lang**: Diese Spalte zeigt den vollständigen Namen des Styles.
- **Genre**: Diese Spalte zeigt das Genre des Styles.
- **Gruppe**: Die Styles sind in drei Gruppen unterteil: Pop, Jazz und Country. In dieser Spalte wird auch ein "Genre-Score" angezeigt, der einen Style mit einer einfachen Zahl von 1 bis 100 beschreibt. Dies funktioniert folgendermaßen: ruhige, klassische, akustische, Jazz- oder Folkmusik hat eine niedrige Genrebewertung (1 bis 30); laute, aggressive oder harte Rockmusik hat eine hohe Genrebewertung (80-100); und leichte bis mittelschwere Popmusik hat eine mittlere Genrebewertung. Mit dem Button "Andere" können Sie die Style-Liste nach der Genre-Bewertung filtern, indem Sie entweder einen vordefinierten Bereich auswählen oder Ihren eigenen Bereich aktivieren. Wenn Sie zum Beispiel einen ruhigen "Wohnzimmer" Style suchen, verwenden Sie den Filter, um nur Styles mit einer Genrebewertung von weniger als 40 anzuzeigen. Dies könnte Jazz, Klassik, Folk oder andere ruhige, akustische Styles anzeigen.
- **Datum**: Diese Spalte zeigt das Erzeugungsdatum des Styles.
- **Set #**: In dieser Spalte, können Sie sehen in welchem Set der Style beinhaltet ist.
- **# Instr**: Diese Spalte zeigt die Anzahl Instrumente, die im Style vorhanden sind.
- **# Substyles**: Ein Style kann bis zu 24 Substyles enthalten.
- **Andere Genres**: Diese Spalte empfiehlt zusätzliche Genres des Styles.

Filter



Sie können einfach ein Style finden, indem Sie einen Textfilter verwenden. Wenn Sie zum Beispiel Punk Styles finden wollen, geben Sie einfach “punk” im Zeichenfilter ein, Sie erhalten dann eine Liste mit Punk Styles. Wenn Sie einen Style mit einem RealTracks-Musiker suchen, geben Sie einfach den Name ein und erhalten dann alles Style bei denen der Musiker mitgewirkt hat.

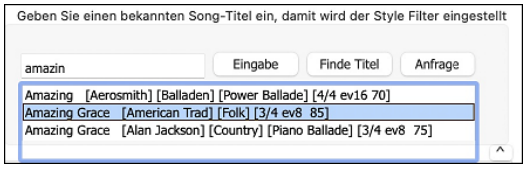
Sie können auch die Pfeiltasten verwenden um eine Kategorie, Taktart, Feel usw. auszuwählen. Sie sehen dann sofort die gefilterte Liste.

- **Kategorie**: Damit filtern Sie die Listen nach Genre oder Kategorie.
- **Taktart**: Dies ermöglicht Ihnen die Style nach Taktart zu filtern.
- **Feel**: Die Liste wird nach Fell sortiert (gerade 8tel, Swing 8tel, gerade 16tel oder Swing 16tel).
- **Tempo**: Damit wird die Liste nach Tempo sortiert.

- **Typ**: Mit diesem Button, können Sie die Anzeige zwischen Real und/oder MIDI-Styles umschalten. Voreingestellt ist, dass Real Styles zuerst und MIDI Styles am Ende angezeigt werden. Sie die Reihen folge aber verändern.
- **Andere**: Dies ist ein Filter für unterschiedliche Aufgaben. Sie können zum Beispiel nur Ihre Favoriten Styles anzeigen lassen, Styles die ein bestimmtes RealTrack verwenden, Styles mit Solisten oder Styles in einem bestimmten Xtra Styles Set.

Wenn **Ähnliche listen** nicht aktiviert ist, dann zeigt die Liste nur exakte Übereinstimmungen. Wenn diese Option aktiv ist, werden auch ähnliche Style in der Liste angezeigt. Der **[Löschen]** Button löscht alle Filtereinstellungen, sodass alle Styles angezeigt werden.

Style Empfehlungen

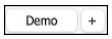


Geben Sie in das Feld **Geben Sie einen bekannten Song-Titel ein** nur den Namen eines bekannten Songtitels im StylePicker ein und Band-in-a-Box wird Styles die diesem Genre, Feel und Tempo dieses Songs ähnlich sind, auswählen.

Lassen Sie uns einen Style finden, der ähnlich dem Song “Amazing Grace” ist. Geben Sie “amazing” ein, klicken Sie auf einen angewählten Song und drücken dann **[Eingabe]**. Dieser Song ist ein gerader (even) 8tel Folk Song im 3/4 Takt, die Liste wird nun so gefiltert, dass diese Elemente übereinstimmen. Sie können sehen welche Filter aktiv sind, wenn Sie den Bereich “Style Filter mit:” betrachten.

Sie können auch auf den Button **[Finde Titel]** klicken, um den **Songtitel-Browser** zu öffnen, mit dem Sie die umfangreiche Liste von über 21.000 beliebten Songtiteln durchsuchen und filtern können. Sie können z. B. nach einem bestimmten Künstler filtern und dann alle Songs nach Tempo, Tonart, Feel, Taktart und mehr sortieren.

Sofortiges Vorhören - Audio Demos



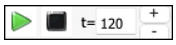
Der **[Demo]**-Button gibt ein vorgefertigtes Audio-Demo des ausgewählten Styles wieder. Ein Doppelklick auf die Liste oder das Drücken der Leertaste gibt das Audio-Demo ebenfalls wieder, es sei denn, Sie haben die Option *Doppelklick (oder Leertaste) spielt ChordSheet (nicht vorgefertigte Demo)* auf dem **[+]**-Button aktiviert.

Die Audiodemos finden Sie auf Ihrer Festplatte oder im Internet (www.pgmusic.com). Das Programm gibt die Version auf der Festplatte wieder, wenn sie verfügbar ist; andernfalls wird sie aus dem Internet wiedergegeben.

Der **[+]**Button zeigt ein Menü mit Optionen an, mit denen Sie das Internet verwenden können, um Audio-Demos wiederzugeben, die Lautstärke der Audio-Demos einzustellen, Demo-Songs für den ausgewählten Style zu laden, den Ordner mit Audio-Demos zu öffnen, wenn die Datei auf Ihrer Festplatte wiedergegeben wird, usw.

Sofortiges Vorhören von Styles - Wiedergeben Ihres Songs

Sie können einen Style auch vorhören, indem Sie ihn über die aktuelle Akkordprogression Ihres Songs wiedergeben.



Der Button mit dem grünen Pfeil gibt Ihren Song mit dem aktuell markierten Style wieder. Der schwarze quadratische Button stoppt die Wiedergabe des Songs oder der Audio-Demo.

Sie können auch auf einen Style doppelklicken oder die Leertaste drücken, um den Song wiederzugeben, wenn die Option *Doppelklick (oder Leertaste) spielt ChordSheet (nicht vorgefertigte Demo)* auf dem **[+]**-Button nicht aktiviert ist.

Die Anzahl der Takte für das Vorhören des Songs ist einstellbar. Klicken Sie auf den **[Optionen]**-Button, wählen Sie im Menü die *Dialog Optionen einstellen* und wählen Sie eine Zahl für die Option "# Takte für Vorhören".

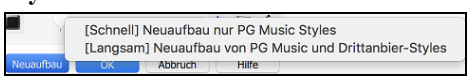
Das ideale Tempo für den Style wird hier angezeigt, aber Sie können es auf jedes beliebige Tempo ändern, indem Sie die Zahl eingeben oder auf den Button [+] und [-] klicken. Sie können es sogar während der Wiedergabe ändern.

[Anwenden] [Generieren]



Sie können auf den Button **[Anwenden]** klicken, um den ausgewählten Style in den Song zu laden. Durch klicken auf den **[Generieren]** Button wird Style in den Song geladen, Spuren generiert und der Song mit dem Style wiedergegeben.

Style-Liste aufbauen



Drücken Sie **[Neuaufbau]** Button und wählen *[Schnell] Neuaufbau nur PG Music Styles* nach der Installation neuer Styles von PG Music. Es dauert ca. 30 Sekunden um die Liste neu aufzubauen. Der *[Langsam] Neuaufbau von of PG Music und Drittanbieter-Styles* Menüpunkt findet nicht nur PG Music Styles sondern auch geänderte Benutzer oder Drittanbieter-Styles. Es dauert länger um die Liste aufzubauen.

Benutzerdefinierte Anpassung

Die Mixerähnliche Steuerung ermöglicht die Stylebearbeitung innerhalb des StylePicker. Dies zeigt welche Spuren werden im markierten Style verwendet und hebt färbt diese entsprechend der Spur Typen (MIDI/RealTracks/MIDI SuperTracks) ein.



Es gibt auch einen Menü-Button auf jeder Spur, der Ihnen erlaubt das Instrument zu wechseln, die Spur zu aktivieren/deaktivieren, oder andere Spuraktionen auszuführen.

Wenn die Spur durch den Benutzer geändert wurde, zeigt ein hinzugefügter "*" (Asterisk) dies im Namen dies.

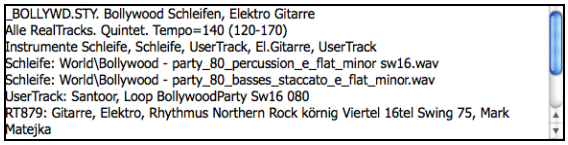
Wenn die **Benutzerdefiniert** Option aktiviert ist, werden die Spuren des aktuell ausgewählten Styles mit Ihren Änderungen überschrieben.

Der **[Clear]** Button löscht alle benutzerdefinierten Einstellungen.

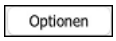
Drücken Sie den **[Speichern als .STY]** Button um den Style, den Sie verändert haben zu speichern. Wenn Sie den Style speichern, wird dieser zu StylePicker Liste hinzugefügt.

Memo

Dieser Bereich zeigt zusätzliche Informationen über den Style. Sie können Instruments, Künstler und eine kurze Beschreibung und Songbeispiel für den gewählten Style sehen.



Optionen



Wenn Sie auf den Button **[Optionen]** klicken, wird ein Menü mit verschiedenen nützlichen Funktionen angezeigt. Dazu gehören das Laden von Song-Demos, das Aktivieren des ausgewählten oder geladenen Styles als gemerkten Style, so dass Sie leicht zu ihm zurückkehren können, das Zuweisen des ausgewählten Styles als Favorit, das Öffnen des StylePicker Options Dialogs, usw. Diese Funktionen sind auch zugänglich, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Style-Liste klicken.

Diesen Style laden: Dadurch wird der ausgewählte Style in den aktuellen Song geladen.

Aktuelle Akkorde mit diesem Style wiedergeben: Dies spielt den aktuellen Song mit dem ausgewählten Style.

Song-Demo für diesen Style laden: Dies öffnet einen Demo-Song (.SGU) des ausgewählten Styles.

Vorgefertigte Audio-Demo für diesen Style wiedergeben: Sie können eine vorgefertigte Audio-Demo des ausgewählten Styles anhören.

Zum gemerkten Style zurückkehren: Dieser kehrt schnell zum gemerkten Style zurück, nachdem andere Styles geladen wurden.

Gemerkten Style auf markierten Style aktivieren: Dadurch wird der ausgewählte Style als gemerkter Style aktiviert, sodass Sie nach dem Laden anderer Styles einfach darauf zurückgreifen können.

Gemerkten Style auf den aktuell geladenen Style aktivieren: Dadurch wird der aktuell geladene Style als gemerkter Style aktiviert.

Dialog-Optionen einstellen: Dieser Menüpunkt öffnet ein Dialog mit zusätzlichen Optionen für den StylePicker.

Dialog zurücksetzen zu Defaults: Damit wird der Dialog StylePicker und StylePicker-Optionen auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt.

Markiere als Prototyp und sortiere durch ähnliche Styles nach: Dieser Menüpunkt sortiert und filtert das Ergebnis von der besten zur schlechtesten Übereinstimmung in Bezug auf das Tempo, Feel, Genre, Taktart, und mehr, des Prototyps, sortieren. Sobald Sie dies getan haben, zeigt Ihnen der Sortierindikator, dass die Sortierung nun nach Prototyp eingestellt ist. Wenn Sie zum Beispiel _BUBLPOP als Style für den Prototyp Style verwenden, wirf die Liste so sortiert, dass diese am ähnlichsten den _BUBLPOP Styles sind. Dies sind Styles mit ähnlichen Tempo, Feel, Genre, und Taktart. Der Prototyp wird immer in der Liste angezeigt, auch wenn ein Filter angewendet wurde.

Füge Style zu aktueller Benutzer-Kategorie hinzu: Dieser Menüpunkt fügt den aktuell ausgewählten Style zur aktuellen Benutzerkategorie hinzu.

Wähle/Erzeuge Benutzer-Kategorie: Unbeschränkte Benutzerkategorien können durch Benutzer oder Drittanbieter angelegt werden, so dass diese Styles im StylePicker gelistet werden. Sie können eine bestehende Benutzerkategorie auswählen, indem Sie *Wähle/Erzeuge Benutzerkategorie* wählen. Wenn der **Verwende Benutzerkategorie um diese im StylePicker anzuzeigen** Dialog geöffnet wird, wählen Sie eine Kategorie und drücken dann den **[OK]** Button. Sie können Ihre eigene Benutzerkategorie erzeugen. Führen Sie einen Rechts-Klick auf der Liste im StylePicker aus und wählen *Wähle/Erzeuge Benutzerkategorie.* Wenn der Dialog geöffnet wird drücken Sie den Button **[Erzeuge neue Kategorie]**. Geben Sie dann einen Namen für Ihre Kategorie ein und klicken auf den **[Speichern]** Button. Sie können ein Memo zu Ihrer Kategorie hinzufügen. (**Technische Anmerkung**: Benutzerkategorien werden als .txt Dateien gespeichert, die nur die Liste der Stylenamen enthält. Die Benutzerkategorien müssen sich im *Band-in-a-Box/Data/StylePicker/User Categories* befinden. Sie

können diesen Ordner organisieren, indem Sie Unterordner erzeugen und Kategorien in diesen Unterordner verschieben. Sie können auch die.txt Datei direkt in diesem Ordner bearbeiten. Wenn Sie Änderungen in diesem Ordner gemacht haben, vergessen Sie nicht den **[Aktualisieren]** Button zu drücken,) Benutzerkategorien werden analog den Wiedergabeliste in einem Song Player behandelt. Sie können diese Erzeugen/Bearbeiten und sich nur die Styles aus der Kategorie oder alle markierten Styles mit einem * Asterisk anzeigen lassen.

Definiere Style als Favorit: Dies setzt den ausgewählten Stil als Favoriten.

Füge Benutzer-Memo hinzu für: Sie können Ihre eigene Notiz zum hervorgehobenen Stil hinzufügen.

Speichere aktuelle Style Liste als Benutzer-Kategorie:Der Menüpunkt *Speichere aktuelle Style Liste als Benutzer-Kategorie* ermöglicht Ihnen eine neue Benutzerkategorie zu erzeugen und alle aktuell markierten Styles in dieser Kategorie anzuzeigen. Um nur Styles aus der aktuellen Benutzerkategorie anzuzeigen, klicken Sie auf den **[Kategorie]** Button oberhalb der Liste und wählen *Zeigen diese Benutzerkategorie*. Wenn Sie nur Styles aus anderen Benutzerkategorien sehen wollen, wählen Sie *Wähle und Zeige Benutzerkategorie* und wählen dann eine Benutzerkategorie aus der Liste. Sie sehen dann Styles aus der gewählten Benutzerkategorie.

Definiere Style als Favorit: Dieser Menübefehl markiert den ausgewählten Style als Favorit. Wenn der Style bereits ein Favorit ist, dann können den Befehl *Entferne Style als Favorit* verwenden.

Kopiere Liste zu Zwischenablage: Dieser Menübefehl speichert die aktuelle Liste mit allen Informationen in eine Tabulator getrennte .txt Datei und öffnet diese im TextEdit. Im TextEdit können Sie diese Informationen in die Zwischenablage kopieren und dann in einer Tabellenkalkulation wie Excel einfügen. Sie können dies mit einer hierarchischen Sortierung der Liste machen.

StylePicker-Optionen

- **Bevorzugte Liste an Styles**: Die “Bevorzugte Liste an Styles” Einstellung steuert die Vorgabe, welche Styletypen aufgelistet werden sollen (Real und/oder MIDI).
- **Voreingestellte Anzeige sollte alle Styles (verfügbar und N/V nicht verfügbar) anzeigen**: Wenn diese Option aktiviert ist, sehen Sie alle Styles, auch die N/V, auch wenn alle Filter gelöscht sind.
- **Zeige aktuellen Style, auch wenn keine Filter-Übereinstimmung**: Die Einstellung “Zeige aktuellen Style, auch wenn keine Filter-Übereinstimmung” ermöglicht Ihnen, das immer der aktuelle Style angezeigt wird, auch wenn keine Übereinstimmung vorliegt.
- **Spaltensortierung vorwärts und umgekehrter Reihenfolge**: Wenn “Spaltensortierung vorwärts und umgekehrter Reihenfolge” aktiv ist, wird durch Klick auf den Spaltenkopf die Sortierreihenfolge umgekehrt.
- **Immer Tempo auf bestes Tempo für Style wechseln, sobald Style geladen ist**: Wenn “Immer Tempo auf bestes Tempo für Style wechseln, sobald Style geladen ist” aktiv ist, und durch Drücken des [OK] Buttons im StylePicker wird immer das aktuelle Tempo auf das ideale Tempo des gewählten Styles wechseln. Anmerkung: Wenn der Song “leer” ist (keine Akkord nach Takt 5), wird das Tempo gewechselt. Wenn der Song aber mehr als 5 Takte hat, dann wird das Tempo nicht verändert, außer Sie haben diese Option aktiviert.
- **Verändere 4-Takt Vorschau Tempo zu bestem tempo für diesen Style**: Wenn dies aktiviert ist und Sie die Song-Vorschau verwenden, wird das ideale Tempo für diesen Style für die Wiedergabe verwendet.
- **Verwendet Internet für Style Audition Demos (wenn auf Disk nicht gefunden)**: Aktivieren Sie diese Option, dann wird die Wiedergabe der Demos über die Webseite von pgmusic.com (über Internet) erfolgen, falls die Demos nicht auf der Festplatte gefunden werden.
- **Doppelklick auf Style gibt ChordSheet-Akkorde wieder (statt vorgefertigter Demo)**: Wenn diese Option aktiviert ist, wird Ihr Song durch Doppelklick auf einen Style in der Liste oder durch Drücken der Leertaste wiedergegeben. Ist diese Option jedoch nicht aktiviert, wird ein vorgefertigtes Audio-Demo wiedergegeben.
- **Beim Vorhören eine Vorschau (Teil) wiedergeben**: Dies beschränkt das Vorhören Ihres Songs auf die ersten paar Takte
- **Takte für Vorschau**: Sie können die Anzahl der Takte auswählen, die für eine Vorschau wiedergegeben werden sollen.
- **Font Größe**: Dies ermöglicht Ihnen die Größe des Fonts der Style-Liste zu verändern.

Remix vollständige Vocal Songs

Wir haben über 130 Original-Songs (Pop, R&B und Modern Country) mit hochwertigen, gut klingenden Vocals, Harmonien und Band-in-a-Box-Arrangements erstellt. Verwenden Sie diese, um neue Arrangements, ausgehend von diesen hochwertigen, großartig klingenden Spuren zu remixen. Sie sind in den neuen Künstler Performances-Sets 11 - 16 enthalten. Laden Sie einen Song aus diesen Ordnern und hören Sie sich eine hervorragende Performance an!

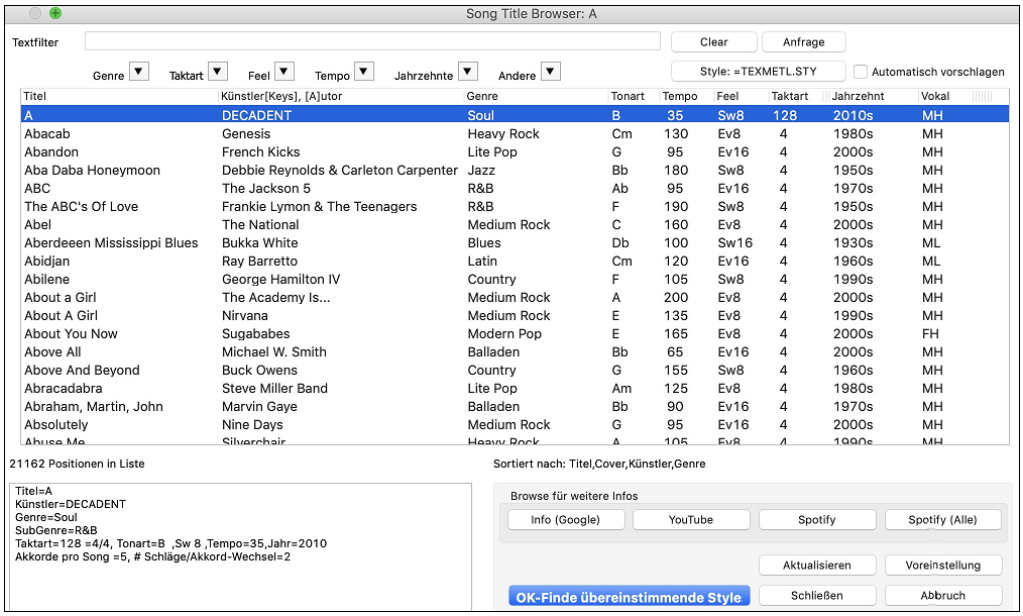
Um Audio-Demos zu hören, drücken Sie auf den **[andere]** Filter Button im **StylePicker** und wählen Sie *Styles, die vollständige .m4a-Demos mit Gesang enthalten* aus dem Dropdown-Menü. Oder drücken Sie den Filter Button [**Kategorie**], wählen Sie im Dropdown-Menü die Option *Wähle und zeige Benutzerkategorie* und wählen Sie “PGMusic\Style Demos with Vocals\All Style Demos with Vocals” aus der Liste. Hier werden die Styles aufgelistet, die über vollständige Vocal Audio Songs verfügen. Sie können dann auf einen Style in der Liste klicken, um sich eine Demo anzuhören.

Song Titel Browser

Dieses Fenster zeigt grundlegende Informationen wie Künstler, Genre, Taktart, Tonart und mehr für über 21.000 beliebte Songs an. Wählen Sie einen Song aus, und es werden Styles gefunden, die dem Genre, Feel, der Taktart und dem Tempo des ausgewählten Songs entsprechen.

Sie können dieses Fenster öffnen, indem Sie auf den **[Titel]**-Reiter in der **MultiPicker Bibliothek** oder den **[Finde Titel]**-Button im **StylePicker** klicken, auf den **[Style]**-Button klicken und *Style aus Songtitel auswählen* auswählen oder **S 3 Eingabe** eingeben.

Anmerkung: Der StylePicker öffnet sich im frei beweglichen Fenster der MultiPicker Bibliothek, wenn *MultiPicker anstelle von Dialogen verwenden* im Menü *Bearbeiten* oder im Rechtsklick-Menü des Buttons aktiviert ist. Wenn diese Einstellung deaktiviert ist, öffnet sich der StylePicker in einem modalen Dialog.



Es gibt Spalten für Titel/Künstler/Genre/Tonart/Tempo/Feel/Taktart/Jahrzehnt/Vocals. Klicken Sie auf einen Namen einer Spalte, die Liste wird dann nach dieser Spalte sortiert.

Titel:	Dies zeigt Ihnen den Song-Titel.
Künstler:	Dies ist der oder die Künstler, die am meisten mit dem Song assoziiert werden.
Genre:	Dies ist das musikalische Genre, in dem der Song typischerweise gespielt wird.
Tonart:	Dies ist die Tonart des Songs, normalerweise verbunden mit dem Song.
Tempo:	Die ist das typische Tempo für den Song.
Feel:	Dies zeigt Ihnen ob der Song in einem geraden (Even) oder Swing Fell, und ob in 8tel oder 16tel Cut-Time gespielt wird.
Jahrzehnt:	Dies zeigt Ihnen Jahrzehnt an, in dem der Song gespielt wurde.
Vokal:	Typische Vocal werden angezeigt: (M)ännlich /(F)emale/Weiblich, (H)och/(L)ow-Tiefe Stimme.

Sie können die Listen nach Genres, Taktart, Feel, Tempo, Jahrzehnt filtern, und mehr filtern.

Der Akkord-Dichte Filter ist verfügbar. Sie können zum Beispiel nach Titel suchen, die alle 1-4 Takte Akkord-Wechsel haben. Drücken Sie den **[Andere]** Filter Button und wählen dann einen der untenstehenden Menüpunkte *Filter nach Akkorddichte* aus. Sie könne die Liste auch nach Akkord-Komplexität filtern. Diese ist in einer Skala von 1 bis 10 bewertet; 1 bedeutet einfach mit wenigen Akkord-Wechsel, 10 bedeutet komplex mit vielen Akkord-Wechsel. Drücken Sie den **[Andere]** Filter Button und wählen einen der Menüpunkte unterhalb *Filter nach Anzahl Akkord Wechsel*.

Sie können einen Textfilter eingeben, die Liste zeigt dann nur mehr Songs an die dem Schlüsselwort aus dem Filter entsprechen.

Der Dialog kann Songs auflisten, die mit dem aktuellen Style arbeiten.

Drücken Sie den **[Style:]** Button um nach Genre, Taktart, Feel und Tempo des aktuellen Styles zu suchen. Wenn die Checkbox links von diesem Button aktiviert ist, wird die Liste bei beim Öffnen des Dialogs automatisch so gefiltert, das Songs die ähnlich des aktuellen Style sind, angezeigt werden.

Wenn die Liste einen Song, den Sie sichen, nicht enthält, drücken Sie den **[Anfrage]** Button. Damit wird der Internetbrowser gestartet und die PG Music Forum Seite geöffnet, wo Benutzer über die Song Titel Datenbank diskutieren. Sie können eine Anfrage posten um den Song in die Datenbank aufzunehmen.

Diese Buttons im Bereich **Browse für weitere Infos** starten einen Internet Browser und lassen Sie nach weiteren Informationen über ausgewählten Song browsen, oder Sie können sich einen Song anhören.

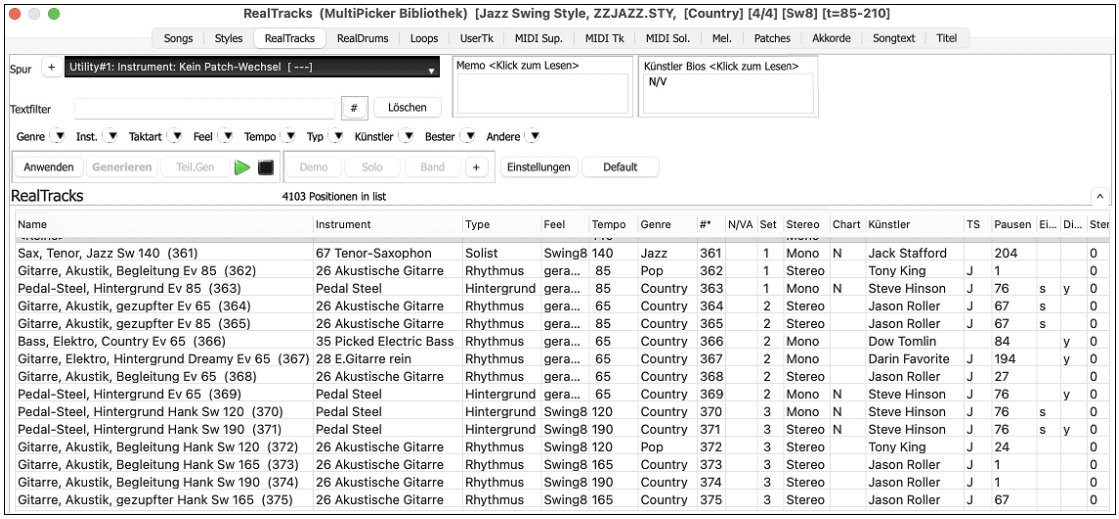
Wenn Sie einen Song gefunden haben, drücken Sie den **[OK-Finde übereinstimmende Styles]** Button. Dies führt Sie zum **StylePicker** Fenster mit Styles, die am besten mit dem Tempo, Feel, und Genre des ausgewählten Titels übereinstimmen.

MultiPicker Bibliothek-Fenster

Dieses schwebende Fenster dient als zentrale Anlaufstelle für verschiedene Funktionen, darunter SongPicker, StylePicker, RealTracks Picker, RealDrums Picker, Melodist Picker, ChordBuilder, KI Songtext Generator und vieles mehr. Die Registerkarten sind logisch organisiert: Songs, Styles, Audio-Tracks (RealTracks, RealDrums, Loops und UserTracks), MIDI-Tracks (MIDI SuperTracks, MIDI Tracks, MIDI Solisten, Melodisten und Patches) und KI/Assistent (Akkorde, KI Songtext-Generierung und Songtitel-Browser). Alle Auswahlfunktionen haben eine gemeinsame Benutzeroberfläche mit einem ähnlichen Aussehen und ähnlicher Funktionalität, einschließlich Filtern, Suchoptionen, Demos, Memos und mehr.



Dieser Fenster kann über die Toolbar **[MultiPicker Bibliothek]** oder den Menüpunkt *Bearbeiten* | *MultiPicker Bibliothek* geöffnet werden. Die Hotkeys sind **F7** oder **M return**.



Verwenden Sie die Registerkarten am oberen Rand des Fensters, um den Funktionen zu wechseln.



[Songs]: Dies öffnet den SongPicker, der Informationen zu allen Songs in einem bestimmten Ordner anzeigt, darunter Titel, Tonart, Taktart, Genre, Form und mehr.

[**Styles]**: Diese Registerkarte öffnet den StylePicker. Styles beziehen sich auf Musikstile wie Jazz, Latin, Blues, Pop, Rock, Country usw. Sie können einen Musikstil auswählen, bevor oder nachdem Sie die Akkorde des Songs eingegeben haben. Der StylePicker listet alle Styles mit vollständigen Informationen auf. Er verfügt über eine großartige Filterfunktion, mit der Sie den perfekten Style für Ihren Song finden können, indem Sie Elemente wie Taktart, Feel oder Tempo auswählen oder einfach einen bekannten Songtitel eingeben.

[**RealTracks]**: RealTracks sind Aufnahmen von Top-Studiomusikern und -künstlern. RealTracks sind keine "Samples", sondern vollständige Aufnahmen, die jeweils mehrere Takte lang sind, und können Spuren generieren, die perfekt synchron mit den anderen Band-in-a-Box-Spuren wiedergegeben werden. Das Beste daran ist, dass sie der Akkordprogression folgen, die Sie eingegeben haben, so dass Sie eine authentische Audiobegleitung zu Ihrem Song hören!

[**RealDrums]**: Die RealDrums sind Aufnahmen von wirklich guten Studioschlagzeugern, die mehrtaktige Patterns spielen. MIDI-Schlagzeuge sind Patterns, die auf zusammengesetzten einzelnen Noten bestehen, die von einem Programmierer zusammengesetzt wurden. Wir haben die Schlagzeuger außerdem in vielen verschiedenen Tempi aufgenommen, so dass sich diese nicht wie eine schneller gespielte Variante eines langsameren Tempos anhört, sondern wirklich anders ist. Diese unterschiedlichen Aufnahmen wurden dann für RealDrums verwendet.

[**Loops]**: Loops sind Audio-Dateien (WAV, WMA, m4a, mp4, mp3), die sich im *Band-in-a-Box/RealTracks/Loops* befinden. Sie können Ihre eigenen Dateien in diesen Ordner ablegen. Loops unterstützen viele Arten von ACID-Loops (für WAV und MP3 Dateien). Wenn Sie einer ACID-Loop einen bestimmten Grundton hinzufügen (z. B. F), erlaubt Band-in-a-Box sofort dies als kompletten Style zu verwenden. Es wird dabei die Schliefen auf den aktuellen Akkord des Songs transponiert, die Loop folgt somit der Akkord-Progression.

[**UserTk]**: UserTracks ermöglichen jedem eigene Audio Styles zur Verwendung in Band-in-a-Box zu erzeugen. Mit einem UserTracks Style können Sie jeden Akkord in Band-in-a-Box eingeben. Der von Ihnen gemachte UserTracks Style wird dann die Akkord-Progression spielen! Wenn Sie zum Beispiel einen UserTracks Style durch eine eigene Gitarren-Groove-Aufnahme gemacht haben, können Sie dann alle Akkorde in Band-in-a-Box eingeben. Das Resultat wird sein, dass Ihr Gitarren-Groove über diesen komplett neuen Akkord-Wechsel spielt! Sie können sogar das Tempo oder die Tonart wechseln und trotzdem die Akkord-Progression wiedergeben lassen!

[**MIDI Sup.]**: MIDI SuperTracks sind MIDI-Spuren, die zu einer Spur oder einem Style hinzugefügt werden können und wie andere MIDI-Spuren in einem Style wiedergegeben werden. Sie werden deshalb als “SuperTracks” bezeichnet, da diese durch eine andere Programmierung erzeugt werden, als die typischen MIDI Style Spuren. Typische MIDI Style Spuren werden von C7 Pattern im Style erzeugt. Dieses Pattern wird bei jedem Akkord wiederholt. MIDI SuperTracks ist dagegen eine MIDI-Wiedergabe, die von echten Musikern aufgenommen wurde (ähnlich wie bei den RealTracks in diesem Zusammenhang), und ist nicht Pattern basierend.

[MIDI Tr] Sie können jeder Spur Ihres Songs eine MIDI-Spur aus einem MIDI-Style hinzufügen. Es stehen über 800 benutzerdefinierte MIDI-Spuren zur Auswahl**.**

[**MIDI Sol.]**: Das stimmt! Band-in-a-Box kann “Soli wie ein Profi erzeugen”.

[Mel.]: Unter Verwendung der “Melodist” Funktion können Sie einen neuen Song im Musikstil Ihrer Wahl, komplett mit Intro, Akkorden, Melodie, Arrangement usw. komponieren. Der Melodist wird auch eine Melodie über eine vorhandene Akkordabfolge erzeugen.

[Patches]: So können Sie aus einer Liste von über 1.100 MIDI-Patches (Instrumental-Sounds) auswählen, die alle nach GM-Nummern kategorisiert sind. So können Sie aus einer Liste von über 1.100 MIDI-Patches (Instrumental-Sounds) auswählen, die alle nach GM-Nummern kategorisiert sind.

[Akkorde]: Dies liefert zwei Funktionen: Akkord-ProgressionBuilder und AkkordPicker, mit denen Sie Akkorde nach Gehör eingeben können.

[Sontext]: Band-in-a-Box bietet kreative Songwriting-Funktionen, die Themen, Styles, Titel und sogar ganze Songideen vorschlagen oder generieren. Es liefert auch maßgeschneiderte KI Songtexte, mit denen Sie Songtexte von Grund auf neu erstellen, die nächste Zeile generieren oder mit Reimen, Synonymen, Antonymen, verwandten Wörtern oder Alliterationen experimentieren können. Sie können Ihre vorhandenen Songtexte verbessern, indem Sie lebendige Bilder, Emotionen, einen reicheren Wortschatz oder natürlichere Formulierungen hinzufügen. Mit sechs verschiedenen Modi – Wortvorschläge, Inspiration, Songwriting, Verbesserungen, Vollständiger Song und Benutzerdefiniert – können Sie Ihren Songtext auf vielfältige Weise verfeinern.

[Titel]: Der Songtitel-Browser zeigt grundlegende Informationen zu über 21.000 beliebten Songs an. Wählen Sie einen Song aus, und es werden Styles gefunden, die dem Tempo, der Tonart, dem Feel und anderen Merkmalen des ausgewählten Songs entsprechen.

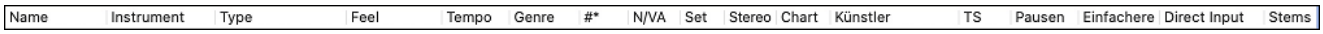
Bei einigen Pickern können Sie die Spur bestätigen oder ändern, auf die das ausgewählte Element aus der Liste angewendet wird.



Note: Für den Melodist: Wenn Sie eine andere Spur als die Melodiespur auswählen, deaktivieren Sie die Option „Melodie-Spur für Melodist verwenden“ unterhalb des Spurwählers, damit der Melodist auf der ausgewählten Spur und nicht auf der Melodiespur erzeugt wird. Ebenso deaktivieren Sie die Option „Solisten-Spur für Solisten verwenden“, wenn Sie eine andere Spur als die Soloist-Spur auswählen..

Wenn Sie auf den Button [+] neben dem Spur-Selektor klicken, wird ein kleines Panel angezeigt, in dem Sie Solo, Stummschaltung, Einfrieren, Lautstärke/Hall/Panorama/Klang aktivieren, das Label der Spur ändern, die Beschreibung der Spur schreiben und mehr für die aktuelle Spur tun können.

Sie können die Liste sortieren, indem Sie auf die Spaltenüberschriften klicken.



Note: Hinweis: Die Spaltenüberschriften variieren je nach Track-Typen.

- Für RealTracks und MIDI SuperTracks zeigt die Spalte **Typ** die Art des Spiels an (Rhythmus, Hintergrund und Solisten). Bei den Styles gibt diese Spalte an, ob der Style nur RealTracks („R“), nur MIDI („M“) oder eine Kombination aus RealTracks und MIDI („RM“) enthält.
- Die Spalte **Feel** zeigt an, ob das Spiel in einem gleichmäßigen 8tel-Feel, einem gleichmäßigen 16tel-Feel, einem Swing-8tel-Feel oder einem Swing-16tel-Feel ist.
- Die Spalte **Tempo** zeigt das Basis- (oder typische) Tempo an.
- Für die RealDrums zeigt die **/4**-Spalte das Taktmaß an. Wenn diese Spalte leer ist, beträgt das Taktmaß 4/4; wenn in dieser Spalte eine 3 steht, beträgt das Taktmaß 3/4. Es gibt auch die Spalten Lo und Hi, die den empfohlenen Tempospielraum anzeigen, und die x-Spalte gibt an, ob das Tempo der RealDrums außerhalb des Bereichs für das Lied liegt.
- Das **Genre** zeigt die Musikstile wie Jazz, Rock, Country usw. an.
- Es gibt eine **Gruppen**-Spalte für die Style liste. Die Styles sind in drei Gruppen unterteil: Pop, Jazz und Country. In dieser Spalte wird auch ein "Genre-Score" angezeigt, der einen Style mit einer einfachen Zahl von 1 bis 100 beschreibt. Dies funktioniert folgendermaßen: ruhige, klassische, akustische, Jazz- oder Folkmusik hat eine niedrige Genrebewertung (1 bis 30); laute, aggressive oder harte Rockmusik hat eine hohe Genrebewertung (80-100); und leichte bis mittelschwere Popmusik hat eine mittlere Genrebewertung. Mit dem Button "Andere" können Sie die Style-Liste nach der Genre-Bewertung filtern, indem Sie entweder einen vordefinierten Bereich auswählen oder Ihren eigenen Bereich aktivieren. Wenn Sie zum Beispiel einen ruhigen "Wohnzimmer" Style suchen, verwenden Sie den Filter, um nur Styles mit einer Genrebewertung von weniger als 40 anzuzeigen. Dies könnte Jazz, Klassik, Folk oder andere ruhige, akustische Styles anzeigen
- Die **N/V** Spalte zeigt “N/V” für alle RealTracks die noch nicht installiert oder noch nicht gekauft wurden, wenn “Zeige RealTracks die N/V” aktiviert ist.
- **Set** ist die Nummer des RealTracks Set, welches das Instrument enthält. Diese Spalte zeigt Ihnen auch, ob ein Video für dieses RealTrack verfügbar ist.
- Die **Stereo** Spalte zeigt, ob das Instrument in Stereo oder Mono gespielt wird.
- Instrumente mit einem “N” oder “Gt” in der **Chart** Spalte zeigen die RealTrack in der Notation an.
- Die **Künstler** Spalte zeigt den Namen des Musikers, der das RealTrack Instrument gespielt hat. Beachten Sie die “Künstler Biografie” Box für Informationen über den Spieler.
- Der Buchstabe "Y" in der Spalte **TS** bedeutet, dass Tempo Swapping für das Instrument unterstützt wird. Wenn Sie ähnliche RealTracks in verschiedenen Tempi zur Verfügung haben, wählt Band-in-a-Box automatisch den am besten zu verwendenden aus.
- **Holds** zeigt an, ob der RealTrack Shots, Holds und Pushs unterstützt. Wenn dort eine Zahl steht (und nicht ein leeres Feld), werden sie alle unterstützt.
- **Einfachere verfügbar** haben "s" in der Spalte, wenn das RealTracks-Instrument einfachere Optionen bietet. Dies sind Teile mit weniger aufwändigem, weniger verzierter Wiedergabe Play, um einfachere Arrangements zu generieren.

- **Direct Input** verfügbar hat den Buchstaben "y", wenn das Instrument die Möglichkeit von reinen Aufnahmen ohne Effekte bietet. So können Sie mit einer reinen Spur beginnen und Ihre eigenen Effekte hinzufügen.
- Die Spalte **Stems** zeigt die Anzahl der verfügbaren einzelnen Instrumente/Stimmen an. Wenn Sie RealTracks auswählen, die über Stems verfügen, sehen Sie direkt unter der Liste, um welche Stems es sich handelt. Mithilfe der Checkboxen können Sie alle Stems, die ausgewählten Stems oder die Mischung aller Stems laden. Wenn Sie alle oder einzelne Stems auswählen, wird jeder Stem auf eine separate Spuren geladen, so dass Sie Lautstärke, Schwenken usw. für jeden Stem über den Mixer steuern können.
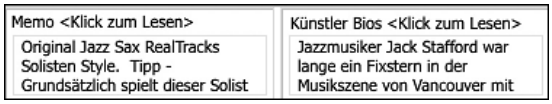
Sie können die Filterfunktion verwenden, um Elemente in der Liste zu suchen.



Geben Sie z.B. einen Text (z.B. Bossa) in das Feld **Texfilter** ein, und die Liste wird so gefiltert, dass nur die Einträge angezeigt werden, die das Wort "Bossa" irgendwo im Namen, im Genre, im Memo usw. enthalten. Der Button **[#]** ermöglicht es Ihnen, die Liste nach vielen Elementen zu filtern, z.B. nach Feel, Tempo, Set-Nummern, Interpreten usw. Sie können auch die Pfeiltasten verwenden, um die Liste schnell nach einem Genre, Instrument, Taktart, Feel usw. zu filtern. Drücken Sie auf den Button **[leeren]**, um den Filter zu löschen und alle verfügbaren Elemente in der Liste anzuzeigen.

Für den StylePicker gibt es eine Checkbox **Ähnliches einbeziehen**. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden in der gefilterten Liste nur die exakten Übereinstimmungen angezeigt. Wenn diese Option jedoch aktiviert ist, werden in der Liste die exakten Übereinstimmungen und die ähnlichen Styles angezeigt. Dieser Button löscht jeden Filter, so dass alle Styles angezeigt werden.

Sie können Memos und Künstler Bios lesen (falls verfügbar).



Audio-Demos sind verfügbar.



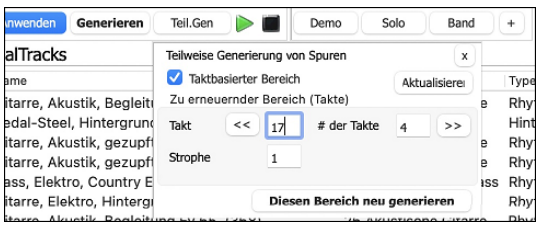
Um diese anzuhören, drücken Sie den Button **[Demo]**. Ein Doppelklick auf oder das Drücken der Leertaste gibt die Audio-Demos ebenfalls wieder, es sei denn, Sie haben die Option *Doppelklick (oder Leertaste) spielt ChordSheet (nicht vorgefertigte Demo)* auf dem **[+]**-Button aktiviert. Für RealTracks, RealDrums und MIDI SuperTracks gibt es für jedes Demo eine "Band"-Version mit allen Instrumenten und eine "Solo"-Version mit nur einem Instrument. Die Demos geben zuerst die Bandversion wieder, wenn der Demo-Button *"Band" (nicht "Solo")* im **[+]**-Button aktiviert ist. Wenn dieser deaktiviert ist, wird zuerst die Solo-Version wiedergegeben. Sie können auch den Button **[Band]** für die Bandversion oder den Button **[Solo]** für die Soloversion drücken. Der **[+]** Button zeigt ein Menü mit Optionen an, mit denen Sie das Internet verwenden können, um Audiodemos wiederzugeben, die Lautstärke der Audiodemos einzustellen, Demosongs für den ausgewählten Style zu laden, den Ordner mit Audiodemos zu öffnen, wenn die Datei auf Ihrer Festplatte wiedergegeben wird, usw.



Der Button **[Anwenden]** wendet das in der Liste ausgewählte Element auf die Aktuelle Spur an. Dadurch wird keine Spur generiert, aber wenn Sie auf den Button **[Generieren]** klicken, wird eine ganze Spur generiert und der Song wird ab der aktuellen Position wiedergegeben. **Umschalten**+Klick auf diesen Button generiert eine ganze Spur und gibt den Song von Anfang an wieder.

Der Button mit dem grünen Pfeil gibt den Song ab der aktuellen Position wieder. **Umschalten**+Klick darauf gibt den Song ab der aktuellen Position wieder. Der schwarze quadratische Button stoppt den Song oder das Audio-Demo.

Wenn Sie nur für einen Teil der Spur generieren möchten, klicken Sie auf den Button **[Teil Gen]**, um ein kleines Panel zu öffnen. Legen Sie dann den Bereich fest, der entweder auf den vollen Taktgrenzen oder auf genauen Regionen in Takten/Schlägen/Ticks basiert, und klicken Sie auf den Button **[Diesen Bereich neu generieren]**.



Für einige Arten von Spuren gibt es einen **[Einstellungen]** Button, der ein kleines Panel für zusätzliche Einstellungen öffnet.

RealTracks Einstellungen und MIDI SuperTracks Einstellungs-Panels

- Mit der Option **Timebase** können Sie die ausgewählten RealTracks/MIDI SuperTracks im normalen, Half-Time-, Double-Time- oder Triple-Time-Tempo wiedergeben.
- Der Button **[Medley]** ermöglicht es Ihnen, ein Medley aus RealTracks auf derselben Spur zu erstellen.
- Wenn **Bluesig** aktiviert ist, werden die ausgewählten RealTracks/MIDI SuperTracks in einem bluesigen Style wiedergegeben, bei dem Dur-Dreiklänge wie 7tel-Akkorde behandelt werden.

- Wenn **Einfacher** aktiviert ist, spielen die ausgewählten RealTracks/MIDI SuperTracks ein einfacheres Arrangement (weniger geschäftig, weniger verziert). Die Verfügbarkeit von einfacheren RealTracks/MIDI SuperTracks finden Sie in der Spalte "Einfach verfügbar".
- Wenn **Direct Input** aktiviert ist, verwenden die ausgewählten RealTracks/MIDI SuperTracks eine Gitarre mit "reinem Signal", so dass Sie Ihre eigenen Effekte hinzufügen können. Die Verfügbarkeit von reinen Aufnahmen finden Sie in der Spalte "Direkter Eingang verfügbar".
- Wenn Sie die Option **Gehalten** aktivieren, spielen die ausgewählten RealTracks/MIDI SuperTracks gehaltene Akkorde wieder.
- Wählen Sie **RealTracks für diese Spur deaktivieren (diese Spur zu MIDI erzwingen)**, wenn Sie keine RealTracks für diese Spur wünschen, auch wenn der aktuelle Style einen RealTrack vorgibt.

RealDrums-Einstellungs-Panel

- Aktivieren Sie **Nur für diesen Song MIDI-Drums erzwingen**, wenn Sie die RealDrums nicht im aktuellen Style aktivieren möchten.
- Wenn **Einfache Drums für diesen Song (keine Fills)** aktiviert ist, wird RealDrums ein einfacheres Arrangement ohne Fills wiedergeben.
- Sie können eine **Timebase** (normal, Half-Time, Double-Time oder Triple-Time) für jeden RealDrums auswählen.
- Aktivieren Sie **RealDrums anzeigen, die nicht N/V**, wenn Sie RealDrums sehen möchten, die nicht im Ordner Drums installiert sind.
- **Zeigen, wenn Feel nicht übereinstimmt** zeigt einen Song an, bei dem die Drums im geraden Feel sind und der Style Swing ist (oder umgekehrt).
- Aktivieren Sie **Zeigen, wenn das Tempo außerhalb des Bereichs** liegt, um RealDrums zu sehen, die beim aktuellen Song-Tempo nicht gut funktionieren würden.
- Deaktivieren Sie die Checkbox **Zeige RealDrums, die keine Favoriten sind (*)**, um nur RealDrums anzuzeigen, die Sie als Favoriten zugewiesen haben.
- Wenn **Zeige RealDrums mit Stems** aktiviert ist, werden nur RealDrums aufgelistet, die Stems enthalten.

Melodist Einstellungs-Panel

In diesem Bereich können Sie die Elemente (Melodie, Akkorde, Songtitel usw.) auswählen, die der Melodist generieren soll. Wenn die Checkbox **Akkorde** aktiviert ist, generiert der Melodist Akkorde. Wenn Sie jedoch die aktuelle Akkordprogression, die bereits im ChordSheet eingegeben wurde, beibehalten möchten, deaktivieren Sie diese Option. Standardmäßig verwendet der Melodist den zugehörigen Style. Wenn Sie jedoch nicht möchten, dass der aktuelle Style geändert wird, deaktivieren Sie die Option **Styleänderung**. Sie können auch die voreingestellten Buttons verwenden, um die Elemente schnell auszuwählen. Der Button **[Nur Akkorde]** aktiviert beispielsweise die Option **"Akkords"** und hebt die Markierung aller anderen Elemente auf. Die Schaltfläche **[Akkorde (aus vorhandener Melodie)]** generiert Akkorde auf der Grundlage der vorhandenen Melodie unter Verwendung des Features Reharmonist. Der Button **[Mehr Melodist]** öffnet den Dialog Melodist, in dem Sie zusätzliche Einstellungen und Optionen auswählen können.

MIDI Solisten Einstellungs-Menü

Mit dem Menüpunkt *Ermögliche Style-Wechsel mit MIDI Solisten* können Sie Style-Änderungen aktivieren/deaktivieren.

Sie können *Weitere MIDI Solisten-Einstellungen* wählen, um den Dialog Solisten auswählen für zusätzliche Einstellungen zu öffnen.

Default Panel

Der Button **[Default]** öffnet ein Panel, in dem Sie die Standardwerte für die Schriftgröße, die Spaltenbreite und die Fenstergröße separat einstellen können.

Style Optionen

Für Styles gibt es einen **[Optionen]**-Button, der Ihnen ein Menü mit verschiedenen nützlichen Funktionen anzeigt. Dazu gehören das Laden von Song-Demos, das Aktivieren des ausgewählten oder geladenen Styles als gemerkten Style, so dass Sie leicht darauf zurückgreifen können, das Zuweisen des ausgewählten Styles als Favorit, das Öffnen des StylePicker Options Dialogs, usw. Diese Funktionen sind auch zugänglich, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Style-Liste klicken.

Generierung von RealTracks

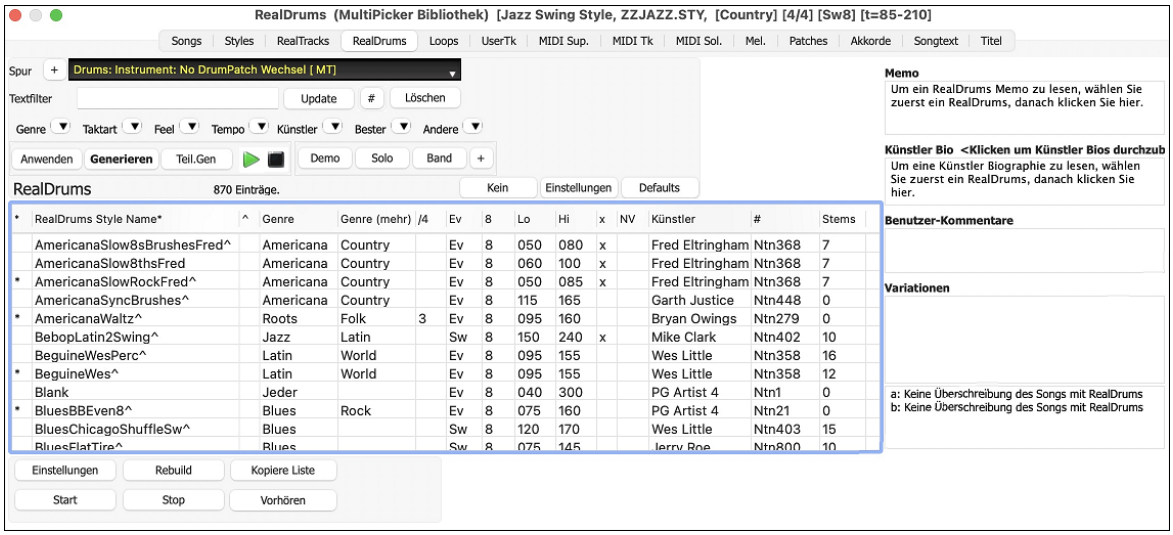
RealTracks sind Aufnahmen von Top-Studiomusikern und Aufnahmekünstlern. RealTracks sind keine „Samples“, sondern vollständige Aufnahmen, die jeweils mehrere Takte lang sind, und können Tracks erzeugen, die perfekt synchron zu den anderen Band-in-a-Box-Tracks abgespielt werden. Das Beste daran ist, dass sie der von Ihnen eingegebenen Akkordprogression folgen, sodass Sie eine authentische Audiobegleitung zu Ihrem Song hören!

Mit dem **RealTracks Picker** können Sie bestimmte RealTracks in Ihrem Song zuweisen. Er zeigt alle RealTracks aus dem Ordner *Applications/Band-in-a-Box/RealTracks* an und liefert Informationen wie Typ (Rhythm/Background/Solist), Genre, Feel, Tempo, Künstler und mehr. Er enthält auch nützliche Funktionen zur Auswahl von RealTracks, wie Filter, Suchoptionen, Demos, Memos und mehr.



Das **RealTracks Picker**-Fenster öffnet sich, wenn Sie auf den Button **[RealTracks]** in der Toolbar mit **Umschalten**+klicken. Die Hotkeys sind **R T return** oder **R T 1 return**.

Anmerkung: Der RealTracks Picker öffnet sich im frei beweglichen Fenster der MultiPicker Bibliothek, wenn *MultiPicker anstelle von Dialogen verwenden* im Menü *Bearbeiten* oder im Rechtsklickmenü des Track-Buttons aktiviert ist. Wenn diese Einstellung deaktiviert ist, öffnet sich der RealTracks Picker in einem modalen Dialog. Der modale Dialog bietet die gleichen einfachen Funktionen wie das frei bewegliche Fenster, featured jedoch eine etwas andere grafische Benutzeroberfläche und es fehlen Optionen, um einen Teil der Spur zu generieren, auf Spureinstellungen zuzugreifen (z. B. Solo, Stummschaltung, Einfrieren, Lautstärke, Hall usw.) oder die Schriftgröße zu ändern.



Mit dem Spur-Selektor am oberen Rand des Fensters können Sie eine Spur für RealTracks auswählen.

Wenn Sie auf den Button [+] neben dem Spur-Selektor klicken, wird ein kleines Panel angezeigt, in dem Sie Solo, Stummschaltung, Einfrieren, Lautstärke/Hall/Panorama/Klang aktivieren, das Label der Spur ändern, die Beschreibung der Spur schreiben und mehr für die aktuelle Spur tun können.

Sie können die Liste sortieren, indem Sie auf die Spaltenüberschriften klicken.

Durch Rechtsklick auf die Liste wird ein Menü mit häufig verwendeten Funktionen geöffnet, z. B. Favoriten umschalten, nur Favoriten anzeigen, Filter löschen, ähnliche RealTracks finden, StylePicker öffnen, um nur Styles anzuzeigen, die die ausgewählten RealTracks verwenden, und vieles mehr.

Sie können die Filterfunktion verwenden, um Elemente in der Liste zu suchen. Geben Sie z.B. einen Text (z.B. Bossa) in das Feld **Texfilter** ein, und die Liste wird so gefiltert, dass nur die Einträge angezeigt werden, die das Wort "Bossa" irgendwo im Namen, im Genre, im Memo usw. enthalten. Der Button **[#]** ermöglicht es Ihnen, die Liste nach vielen Elementen zu filtern, z.B. nach Feel, Tempo, Set-Nummern, Interpreten usw. Sie können auch die Pfeiltasten verwenden, um die Liste schnell nach einem Genre, Instrument, Taktart, Feel usw. zu filtern.

Audio-Demos sind verfügbar. Um diese anzuhören, drücken Sie den Button **[Demo]**. Ein Doppelklick auf oder das Drücken der Leertaste gibt die Audio-Demos ebenfalls wieder, es sei denn, Sie haben die Option *Doppelklick (oder Leertaste) spielt ChordSheet (nicht vorgefertigte Demo)* auf dem **[+]**-Button aktiviert. Für RealTracks, RealDrums und MIDI SuperTracks gibt es für jedes Demo eine "Band"-Version mit allen Instrumenten und eine "Solo"-Version mit nur einem Instrument. Die Demos geben zuerst die Bandversion wieder, wenn der Demo-Button *"Band" (nicht "Solo")* im **[+]**-Button aktiviert ist. Wenn dieser deaktiviert ist, wird zuerst die Solo-Version wiedergegeben. Sie können auch den Button **[Band]** für die Bandversion oder den Button **[Solo]** für die Soloversion drücken. Der **[+]** Button zeigt ein Menü mit Optionen an, mit denen Sie das Internet verwenden können, um Audiodemos wiederzugeben, die Lautstärke der Audiodemos einzustellen, Demosongs für den ausgewählten Style zu laden, den Ordner mit Audiodemos zu öffnen, wenn die Datei auf Ihrer Festplatte wiedergegeben wird, usw.

Der Button **[Anwenden]** wendet das in der Liste ausgewählte Element auf die Aktuelle Spur an. Dadurch wird keine Spur generiert, aber wenn Sie auf den Button **[Generieren]** klicken, wird eine ganze Spur generiert und der Song wird ab der aktuellen Position wiedergegeben. **Umschalten**+Klick auf diesen Button generiert eine ganze Spur und gibt den Song von Anfang an wieder. Der Button mit dem grünen Pfeil gibt den Song ab der aktuellen Position wieder. **Umschalten**+Klick darauf gibt den Song ab der aktuellen Position wieder. Der schwarze quadratische Button stoppt den Song oder das Audio-Demo. Wenn Sie nur für einen Teil der Spur generieren möchten, klicken Sie auf den Button **[Teil Gen]**, um ein kleines Panel zu öffnen. Legen Sie dann den Bereich fest, der entweder auf den vollen Taktgrenzen oder auf genauen Regionen in Takten/Schlägen/Ticks basiert, und klicken Sie auf den Button **[Diesen Bereich neu generieren]**.

Generierung von RealDrums

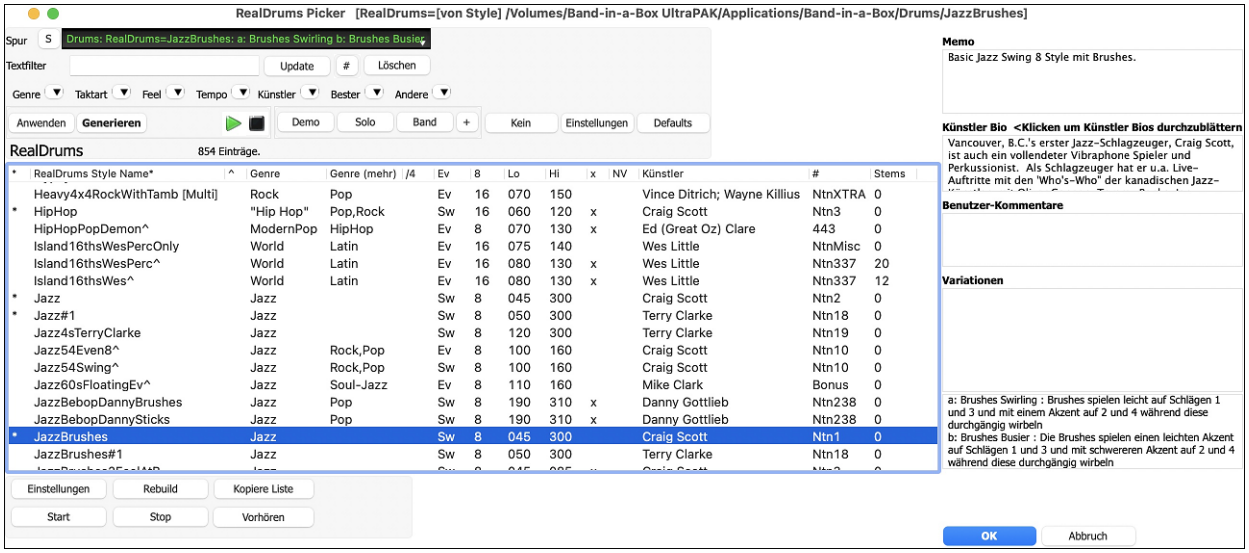
RealDrums sind Aufnahmen von Top-Studio-Schlagzeuger, die mehrtaktige Patterns spielen. MIDI-Drums sind Patterns, die auf einzelnen Drum-Hits basieren und in der Regel auf einem quantisierten Raster programmiert werden, von dem die Benutzer annehmen, dass Schlagzeuger sie normalerweise spielen. Wir nehmen Schlagzeuger in verschiedenen Tempi auf, sodass das Spiel, das Sie in verschiedenen Tempi hören, auch musikalisch unterschiedlich ist und nicht nur „beschleunigt“ wird. Schlagzeuger spielen verschiedene Arten von Fills usw. in langsameren/schnelleren Tempi, und diese werden mit RealDrums erfasst.

Mit dem **RealDrums Picker** können Sie bestimmte RealDrums in Ihrem Song zuweisen. Er zeigt alle RealDrums aus dem Ordner *Band-in-a-Box/Drums* an und liefert Informationen wie Genre, Taktart, Feel, Tempo, Künstler und mehr. Er enthält auch nützliche Funktionen zur Auswahl von RealDrums, wie Filter, Suchoptionen, Demos, Memos und mehr.



Das **[RealDrums]-Picker** Fenster öffnet sich, wenn Sie mit **umschalten**+Klick auf den **[RealDrums]**Button in der Toolbar klicken. Die Hotkeys sind **R D return** oder **R D 1 return**.

Anmerkung: Der RealDrums Picker öffnet sich im beweglichen Fenster der MultiPicker Bibliothek, wenn *MultiPicker statt Dialoge verwenden* im Menü *Bearbeiten* oder im Rechtsklickmenü des Track-Buttons aktiviert ist. Wenn diese Einstellung deaktiviert ist, öffnet sich der RealTracks Picker in einem modalen Dialog. Der modale Dialog bietet die gleichen einfachen Funktionen wie das frei bewegliche Fenster, featured jedoch eine etwas andere grafische Benutzeroberfläche und bietet keine Optionen, um einen Teil der Spur zu generieren oder auf Spureinstellungen (wie Solo, Stummschaltung, Einfrieren, Lautstärke, Hall usw.) zuzugreifen.



Mit der Spurauswahl können Sie eine Spur auswählen, auf die das ausgewählte Element in der Liste angewendet werden soll.

Sie können die Liste sortieren, indem Sie auf die Spaltenüberschriften klicken.

Durch Rechtsklick auf die Liste wird ein Menü mit häufig verwendeten Funktionen angezeigt. Sie können beispielsweise einen Favoriten umschalten, nur Favoriten auflisten, Filter löschen, ähnliche RealDrums suchen und RealDrums anzeigen, die mit dem aktuellen Style kompatibel sind. Wenn Sie im Menü „Favoriten und Zuletzt verwendete auswählen/bearbeiten“ auswählen, wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem die Favoriten und anschließend die zuletzt verwendeten RealDrums angezeigt werden.

Sie können die Filterfunktion verwenden, um Elemente in der Liste zu suchen. Geben Sie einen Text (z. B. Bossa) in das Feld **Textfilter** ein und klicken Sie auf **[Update]**. Sie sehen nur RealDrums, die den eingegebenen Text in Titel, Memo, Genre usw. beinhalten. Wenn Sie Begriffe durch ein Leerzeichen trennen, wird jeder Begriff einzeln gesucht. So finden Sie bei einer Suche nach „Bossa Rock Ev 120“ jeden Bossa Rock Style mit einem geraden Feel, der mit einem Tempo von fast 120 funktionieren würde. Wenn Sie einen Suchbegriff mit einer Zahl hinzufügen, wird nach RealDrums gefiltert, die dem Tempo oder einem kompatiblen Bereich entsprechen. Sie können auch die Pfeil-Buttons verwenden, um die Liste schnell nach Genre, Instrument, Taktart, Feel und mehr zu filtern.

Audio-Demos sind verfügbar. Um diese anzuhören, drücken Sie den Button **[Demo]**. Ein Doppelklick auf oder das Drücken der Leertaste gibt die Audio-Demos ebenfalls wieder, es sei denn, Sie haben die Option *Doppelklick (oder Leertaste) spielt ChordSheet (nicht vorgefertigte Demo)* auf dem **[+]**-Button aktiviert. Für RealTracks, RealDrums und MIDI SuperTracks gibt es für jedes Demo eine "Band"-Version mit allen Instrumenten und eine "Solo"-Version mit nur einem Instrument. Die Demos geben zuerst die Bandversion wieder, wenn der Demo-Button *"Band" (nicht "Solo")* im **[+]**-Button aktiviert ist. Wenn dieser deaktiviert ist, wird zuerst die Solo-Version wiedergegeben. Sie können auch den Button **[Band]** für die Bandversion oder den Button **[Solo]** für die Soloversion drücken. Der **[+]** Button zeigt ein Menü mit Optionen an, mit denen Sie das Internet verwenden können, um Audiodemos wiederzugeben, die Lautstärke der Audiodemos einzustellen, Demosongs für den ausgewählten Style zu laden, den Ordner mit Audiodemos zu öffnen, wenn die Datei auf Ihrer Festplatte wiedergegeben wird, usw.

Der Button **[Anwenden]** wendet das in der Liste ausgewählte Element auf die Aktuelle Spur an. Dadurch wird keine Spur generiert, aber wenn Sie auf den Button **[Generieren]** klicken, wird eine ganze Spur generiert und der Song wird ab der aktuellen Position wiedergegeben. **Umschalten**+Klick auf diesen Button generiert eine ganze Spur und gibt den Song von Anfang an wieder. Der Button mit dem grünen Pfeil gibt den Song ab der aktuellen Position wieder. **Umschalten**+Klick darauf gibt den Song ab der aktuellen Position wieder. Der schwarze quadratische Button stoppt den Song oder das Audio-Demo. Wenn Sie nur für einen Teil der Spur generieren möchten, klicken Sie auf den Button **[Teil Gen]**, um ein kleines Panel zu öffnen. Legen Sie dann den Bereich fest, der entweder auf den vollen Taktgrenzen oder auf genauen Regionen in Takten/Schlägen/Ticks basiert, und klicken Sie auf den Button **[Diesen Bereich neu generieren]**.

Generierung von Loop-Spuren

Sie können eigene Loops oder von anderen Anbietern zu jeder Band-in-a-Box Spur hinzufügen. Loops sind Audio-Dateien (WAV/AIFF/CAF/MP3/MP4/WMA), die sich im *Loops* Ordner befinden (*/Programme/Band-in-a-Box/RealTracks/Loops*). Sie können Ihre eigenen Dateien in diesen Ordner geben.

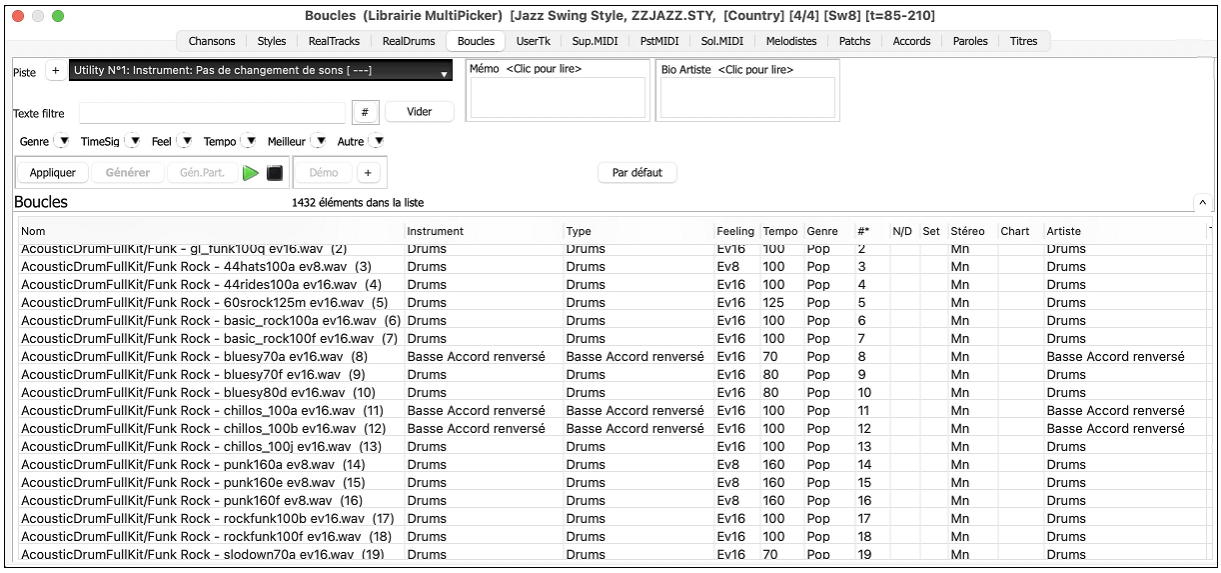
Eine Datei mit Meta-Daten wird unterstützt. Dies passiert automatisch und mehrere Felder (Tempo, # Takte und Grundton) werden vpn bestimmten Audio-Dateien erkannt (Acid WAV oder AIFF mit Apple® Loop).



Klick auf den **[Loops]** Toolbar Button zum Öffnen des **LoopPicker** Dialog. Wenn Sie die Tasten **R L return** drücken, öffnet sich der Dialog auch.

Anmerkung: Der Loops Picker öffnet sich im frei beweglichen Fenster der MultiPicker Bibliothek, wenn *MultiPicker statt Dialoge verwenden* im Menü *Bearbeiten* oder im Rechtsklick-Menü des Spur-Buttons aktiviert ist. Wenn diese Einstellung deaktiviert ist, öffnet sich der Loops Picker in einem modalen Dialog. Der modale Dialog bietet die gleichen einfachen Funktionen wie das frei bewegliche Fenster, featured jedoch eine andere grafische Benutzeroberfläche und es fehlen Optionen, um einen Teil der Spur zu generieren, auf Spureinstellungen zuzugreifen (z. B. Solo, Stummschaltung, Einfrieren, Lautstärke, Hall usw.) oder die Schriftgröße der Liste zu ändern.

Loops Picker (MultiPicker Bibliothek)



Es gibt einen Spur-Selektor, mit dem Sie die aktuelle Spur bestätigen oder ändern können. Ihre Auswahl aus der Loop-Liste wird auf diese Spur angewendet.

Die Liste kann durch Klicken auf die Spaltenüberschriften sortiert werden.

Anmerkung: Einige Spalten, wie TS (Time Swapping), Holds, Direct Input Available, Stems, sind nicht auf Loops anwendbar und zeigen daher keine Informationen an.

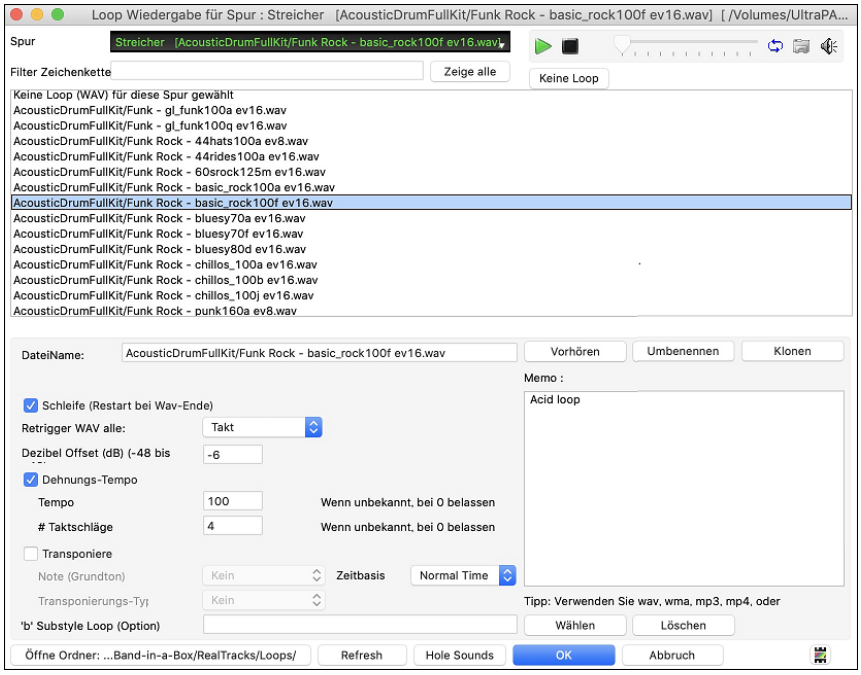
Durch Rechtsklick auf die Liste wird ein Menü mit häufig verwendeten Funktionen geöffnet, z. B. Favoriten umschalten, nur Favoriten anzeigen, Filter löschen und vieles mehr..

Sie können die Filterfunktion verwenden, um Elemente in der Liste zu suchen. Geben Sie z.B. einen Text (z.B. Bossa) in das Feld **Texfilter** ein, und die Liste wird so gefiltert, dass nur die Einträge angezeigt werden, die das Wort "Bossa" irgendwo im Namen, im Genre, im Memo usw. enthalten. Sie können auch die Pfeiltasten verwenden, um die Liste schnell nach einem Genre, Instrument, Taktart, Feel usw. zu filtern.

Audio-Demos sind verfügbar. Um diese anzuhören, drücken Sie den Button **[Demo]**. Durch Doppelklicken auf einen Loop in der Liste oder Drücken der Leertaste werden die Audio-Demos ebenfalls abgespielt, wenn Sie die Option *Doppelklick (oder Leertaste) spielt ChordSheet (keine vorgefertigte Demo)* im Menü des **[+]**-Buttons aktiviert haben. Der Button bietet außerdem zusätzliche Optionen zum Anpassen der Lautstärke der Audio-Demos, der Loop-Wiedergabe und mehr.

Der Button **[Anwenden]** wendet das in der Liste ausgewählte Element auf die Aktuelle Spur an. Dadurch wird keine Spur generiert, aber wenn Sie auf den Button **[Generieren]** klicken, wird eine ganze Spur generiert und der Song wird ab der aktuellen Position wiedergegeben. **Umschalten**+Klick auf diesen Button generiert eine ganze Spur und gibt den Song von Anfang an wieder. Der Button mit dem grünen Pfeil gibt den Song ab der aktuellen Position wieder. **Umschalten**+Klick darauf gibt den Song ab der aktuellen Position wieder. Der schwarze quadratische Button stoppt den Song oder das Audio-Demo. Wenn Sie nur für einen Teil der Spur generieren möchten, klicken Sie auf den Button **[Teil Gen]**, um ein kleines Panel zu öffnen. Legen Sie dann den Bereich fest, der entweder auf den vollen Taktgrenzen oder auf genauen Regionen in Takten/Schlägen/Ticks basiert, und klicken Sie auf den Button **[Diesen Bereich neu generieren]**.

Loops Picker (modaler Dialog)



Sie können durch Doppel-Klick auf die Liste oder durch Verwenden der Steuerungs Buttons eine Loop vorhören.

Die **[Keine Loop**] button ist ein schneller Weg um eine Loop in einer Spur zu bereinigen, im Gegensatz zu hochscrollen bis zu “Keine Loop (WAV) für diese Spur gewählt” Auswahl für diese Spur.

Drücken Sie den **[Vorhören]** Button um die Loop wiederzugeben.

Klicken Sie auf den **[Umbenennen] B**utton um der Loop einen neuen Namen zu geben.

Klicken Sie auf den **[Klonen]** Button um eine Loop zu duplizieren. Dies ermöglicht Ihnen die gleiche Loop mit unterschiedlichen Parametern zu verwenden.

Band-in-a-Box fügt automatischen Zahlen in der Reihenfolge der geklonten Loops zum Dateinamen hinzu. Sie können aber auch Ihren eigenen Namen für die dupliziere Datei verwenden.

Für einen Natursound können Sie diese Option so belassen wie sie sind. Wenn Sie eine Loop aber bei jeder Sektion/ PartMarker/ Takt/ Akkord usw. neu antriggern möchten, können Sie dies hier einstellen.

Für einen Natursound gibt es kein Tempo, daher brauchen sie “Dehnungs-Tempo” nicht aktivieren.

Für eine Drum Loop Schleife, oder Gitarre- Loop möchten Sie das Tempo dehnen. Wenn Sie die Checkbox “Dehnungs-Tempo” aktiviert haben, geben Sie das Tempo der Wav-Datei ein (falls bekannt), falls nicht bekannt, geben Sie die Anzahl der Schläge der Wav-Datei ein (zB 2 Takte würden 8 Schläge sein).

Für WAV Dateien mit Acid Information oder AIFF Dateien mit Apple® Loop, Tempo, # Takte und Grundton wird automatisch eingetragen.

Für einen Natursound benötigen Sie keine Transponierung. Für einen melodischen Sound könnten Sie diesen zum Grundton des Akkords des Band-in-a-Box Songs hin transponieren. Wenn Sie dies möchten, geben Sie den Grundton der m4a-Datei ein, und stellen den Transponierungstyp auf “Akkord Grundton”

Mit der Option **Timebase** können Sie eine Timebase (Normal, Half-Time, Double-Time, oder Triple-Time) für jeden Loop auswählen.

Wenn Sie einen unterschiedlichen Sound für den “b” Substyle wollen, geben Sie den Namen der Wav-Datei im Feld ‘**b**’ **Substyle Loop**” ein.

Sie können Ihren Loops Ordner öffnen und Audio Dateien (Loops hinzufügen. Wenn Sie Dateien hinzugefügt haben, müssen Sie den “Update” Button drücken, oder den Dialog verlassen und erneut aufrufen um die List zu aktualisieren.

Der **[Öffne Ordner]** Button öffnet Ihren Loops-Ordner und ermöglicht es Ihnen, Audiodateien (Loops) hinzuzufügen. Wenn Sie Dateien hinzufügen, müssen Sie die Schaltfläche **[Aktualisieren]** drücken oder den Dialog verlassen und erneut eingeben, um die Liste zu aktualisieren.

Generierung von UserTracks

UserTracks ermöglichen jedem eigene Audio Styles zur Verwendung in Band-in-a-Box zu erzeugen. Mit einem UserTracks Style können Sie jeden Akkord in Band-in-a-Box eingeben. Der von Ihnen gemachte UserTracks Style wird dann die Akkord-Progression spielen! Wenn Sie zum Beispiel einen UserTracks Style durch eine eigene Gitarren-Groove-Aufnahme gemacht haben, können Sie dann alle Akkorde in Band-in-a-Box eingeben. Das Resultat wird sein, dass Ihr Gitarren-Groove über diesen komplett neuen Akkord-Wechsel spielt! Sie können sogar das Tempo oder die Tonart wechseln und trotzdem die Akkord-Progression wiedergeben lassen!

Diese sind nun wie andere RealTracks verwendet zu werden!

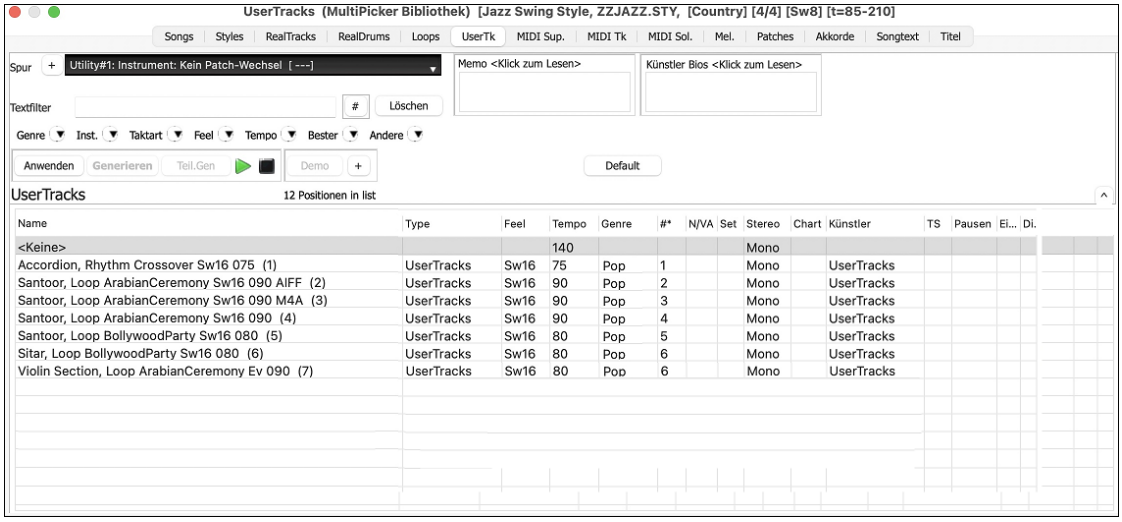


Um einen UserTrack für einen Track auszuwählen, klicken Sie auf den Button **[UserTracks]** in der Toolbar oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Spur-Button oben auf dem Bildschirm und wählen Sie *Wähle einen UserTrack für diese Spur* aus dem Menü aus.

Sie sehen dann den **UserTracks Picker**.

AnmerkungDer UserTracks Picker öffnet sich im frei beweglichen Fenster der MultiPicker Bibliothek, wenn MultiPicker statt Dialoge verwenden im Menü Bearbeiten oder im Rechtsklick-Menü des Track-Buttons aktiviert ist. Wenn diese Einstellung deaktiviert ist, öffnet sich der UserTracks Picker in einem modalen Dialog. Der modale Dialog bietet die gleichen einfachen Funktionen wie das frei bewegliche Fenster, featured jedoch eine andere grafische Benutzeroberfläche und bietet keine Optionen, um einen Teil der Spur zu generieren, auf Spureinstellungen zuzugreifen (z. B. Solo, Stummschaltung, Einfrieren, Lautstärke, Hall usw.) oder die Schriftgröße der Liste zu ändern.

UserTracks Picker (MultiPicker Bibliothek)



Mit der Spurauswahl können Sie eine Spur auswählen, auf die das ausgewählte Element in der Liste angewendet werden soll.

Wenn Sie auf den Button [+] neben dem Spur-Selektor klicken, wird ein kleines Panel angezeigt, in dem Sie Solo, Stummschaltung, Einfrieren, Lautstärke/Hall/Panorama/Klang aktivieren, das Label der Spur ändern, die Beschreibung der Spur schreiben und mehr für die aktuelle Spur tun können.

Sie können die Liste sortieren, indem Sie auf die Spaltenüberschriften klicken.

Anmerkung: Einige Spalten, wie TS (Time Swapping), Holds, Direct Input Available, Stems usw., sind für UserTracks nicht anwendbar und zeigen daher keine Informationen an.

Durch Rechtsklick auf die Liste wird ein Menü mit häufig verwendeten Funktionen geöffnet, z. B. Favoriten umschalten, nur Favoriten anzeigen, Filter löschen und vieles mehr.

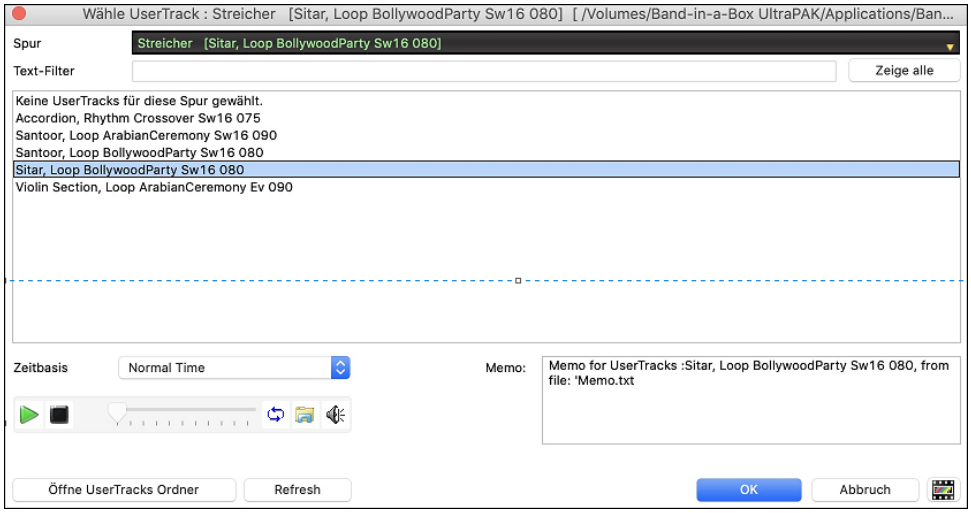
Sie können die Filterfunktion verwenden, um Elemente in der Liste zu suchen. Geben Sie z.B. einen Text (z.B. Bossa) in das Feld **Texfilter** ein, und die Liste wird so gefiltert, dass nur die Einträge angezeigt werden, die das Wort "Bossa" irgendwo im Namen, im Genre, im Memo usw. enthalten. Sie können auch die Pfeiltasten verwenden, um die Liste schnell nach einem Genre, Instrument, Taktart, Feel usw. zu filtern.

Audio-Demos sind verfügbar. Um diese anzuhören, drücken Sie den Button **[Demo]**. Durch Doppelklicken auf einen UserTrack in der Liste oder Drücken der Leertaste werden die Audio-Demos ebenfalls abgespielt, wenn Sie die Option *Doppelklick (oder Leertaste) spielt ChordSheet (keine vorgefertigte Demo)* im Menü des **[+]**-Buttons aktiviert haben. Dieser Button bietet auch zusätzliche Optionen zum Anpassen der Lautstärke der Audio-Demos, der Loop-Wiedergabe und mehr.

Der Button **[Anwenden]** wendet das in der Liste ausgewählte Element auf die Aktuelle Spur an. Dadurch wird keine Spur generiert, aber wenn Sie auf den Button **[Generieren]** klicken, wird eine ganze Spur generiert und der Song wird ab der aktuellen Position wiedergegeben. **Umschalten**+Klick auf diesen Button generiert eine ganze Spur und gibt den Song von Anfang an wieder. Der Button mit dem grünen Pfeil gibt den Song ab der aktuellen Position wieder. **Umschalten**+Klick darauf gibt den Song ab der aktuellen Position wieder. Der schwarze quadratische Button stoppt den Song oder das Audio-Demo. Wenn Sie nur für einen Teil der Spur generieren möchten, klicken Sie auf den Button **[Teil Gen]**, um ein kleines Panel zu öffnen. Legen Sie dann den Bereich fest, der entweder auf den vollen Taktgrenzen oder auf genauen Regionen in Takten/Schlägen/Ticks basiert, und klicken Sie auf den Button **[Diesen Bereich neu generieren]**.

UserTracks Picker (modaler Dialog)

Diese sind nun bereit wie andere RealTracks verwendet zu werden! Um einen UserTracks für eine Spur zu verwenden, wählen Sie zuerst die Spur am oberen Bildschirmrand. Wenn Sie zum Beispiel ein UserTracks zur Gitarrenspur hinzufügen wollen, öffnen Sie das Menü beim Gitarren Radio Button (durch Rechts- oder Doppel-Klick), und wählen dann die Option *Wähle einen UserTracks für diese Spur*. Ein alternative wäre zuerst die Gitarrenspur auszuwählen und danach den UserTracks Button am Hauptbildschirm zu drücken. Nun sehen Sie den **UserTracks** Dialog.

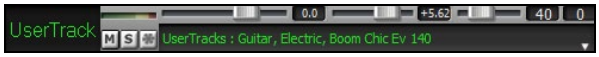


Sie können die UserTracks vorhören, indem Sie einen Doppel-Klick in der Liste machen oder Sie verwenden die Wiedergabe-Steuerung. Sie können die Lautstärke der Demos mit dem Lautsprecher-Symbol in der Wiedergabesteuerung verändern.

Sie können für alle UserTracks eine Zeitbasis auswählen (normal, Half-Time, Double-Time, oder Triple-Time).

Tipp: Wenn Sie zum Beispiel einen UserTracks in Ev 8 (gerade 8tel) mit dem Namen "Santur" haben, können Sie den Ordner kopieren und den kopierten Ordner zu "Santur [Double-Time]" umbenennen. Dieser wird dann in Double-Time Ev 16 mit halben Tempo gespielt.

Wir wählen einfach diesen UserTracks aus und drücken OK. Drücken Sie einfach [**Erzeuge und Play**] um diese zu hören.



Generierung von MIDI SuperTracks

MIDI SuperTracks sind MIDI Spuren können zu einer Spur oder einem Style hinzugefügt werden, und wie jede andere MIDI-Spur in einem Style wiedergegeben werden. Diese Spuren werden "SuperTracks" genannt, da Sie bei der Erzeugung eine andere Engine, als die typische Engine für MIDI Style Spuren verwenden. Typische MIDI Style Spuren werden von C7 Pattern im Style erzeugt und über jedem Akkord wiederholt. MIDI SuperTracks verwenden bei der MIDI-Wiedergabe Einspielungen von Musikern (ähnlich wie RealTracks in diesem Zusammenhang), sie sind daher nicht auf Pattern aufbauend.

Um die MIDI SuperTracks zu verwenden, können Sie entweder:

1. Einen Style oder Song wählen, der bereits MIDI SuperTracks zugeordnet hat und dann Wiedergabe drücken. Sehen Sie dazu in den *MIDI SuperTracks Demos* Ordner für solche Songs.
2. Oder ein MIDI SuperTrack zu einer bestimmten Spur hinzufügen.

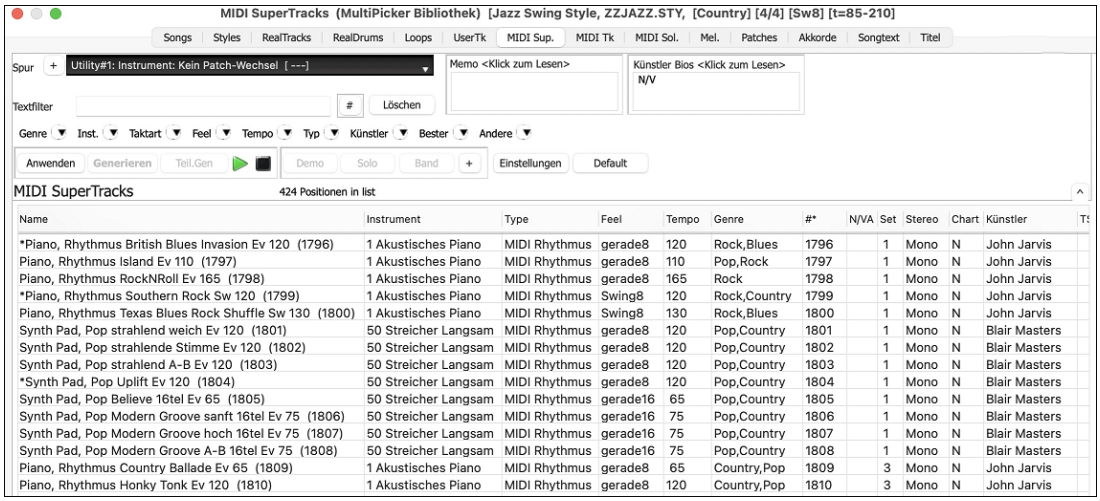


Um einer Spur einen MIDI SuperTrack hinzuzufügen, klicken Sie auf den Button **[MIDI-Spuren]** in der Toolbar und wählen Sie *MIDI SuperTracks* aus dem Menü aus. Sie können auch einen Rechtsklick auf das Label der Spur am Mixer ausführen und *Wähle MIDI SuperTrack für diese Spur* aus dem Menü auswählen.

Sie sehen dann den MIDI **SuperTracks Picker**.

Anmerkung: Der MIDI SuperTracks Picker öffnet sich im frei beweglichen Fenster der MultiPicker Bibliothek, wenn *MultiPicker statt Dialoge verwenden* im Menü *Bearbeiten* oder im Rechtsklick-Menü des Spur-Buttons aktiviert ist. Wenn diese Einstellung deaktiviert ist, öffnet sich der MIDI SuperTracks Picker in einem modalen Dialog. Der modale Dialog bietet die gleichen einfachen Funktionen wie das frei bewegliche Fenster, featured jedoch eine andere grafische Benutzeroberfläche und es fehlen Optionen zum Wechseln der Spur, zum Generieren eines Teils der Spur, zum Zugriff auf Spureinstellungen (wie Solo, Stummschaltung, Einfrieren, Lautstärke, Hall usw.) oder zum Ändern der Schriftgröße der Liste.

MIDI SuperTracks Picker (MultiPicker Bibliothek)



Mit der Spurauswahl können Sie eine Spur auswählen, auf die das ausgewählte Element in der Liste angewendet werden soll.

Wenn Sie auf den Button [+] neben dem Spur-Selektor klicken, wird ein kleines Panel angezeigt, in dem Sie Solo, Stummschaltung, Einfrieren, Lautstärke/Hall/Panorama/Klang aktivieren, das Label der Spur ändern, die Beschreibung der Spur schreiben und mehr für die aktuelle Spur tun können.

Sie können die Liste sortieren, indem Sie auf die Spaltenüberschriften klicken.

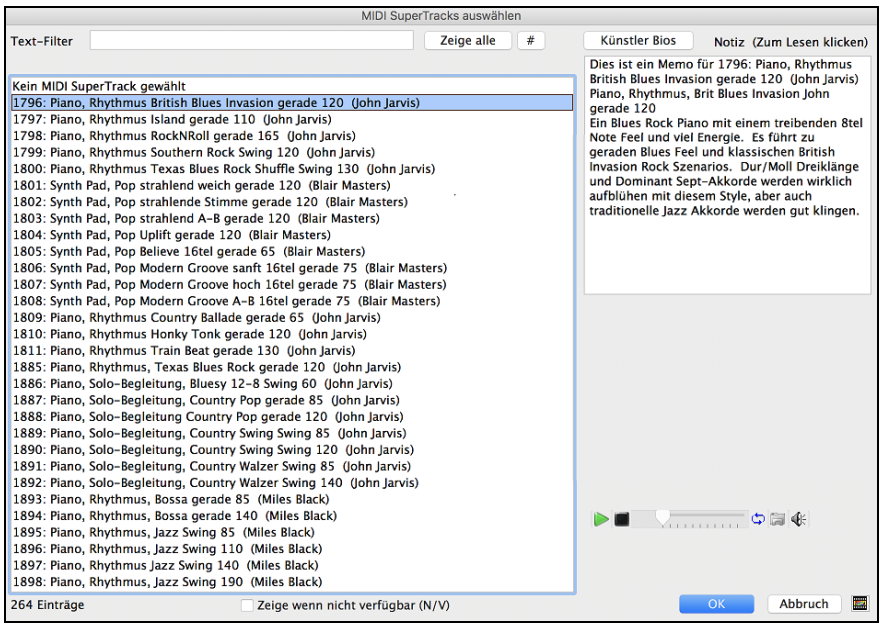
Durch Rechtsklick auf die Liste wird ein Menü mit häufig verwendeten Funktionen geöffnet, z. B. Favoriten umschalten, nur Favoriten anzeigen, Filter löschen und mehr.

Sie können die Filterfunktion verwenden, um Elemente in der Liste zu suchen. Geben Sie z.B. einen Text (z.B. Bossa) in das Feld **Texfilter** ein, und die Liste wird so gefiltert, dass nur die Einträge angezeigt werden, die das Wort "Bossa" irgendwo im Namen, im Genre, im Memo usw. enthalten. Sie können auch die Pfeiltasten verwenden, um die Liste schnell nach einem Genre, Instrument, Taktart, Feel usw. zu filtern.

Audio-Demos sind verfügbar. Um diese anzuhören, drücken Sie den Button **[Demo]**. Ein Doppelklick auf oder das Drücken der Leertaste gibt die Audio-Demos ebenfalls wieder, es sei denn, Sie haben die Option *Doppelklick (oder Leertaste) spielt ChordSheet (nicht vorgefertigte Demo)* auf dem **[+]**-Button aktiviert. Für RealTracks, RealDrums und MIDI SuperTracks gibt es für jedes Demo eine "Band"-Version mit allen Instrumenten und eine "Solo"-Version mit nur einem Instrument. Die Demos geben zuerst die Bandversion wieder, wenn der Demo-Button *"Band" (nicht "Solo")* im **[+]**-Button aktiviert ist. Wenn dieser deaktiviert ist, wird zuerst die Solo-Version wiedergegeben. Sie können auch den Button **[Band]** für die Bandversion oder den Button **[Solo]** für die Soloversion drücken. Der **[+]** Button zeigt ein Menü mit Optionen an, mit denen Sie das Internet verwenden können, um Audiodemos wiederzugeben, die Lautstärke der Audiodemos einzustellen, Demosongs für den ausgewählten Style zu laden, den Ordner mit Audiodemos zu öffnen, wenn die Datei auf Ihrer Festplatte wiedergegeben wird, usw.

Der Button **[Anwenden]** wendet das in der Liste ausgewählte Element auf die Aktuelle Spur an. Dadurch wird keine Spur generiert, aber wenn Sie auf den Button **[Generieren]** klicken, wird eine ganze Spur generiert und der Song wird ab der aktuellen Position wiedergegeben. **Umschalten**+Klick auf diesen Button generiert eine ganze Spur und gibt den Song von Anfang an wieder. Der Button mit dem grünen Pfeil gibt den Song ab der aktuellen Position wieder. **Umschalten**+Klick darauf gibt den Song ab der aktuellen Position wieder. Der schwarze quadratische Button stoppt den Song oder das Audio-Demo. Wenn Sie nur für einen Teil der Spur generieren möchten, klicken Sie auf den Button **[Teil Gen]**, um ein kleines Panel zu öffnen. Legen Sie dann den Bereich fest, der entweder auf den vollen Taktgrenzen oder auf genauen Regionen in Takten/Schlägen/Ticks basiert, und klicken Sie auf den Button **[Diesen Bereich neu generieren]**.

MIDI SuperTracks Picker (modaler Dialog)



Sie können einen Text eingeben oder mit dem Filter-Button [#] Ihre Suche einschränken.

Memos beschreiben die einzelnen MIDI SuperTracks, mit Klick auf Memo erhalten Sie ein großes Informationsfenster.

Sie erhalten eine Vorschau der MIDI SuperTracks, entweder mit einem Doppelklick auf die Liste oder über die Wiedergabesteuerung.

Wählen Sie eine MIDI SuperTrack aus der Liste und klicken Sie auf **[OK]**.

Generierung von benutzerdefinierten MIDI-Spuren

Sie können MIDITracks zu Ihrem Song (von jedem Style) genauso leicht wie RealTracks hinzufügen.



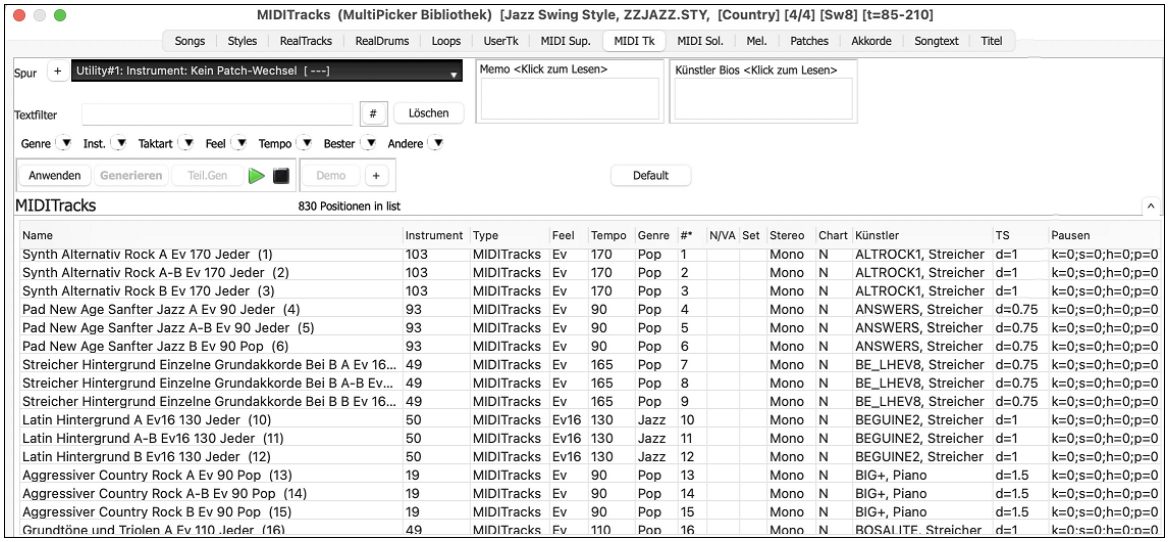
Um eine MIDI-Spur auszuwählen, klicken Sie auf den Button [MIDI-Spuren] in der Toolbar und wählen Sie im Menü MIDITracks (aus .STY) aus. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf das Label der Spur am Mixer klicken und Wählen Sie einen benutzerdefinierten MIDI Style Für diese Spur auswählen.

Sie sehen dann den **MIDI-Spur-Picker**.

Anmerkung: Der MIDI Track Picker öffnet sich im frei beweglichen Fenster der MultiPicker Bibliothek, wenn MultiPicker statt Dialoge verwenden im Menü Bearbeiten oder im Rechtsklick-Menü des Track-Buttons aktiviert ist. Wenn diese Einstellung deaktiviert ist, öffnet sich der MIDI SuperTracks Picker in einem modalen Dialog.

MIDI-Spur-Picker (MultiPicker Bibliothek)

In diesem Fenster können Sie aus einer Liste von über 800 benutzerdefinierten MIDI-Spuren auswählen.



Name	Instrument	Type	Feel	Tempo	Genre	#*	N/VA	Set	Stereo	Chart	Künstler	TS	Pausen
Synth Alternativ Rock A Ev 170 Jeder (1)	103	MIDITracks	Ev	170	Pop	1			Mono	N	ALTROCK1, Streicher	d=1	k=0;s=0;h=0;p=0
Synth Alternativ Rock A-B Ev 170 Jeder (2)	103	MIDITracks	Ev	170	Pop	2			Mono	N	ALTROCK1, Streicher	d=1	k=0;s=0;h=0;p=0
Synth Alternativ Rock B Ev 170 Jeder (3)	103	MIDITracks	Ev	170	Pop	3			Mono	N	ALTROCK1, Streicher	d=1	k=0;s=0;h=0;p=0
Pad New Age Sanfter Jazz A Ev 90 Jeder (4)	93	MIDITracks	Ev	90	Pop	4			Mono	N	ANSWERS, Streicher	d=0.75	k=0;s=0;h=0;p=0
Pad New Age Sanfter Jazz A-B Ev 90 Jeder (5)	93	MIDITracks	Ev	90	Pop	5			Mono	N	ANSWERS, Streicher	d=0.75	k=0;s=0;h=0;p=0
Pad New Age Sanfter Jazz B Ev 90 Pop (6)	93	MIDITracks	Ev	90	Pop	6			Mono	N	ANSWERS, Streicher	d=0.75	k=0;s=0;h=0;p=0
Streicher Hintergrund Einzelne Grundakkorde Bei B A Ev 16...	49	MIDITracks	Ev	165	Pop	7			Mono	N	BE_LHEV8, Streicher	d=0.75	k=0;s=0;h=0;p=0
Streicher Hintergrund Einzelne Grundakkorde Bei B A-B Ev...	49	MIDITracks	Ev	165	Pop	8			Mono	N	BE_LHEV8, Streicher	d=0.75	k=0;s=0;h=0;p=0
Streicher Hintergrund Einzelne Grundakkorde Bei B B Ev 16...	49	MIDITracks	Ev	165	Pop	9			Mono	N	BE_LHEV8, Streicher	d=0.75	k=0;s=0;h=0;p=0
Latin Hintergrund A Ev16 130 Jeder (10)	50	MIDITracks	Ev16	130	Jazz	10			Mono	N	BEGUINE2, Streicher	d=1	k=0;s=0;h=0;p=0
Latin Hintergrund A-B Ev16 130 Jeder (11)	50	MIDITracks	Ev16	130	Jazz	11			Mono	N	BEGUINE2, Streicher	d=1	k=0;s=0;h=0;p=0
Latin Hintergrund B Ev16 130 Jeder (12)	50	MIDITracks	Ev16	130	Jazz	12			Mono	N	BEGUINE2, Streicher	d=1	k=0;s=0;h=0;p=0
Aggressiver Country Rock A Ev 90 Pop (13)	19	MIDITracks	Ev	90	Pop	13			Mono	N	BIG+, Piano	d=1.5	k=0;s=0;h=0;p=0
Aggressiver Country Rock A-B Ev 90 Pop (14)	19	MIDITracks	Ev	90	Pop	14			Mono	N	BIG+, Piano	d=1.5	k=0;s=0;h=0;p=0
Aggressiver Country Rock B Ev 90 Pop (15)	19	MIDITracks	Ev	90	Pop	15			Mono	N	BIG+, Piano	d=1.5	k=0;s=0;h=0;p=0
Grundtöne und Triolen A Ev 110 Jeder (16)	49	MIDITracks	Ev	110	Pop	16			Mono	N	BOSALITE, Streicher	d=1	k=0;s=0;h=0;p=0

Mit der Spurauswahl können Sie eine Spur auswählen, auf die das ausgewählte Element in der Liste angewendet werden soll.

Wenn Sie auf den Button [+] neben dem Spur-Selektor klicken, wird ein kleines Panel angezeigt, in dem Sie Solo, Stummschaltung, Einfrieren, Lautstärke/Hall/Panorama/Klang aktivieren, das Label der Spur ändern, die Beschreibung der Spur schreiben und mehr für die aktuelle Spur tun können.

Sie können die Liste sortieren, indem Sie auf die Spaltenüberschriften klicken.

Sie können die Filterfunktion verwenden, um Elemente in der Liste zu suchen.

Anmerkung: Die Spalte Künstler zeigt den Style und die Spur der Quelle an. Die Spalte TS gibt die Notendichte an. Beispielsweise bedeutet d=1, dass jeder Takt eine Note enthält, und d=8 bedeutet, dass jeder Takt acht Noten enthält. Einige Spalten, wie z. B. Holds, Direct Input Available, Stems usw., sind für Benutzerdefinierte MIDI-Spuren nicht relevant und enthalten daher keine Informationen.

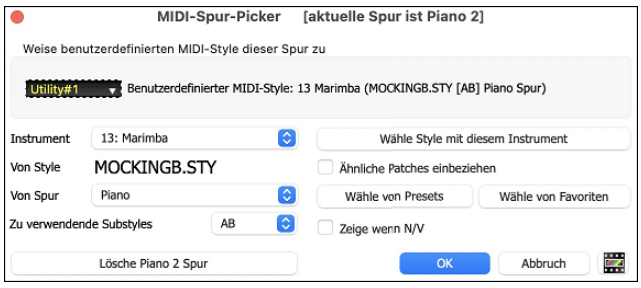
Durch Rechtsklick auf die Liste wird ein Menü mit häufig verwendeten Funktionen geöffnet, z. B. Favoriten umschalten, nur Favoriten anzeigen, Filter löschen und vieles mehr. Geben Sie z.B. einen Text (z.B. Bossa) in das Feld **Texfilter** ein, und die Liste wird so gefiltert, dass nur die Einträge angezeigt werden, die das Wort "Bossa" irgendwo im Namen, im Genre, im Memo usw. enthalten. Sie können auch die Pfeiltasten verwenden, um die Liste schnell nach einem Genre, Instrument, Taktart, Feel usw. zu filtern.

Audio-Demos sind verfügbar. Um diese anzuhören, drücken Sie den Button **[Demo]**. Durch Doppelklicken auf eine MIDI-Spur in der Liste oder durch Drücken der Leertaste werden die Audio-Demos ebenfalls abgespielt, wenn Sie die Option *Doppelklick (oder Leertaste) spielt ChordSheet (kein vorgefertigtes Demo)* im Menü des **[+]**-Buttons aktiviert haben. Dieser Button bietet auch zusätzliche Optionen zur Anpassung der Lautstärke der Audio-Demos, der Loop-Wiedergabe und mehr.

Der Button **[Anwenden]** wendet das in der Liste ausgewählte Element auf die Aktuelle Spur an. Dadurch wird keine Spur generiert, aber wenn Sie auf den Button **[Generieren]** klicken, wird eine ganze Spur generiert und der Song wird ab der aktuellen Position wiedergegeben. **Umschalten**+Klick auf diesen Button generiert eine ganze Spur und gibt den Song von Anfang an wieder. Der Button mit dem grünen Pfeil gibt den Song ab der aktuellen Position wieder. **Umschalten**+Klick darauf gibt den Song ab der aktuellen Position wieder. Der schwarze quadratische Button stoppt den Song oder das Audio-Demo. Wenn Sie nur für einen Teil der Spur generieren möchten, klicken Sie auf den Button **[Teil Gen]**, um ein kleines Panel zu öffnen. Legen Sie dann den Bereich fest, der entweder auf den vollen Taktgrenzen oder auf genauen Regionen in Takten/Schlägen/Ticks basiert, und klicken Sie auf den Button **[Diesen Bereich neu generieren]**.

MIDI-Spur-Picker(modaler Dialog)

In diesem Dialog können Sie MIDI-Spuren aus jedem MIDI-Style auswählen.



Sie können MIDI-Spuren auf unterschiedliche Weise auswählen:

- [**Wähle Style mit diesem Instrument**] Damit starten Sie den StylePicker, gefiltert werden nur Styles angezeigt, die das betreffende Instrument enthalten. Wenn Sie zum Beispiel “49 Strings” eingegeben haben werden nur MIDI Styles mit Strings angezeigt.
- [**Wähle von Presets**] Damit starten Sie einen Dialog mit Presets als “populäre” Auswahl für MIDITracks. Sie können einen Filterbegriff wie “49” eingeben und sehen nur Einträge für “49 Strings” oder Sie geben Strings ein. Dieser Dialog Zeigt ob das Instrument in “a” oder “b” Substyle oder beiden (“ab”) verfügbar ist.
- [**Wähle von Favoriten**] Button an die zuletzt verwendete Auswahl, diese dann wieder verwenden können.

Mit der Option **Zu verwendende Substyles** können Sie einen Substyle aus dem ausgewählten Style auswählen

Wenn ausgewählt wird die MIDI Spur auf der entsprechenden Spur wiedergegeben. Beachten Sie, dass Sie eine Streicher-Spur von einem Style auf jeder BB Spur, inklusive Bass/Piano usw., und sogar der Melodie oder Solisten Spur verwenden können.

Tutorial Demo Song – MIDITracks hinzufügen

Um einen Song zu überprüfen, der zwei unterschiedliche MIDITracks hinzugefügt hat, öffnen Sie diesen Ordner: *Band-in-a-Box/Tutorials/utorial - BB2012* und danach die Datei <=HANKMID Demo (MIDI Presets used over a country swing Style).SGU>. Wenn Sie den Song wiedergeben, drücken Sie den **[Memo]** Button um über die verwendeten Funktionen und Infos über den Demo Song zu lesen.

Generierung von Solist-Spur

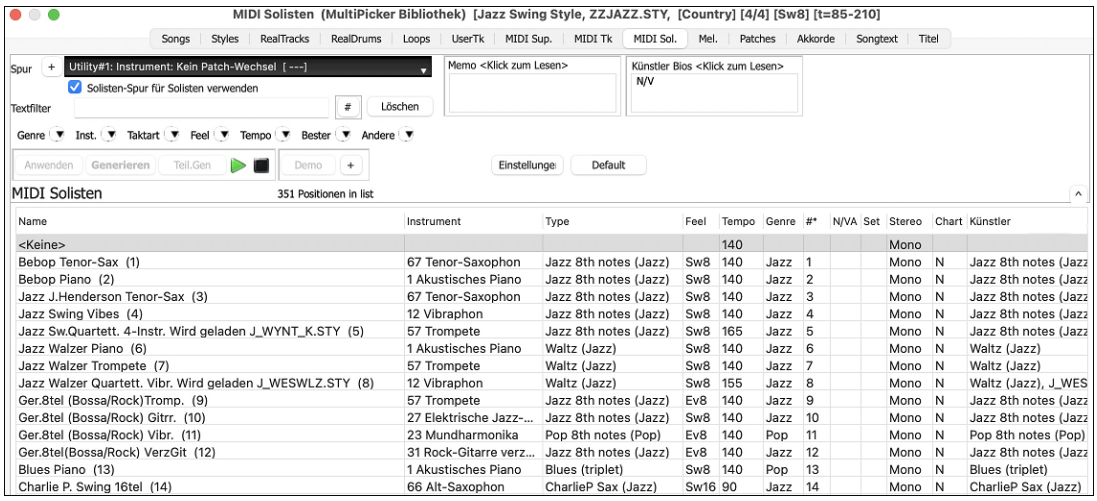
Das stimmt! Band-in-a-Box kann “Soli wie ein Profi erzeugen” - in hunderten von Styles.

MIDI Solist Picker (MultiPicker Bibliothek)

Der **MIDI Solist Picker** zeigt eine Liste von Solisten mit Informationen wie Instrument, Genre, Feel, Tempo und mehr an. Er enthält auch nützliche Funktionen zur Auswahl von Solisten, darunter Filter, Suchoptionen, Demos, Memos usw., und ermöglicht es Ihnen, die gesamte Spur oder nur einen Teil davon zu generieren..



Um diese Funktion zu nutzen, klicken Sie auf den Button **[MultiPicker Bibliothek]** in der Toolbar oder drücken Sie die Taste **[F7]** und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[MIDI Sol.]**.



Mit der Spurauswahl können Sie eine Spur auswählen, auf die das ausgewählte Element in der Liste angewendet werden soll.

Anmerkung: Wenn Sie eine andere Spur als die Solisten-Spur auswählen, deaktivieren Sie die Option *Solisten-Spur für Solisten verwenden* unter dem Spur-Selektor, damit der Solist auf der ausgewählten Spur und nicht auf der Solisten-Spur generiert wird.

Wenn Sie auf den Button [+] neben dem Spur-Selektor klicken, wird ein kleines Panel angezeigt, in dem Sie Solo, Stummschaltung, Einfrieren, Lautstärke/Hall/Panorama/Klang aktivieren, das Label der Spur ändern, die Beschreibung der Spur schreiben und mehr für die aktuelle Spur tun können.

Sie können die Liste sortieren, indem Sie auf die Spaltenüberschriften klicken.

Anmerkung: Die Spalte Künstler zeigt die Art der Wiedergabe (z. B. Jazz 8tel) und den Style, den der Solist verwendet. Einige Spalten, wie z. B. „Holds“, „Direct Input Available“, „Stems“ usw., sind für die Solisten nicht relevant und enthalten daher keine Informationen.

Durch Rechtsklick auf die Liste wird ein Menü mit häufig verwendeten Funktionen geöffnet, z. B. Favoriten umschalten, nur Favoriten anzeigen, Filter löschen und vieles mehr..

Sie können die Filterfunktion verwenden, um Elemente in der Liste zu suchen.

Geben Sie z.B. einen Text (z.B. Bossa) in das Feld **Texfilter** ein, und die Liste wird so gefiltert, dass nur die Einträge angezeigt werden, die das Wort "Bossa" irgendwo im Namen, im Genre, im Memo usw. enthalten. Sie können auch die Pfeiltasten verwenden, um die Liste schnell nach einem Genre, Instrument, Taktart, Feel usw. zu filtern.

Audio-Demos sind verfügbar. Um diese anzuhören, drücken Sie den Button **[Demo]**. Durch Doppelklicken auf einen Solisten in der Liste oder Drücken der Leertaste werden auch die Audio-Demos abgespielt, wenn Sie die Option *Doppelklick (oder Leertaste) spielt ChordSheet (keine vorgefertigte Demo)* im Menü des **[+]**-Buttons aktiviert haben. Dieser Button bietet auch zusätzliche Optionen zum Anpassen der Lautstärke der Audio-Demos, der Loop-Wiedergabe und mehr.

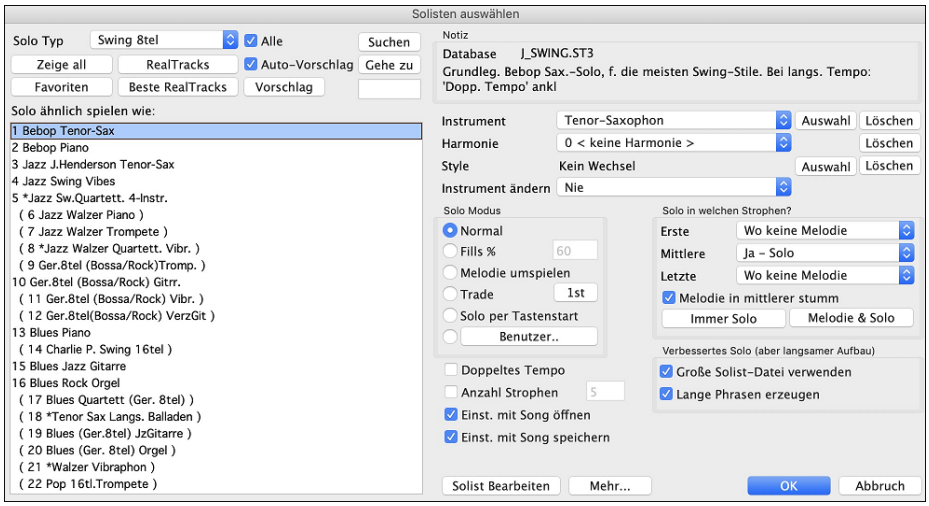
Einige Solisten verwenden einen bestimmten Stil, um einen Track zu erstellen. Um zu verhindern, dass der aktuelle Style in Ihrem Song geändert wird, klicken Sie auf den Button **[Einstellungen]** und deaktivieren Sie die Option *Ermögliche Style-Wechel mit MIDI Solisten.*

Sie können auf den Button **[Generieren]** klicken, um die gesamte Spur zu generieren und den Song abzuspielen. Der grüne Pfeil-Button spielt den Song ab der aktuellen Position ab, und **Umschalt**+Klick darauf spielt den Song von Anfang an ab. Der schwarze quadratische Button stoppt den Song oder die Audio-Demo. Wenn Sie nur einen Teil der Spur generieren möchten, klicken Sie auf den Button **[Teil Gen]**, um ein kleines Fenster zu öffnen. Sie können dann den Bereich entweder anhand der Taktgrenzen oder anhand präziser Regionen in Takten/Schlägen/Ticks angeben und dann auf den Button **[Diesen Bereich neu generieren]** klicken. (**Anmerkung:** Der Button [**Anwenden**] ist für Solisten nicht relevant.)

MIDI/RealTracks Solist Picker (modaler Dialog)

Verwenden Sie den Dialog **Solist auswählen**, um eine MIDI- oder RealTracks-Solisten-Spur zu erzeugen. Drücken Sie zum Öffnen die Tastenkombination **Umschalt+F4** oder wählen Sie den Menüpunkt *Solist | Solo erzeugen und abspielen*. Sie können auch bei gedrückter **Strg**-Taste auf den Button **[Solist]** klicken oder auf diesen Button klicken und *Solist-Dialog öffnen* auswählen, um *MIDI* oder *RealTracks Solist* aus dem Menü auszuwählen..

Wählen Sie einen der verfügbaren Solisten aus, passen Sie optional die Einstellungen an und drücken Sie auf OK. Er wird ein großartiges Solo für Ihren Song spielen!



Generierung von Melodist-Spur

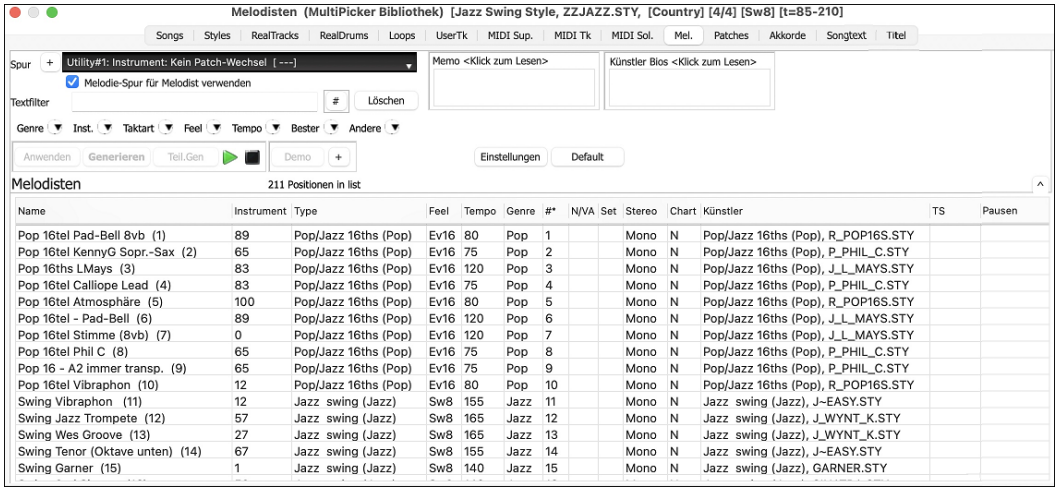
Fühlen Sie sich danach, einen brandneuen Song zu komponieren? Mit Band-in-a-Box können Sie einen neuen Song im Stil Ihrer Wahl verfassen, komplett mit Intro, Akkorden, Melodie, Arrangement und Improvisationen, alle vom Programm erzeugt!

Melodist Picker (MultiPicker Bibliothek)

Der **Melodist Picker** zeigt eine Liste von Melodisten mit Informationen wie Instrument, Genre, Feel, Tempo und mehr an. Er enthält auch nützliche Funktionen zur Auswahl von Melodisten, darunter Filter, Suchoptionen, Demos, Memos usw., und ermöglicht es Ihnen, die gesamte Spur oder nur einen Teil davon zu generieren.



Um diese Funktion zu nutzen, drücken Sie auf den Button **[MultiPicker Bibliothek]** auf der Toolbar oder die Taste **[F7]** und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Mel.]**.



Mit der Spurauswahl können Sie eine Spur auswählen, auf die das ausgewählte Element in der Liste angewendet werden soll.

Anmerkung: Die Spalte „Artist“ zeigt die Art der Wiedergabe (z. B. Pop/Jazz 16tel) und den Style, den der Melodist verwendet. Einige Spalten, wie z. B. Holds, Direct Input, Stems usw., sind für Melodisten nicht relevant und enthalten daher keine Informationen.

Durch Rechtsklick auf die Liste wird ein Menü mit häufig verwendeten Funktionen geöffnet, z. B. Favoriten umschalten, nur Favoriten anzeigen, Filter löschen und vieles mehr.

Wenn Sie auf den Button [+] neben dem Spur-Selektor klicken, wird ein kleines Panel angezeigt, in dem Sie Solo, Stummschaltung, Einfrieren, Lautstärke/Hall/Panorama/Klang aktivieren, das Label der Spur ändern, die Beschreibung der Spur schreiben und mehr für die aktuelle Spur tun können.

Sie können die Liste sortieren, indem Sie auf die Spaltenüberschriften klicken.

Anmerkung: Die Spalte Künstler zeigt die Art der Wiedergabe (z. B. Jazz 8tel) und den Style, den der Solist verwendet. Einige Spalten, wie z. B. „Holds“, „Direct Input Available“, „Stems“ usw., sind für die Solisten nicht relevant und enthalten daher keine Informationen.

Durch Rechtsklick auf die Liste wird ein Menü mit häufig verwendeten Funktionen geöffnet, z. B. Favoriten umschalten, nur Favoriten anzeigen, Filter löschen und vieles mehr..

Sie können die Filterfunktion verwenden, um Elemente in der Liste zu suchen. Geben Sie z.B. einen Text (z.B. Bossa) in das Feld **Texfilter** ein, und die Liste wird so gefiltert, dass nur die Einträge angezeigt werden, die das Wort "Bossa" irgendwo im Namen, im Genre, im Memo usw. enthalten. Sie können auch die Pfeiltasten verwenden, um die Liste schnell nach einem Genre, Instrument, Taktart, Feel usw. zu filtern.

Audio-Demos sind verfügbar. Um diese anzuhören, drücken Sie den Button **[Demo]**. Durch Doppelklicken auf einen Melodist in der Liste oder Drücken der Leertaste werden die Audio-Demos ebenfalls abgespielt, wenn Sie die Option *Doppelklick (oder Leertaste) spielt ChordSheet (keine vorgefertigte Demo)* im Menü des **[+]**-Buttons aktiviert haben. Dieser Button bietet auch zusätzliche Optionen zum Anpassen der Lautstärke der Audio-Demos, zur Wiedergabe in Schleife und vieles mehr.

Der Button **[Einstellungen]** öffnet ein Fenster, in dem Sie die Elemente auswählen können, die der Melodist generieren wird.

- Wenn die Checkbox **Akkorde** aktiviert ist, generiert der Melodist Akkorde. Wenn Sie jedoch die aktuelle Akkordprogression, die bereits im ChordSheet eingegeben wurde, beibehalten möchten, deaktivieren Sie diese Option. Standardmäßig verwendet der Melodist den zugehörigen Style. Wenn Sie jedoch nicht möchten, dass der aktuelle Style geändert wird, deaktivieren Sie die Option **Styleänderung**. Sie können auch die voreingestellten Buttons verwenden, um die Elemente schnell auszuwählen.
- Der Button **[Akkorde]** aktiviert beispielsweise die Option **Akkorde** und hebt die Markierung aller anderen Elemente auf. ,
- Die Schaltfläche **[Akkorde für vorhandener Melodie]** generiert Akkorde auf der Grundlage der vorhandenen Melodie unter Verwendung des Features Reharmonist. Der Button **[Mehr Melodist]** öffnet den Dialog Melodist, in dem Sie zusätzliche Einstellungen und Optionen auswählen können.

Sie können auf den Button **[Generieren]** klicken, um die gesamte Spur zu generieren und den Song abzuspielen. Der grüne Pfeil-Button spielt den Song ab der aktuellen Position ab, und **Umschalten**+Klick darauf spielt den Song von Anfang an ab. Der schwarze quadratische Button stoppt den Song oder die Audiodemo. Wenn Sie nur einen Teil des Tracks generieren möchten, klicken Sie auf den Button **[Teil Gen]**, um ein kleines Fenster zu öffnen. Sie können dann den Bereich entweder anhand der Taktgrenzen oder anhand präziser Regionen in Takten/Schlägen/Ticks angeben und dann auf den Button **[Diesen Bereich neu generieren]** klicken. (**Anmerkung:** Der Button [Anwenden] ist für Melodisten nicht relevant.)

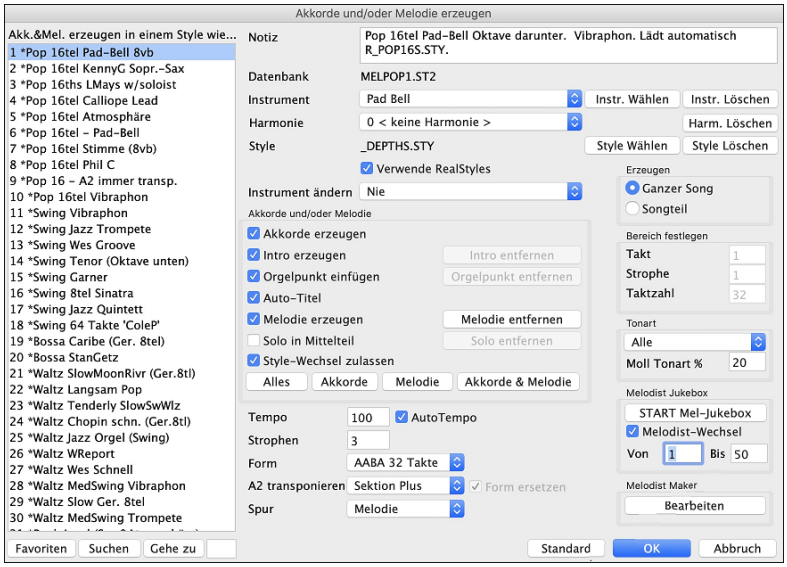
Melodist Picker (modaler Dialog)

Es gibt einen weiteren Dialog, der die Melodist-Funktion liefert. Er enthält zwar nicht die Option für die Audio-Demo, ermöglicht es Ihnen aber, Songs zu generieren und sie im Jukebox-Stil zu spielen, die Anzahl der Strophen auszuwählen, auf den Melodist-Editor zuzugreifen und vieles mehr.



Um den Melodisten zu starten, drücken Sie die Schaltfläche **[Melodist]** auf dem Hauptbildschirm, oder den HotKey **Umschalt+F5**.

Wählen Sie einen der verfügbaren Melodisten aus, aktivieren Sie die gewünschten Einstellungen und drücken Sie auf OK, damit der Melodist seine Magie wirken lassen kann!



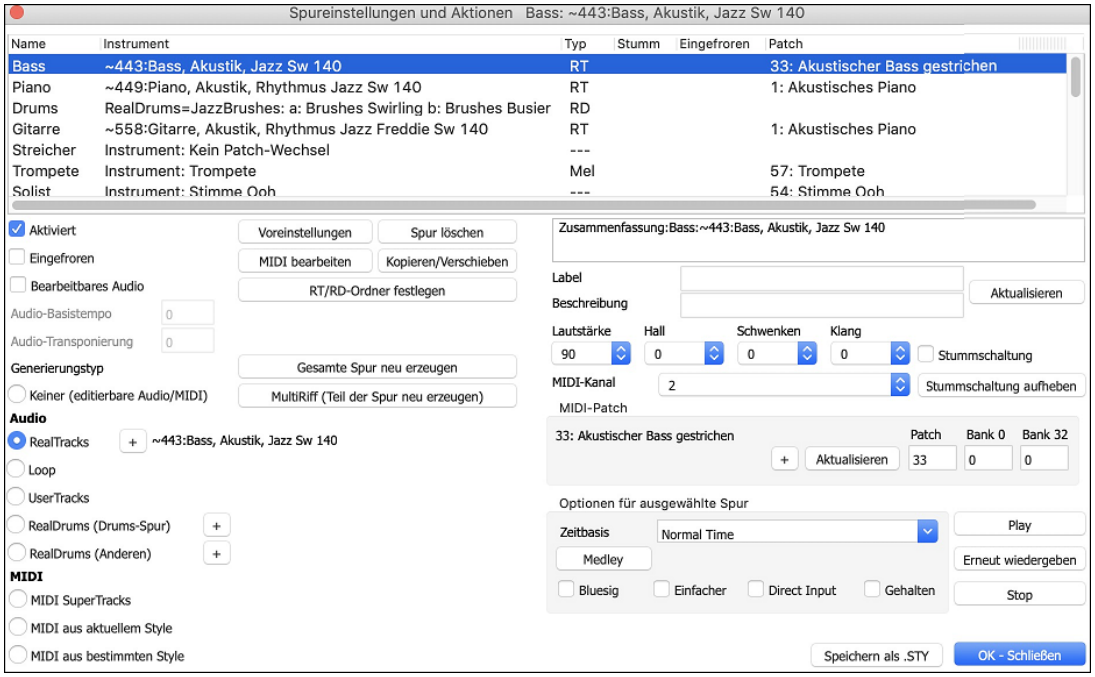
Spureinstellungen und -Aktionen

Dies ist ein praktischer "One-Stop-Shopping"-Dialog, in dem Sie auf verschiedene Dialogfelder zur Spurerzeugung zugreifen, Spureinstellungen ändern, als Performance-Spuren speichern und andere Einstellungen und Aktionen für alle 24 Spuren vornehmen können. Zuvor mussten Sie das Menü dafür mehrfach aufrufen.

Sie können diesen Dialog auf verschiedene Weise öffnen.

- Drücken Sie die Tasten **strg+F7** oder **T return**.
- Verwenden Sie den Menüpunkt *Bearbeiten* | *Spureinstellungen und -Aktionen*.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das ChordSheet und wählen Sie *Spureinstellungen und -Aktionen* aus dem Kontextmenü.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Spur-Radio-Button am oberen Rand des Bildschirms und wählen Sie im Kontextmenü *Spureinstellungen und -Aktionen*.

In der Liste am oberen Rand des Dialogfensters sehen Sie, welche Instrumente derzeit für jede Spur ausgewählt sind. Sie zeigt auch den Typ der Spur (RT/RD/MST), die Stummschaltung oder den eingefrorenen Status und die MIDI-Patches an. Wählen Sie eine Spur in der Liste aus, und verwenden Sie die Funktion, mit der die Spur erzeugt wird, oder nehmen Sie die Einstellungen für diese Spur in der unteren Hälfte des Dialogfensters vor.



Aktiviert: Wenn Sie diese Checkbox deaktivieren, wird die Spur nicht erzeugt.

[Voreinstellungen]: Hiermit werden die Einstellungen für die Spur auf die Standardwerte gesetzt. Beachten Sie, dass alle Einstellungen des zugrunde liegenden Styles erhalten bleiben. Um zu verhindern, dass Style-Spuren wiedergegeben werden, deaktivieren Sie die Spur.

[Spur löschen]: Dies löscht sowohl Audio- als auch MIDI-Daten der Spur.

[MIDI bearbeiten]: Diese verfügt über verschiedene MIDI-Bearbeitungsbefehle wie Transponieren, Akkord-Spur generieren, Oktave in Notenbereich transponieren usw.

[Kopieren/Verschieben]: Damit können Sie die Aktuelle Spur auf eine andere Spur kopieren oder verschieben.

[RT/RD-Ordner festlegen]: Damit können Sie die zu verwendenden RealTracks und RealDrums Ordner bestätigen oder aktivieren. Nachdem Sie diese geändert haben, besuchen Sie den StylePicker und drücken Sie den Button **[Neu aufbauen]**, um die Style-Liste neu aufzubauen.

Eingefroren: Wenn diese Option aktiviert ist, werden keine neuen Daten automatisch erzeugt.

Bearbeitbares Audio: Hiermit wird die Spur in eine bearbeitbare Audiospur umgewandelt, die als WAV-Datei gespeichert wird. Dies wird in der Regel für Gesangs- oder andere Aufnahmen verwendet.

Audio-Basistempo: Wenn es sich bei der Spur um eine bearbeitbare Audiospur handelt, ist dies das Tempo, mit dem das Audiomaterial aufgenommen oder erstellt wurde.

Audio-Transponierung: Wenn es sich um eine bearbeitbare Audiospur handelt, können Sie die Spur transponieren.

Audio-Tempo ändern: Wenn dies eingestellt ist, wird das Tempo der Audiospur bei jeder Tempowechsel im Song geändert und auch geändert, wenn das „Audio-Basistempo“ vom Songtempo abweicht.

[Ganze Spur neu erzeugen]: Bei einem RealTrack wird hierdurch die gesamte Spur neu erzeugt.

[MultiRiff (Teil der Spur neu generieren)]: Damit können Sie interaktiv Abschnitte von RealTracks erstellen, indem Sie aus mehreren Kandidaten (bis zu 20) auswählen.

Generierungstyp - Keiner: Wenn diese Einstellung gewählt ist, erfolgt keine automatische Generierung, es sei denn, es handelt sich um einen zugrunde liegenden Style. Um die Erzeugung von einem zugrunde liegenden Style zu verhindern, deaktivieren Sie die Spur.

Generierungstyp - Audio - RealTracks: Klicken Sie auf den Radio-Button, um den RealTracks Picker zu öffnen, oder klicken Sie auf den [+]-Button, um einen RealTrack über andere Dialogfenster auszuwählen.

Generierungstyp - Audio - Loop: Klicken Sie auf diesen Button, um einen Loop auszuwählen.

Generierungstyp - Audio - UserTracks: Klicken Sie auf diesen Button, um einen UserTrack auszuwählen.

Generierungstyp - Audio - RealDrums (Drums-Spur): Um RealDrums auf der Drums-Spur auszuwählen, wählen Sie diesen Button, um den RealDrums-Picker zu öffnen, oder klicken Sie auf den Button [+], um RealDrums über andere Dialogfenster auszuwählen.

Generierungstyp - Audio - RealDrums (Andere Spuren): Dies kann für eine zweite Drums-Spur oder Drum Stems verwendet werden.

Generierungstyp - MIDI - MIDI SuperTracks: Klicken Sie auf diesen Button, um einen MIDI SuperTrack auszuwählen. MIDI SuperTracks sind hochwertige MIDI-Spuren, die auf Darbietungen von Studiomusikern basieren.

Generierungstyp - MIDI - MIDI aus aktuellem Style: Dies ist eine MIDI Spur aus dem aktuellen Style.

Generierungstyp - MIDI - MIDI aus bestimmten Style: Sie können eine MIDI-Spur aus einem anderen Style auswählen.

Zusammenfassung: Sie können diese Zusammenfassung kopieren und in eine eigene Beschreibung einfügen.

Label: Hier können Sie das Label der kurzen Spurbezeichnung anpassen.

Beschreibung: Hier können Sie die Beschreibung der langen Spurbezeichnung anpassen.

[Aktualisieren]: Drücken Sie diesen Button, wenn Sie ein Label und/oder eine Beschreibung eingegeben haben und dies im Mixer aktualisieren wollen.

Lautstärke/Hall/Schwenken/Klang: Hier können Sie den Mixer für die Spur einstellen.

MIDI-Patch: Sie können ein MIDI-Patch für die MIDI-Spur auswählen, indem Sie den [+]-Button drücken und das Menü verwenden. Wenn Sie die General-MIDI-Patch-Nummer, Bank 0 und Bank 32 kennen, geben Sie die Nummern ein und drücken Sie den [Aktualisieren] Button.

[Stummschaltung aufheben]: Hiermit wird die Stummschaltung aller Spuren aufgehoben.

Stummschaltung: Hiermit wird die Spur stummgeschaltet.

MIDI-Kanal: Hiermit können Sie die MIDI-Events der aktuellen Spur auf einen anderen Kanal umleiten.

Zeitbasis: Mit dieser Option können Sie eine Spur vom Typ Audio (RealTracks, RealDrums usw.) im normalen, Half-Time-, Double-Time- oder Triple-Time-Tempo hören. Wenn das Tempo des Styles 80 beträgt, sollte ein Tempo von 160 auf Double-Time eingestellt werden.

Medley: Dies ermöglicht ein RealTracks-Medley (mehrere aufeinander folgende oder gleichzeitige RealTracks auf derselben Spur).

Bluesig: Mit dieser Option werden Dur-Dreiklänge wie C so wiedergegeben, als ob sie C7 wären, so dass die Spur bluesig klingt.

Einfacher: Diese Option macht das Arrangement "einfacher" zu spielen, mit weniger Noten und Verzierungen.

Direct Input: Diese Option ist für RealTracks von E-Gitarren gedacht, die ohne Effekte aufgenommen wurden, so dass Sie Ihre eigenen Effekte über Verstärkersimulatoren hinzufügen können.

Gehalten: Wenn Sie diese Option aktivieren, macht die Spur ein einfaches Arrangement, das hauptsächlich gehaltene Akkorde wiedergibt.

[Play]: Dies gibt den Song wieder, wobei die aktuellen Einstellungen der Spur verwendet und die Spuren neu erzeugt werden.

[Erneut wiedergeben]: Der Song wird erneut abgespielt, ohne dass die Spuren neu generiert werden.

[Stop]: Die Wiedergabe wird gestoppt.

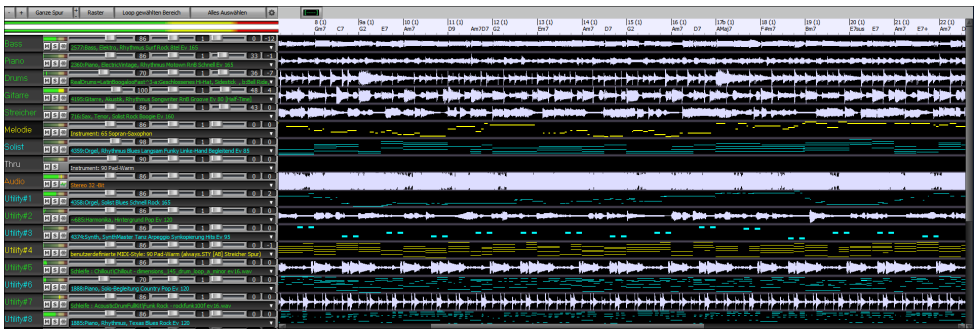
[Speichern als .STY]: Hiermit können Sie einen neuen Style mit einem neuen Namen erstellen. Der Style enthält die aktuellen, automatisch erzeugten Spuren im Song.

Spuren Fenster

Dies ist ähnlich wie das Spuren-Fenster in den meisten DAWs und ermöglicht die verlustfreie Datenmanipulation von Spuren in einer vertrauten Umgebung für DAW-Benutzer. Es bietet spezielle Unterstützung für das Erstellen von Loops und Phrasen aus RealTracks und RealDrums. So können Sie beispielsweise eine RealTrack-Phrase auswählen und in einen Loop verwandeln.



Um das **Spuren**-Fenster zu öffnen, drücken Sie auf den Button **[Spuren]** in der Toolbar oder gehen Sie in das Menü *Fenster* und wählen Sie *Spuren-Fenster*.



Sie können mit dem Mausrad horizontal ein- und auszoomen. Wenn Sie das Mausrad bewegen, während Sie die **command**-Taste gedrückt halten, ändert sich die Höhe der einzelnen Spurfelder.

Die nummerierte Skala am oberen Rand des Fensters zeigt Takte und Schläge an, mit einer vertikalen Unterteilung in voller Höhe für jeden Takt und einer kurzen vertikalen Linie für jeden Schlag oder jede Viertelnote. Spuren mit Part-Markern enthalten auch den Part-Marker-Buchstaben A oder B mit der Taktnummer (1a, 9b).

Auf der linken Seite des Fensters finden Sie Mixer-Einstellungen für jede Spur, die Sie während des Wiedergebens des Songs aktivieren können.

Um Lautstärke, Schwenken, Hall und Klang einzustellen, klicken Sie auf einen Schieberegler und verschieben ihn horizontal. Die Regler können auch gesteuert werden, indem Sie mit der rechten Maustaste auf ein Zahlenrad klicken und eine neue Zahl eingeben. Sie können diese Einstellungen auch mit dem Mausrad vornehmen, während sich der Mauszeiger über den Schiebereglern oder den Ziffernblättern befindet. Halten Sie die **command**-Taste gedrückt, während Sie auf den Schieberegler klicken oder den Daumen am Schieberegler ziehen. Dadurch werden alle Spuren an dieselbe absolute Position wie die ursprüngliche Spur verschoben. Wenn Sie die **Umschalttaste** gedrückt halten, werden alle Spuren relativ zur Bewegung der ursprünglichen Spur verschoben. Ein Doppelklick auf den Schieberegler setzt den Wert auf den Standardwert zurück.

Jeder Spur sind eigene VU-Meter zugeordnet, die den Klangpegel anzeigen, sowie Buttons zum Stummschalten, Solo und Einfrieren der Spur.

Sie können auf das Label der Spur doppelklicken, um das Label umzubenennen.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Label oder einen Abwärtspfeil klicken, öffnet sich ein Menü mit Einstellungen und Aktionen für die ausgewählte Spur. Das Menü ist in Gruppen gegliedert, die eine einfachere Auswahl der Spurtypen ermöglichen: Audio (RealTracks, UserTracks, Loops) oder MIDI (MIDI SuperTracks, klassische MIDI-Spuren) und Spureinstellungen/Aktionen.

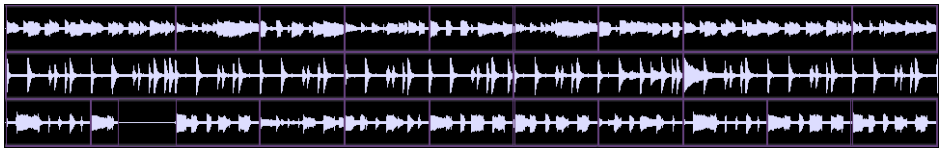
Sie können eine Spur Label ziehen und diese in der Drop Station am oberen Bildschirmrand ablegen, um eine Audio- oder MIDI-Datei zu rendern.

Es gibt Toolbar-Buttons zur Steuerung der Anzeige des Spuren-Fensters.

- Verwenden Sie die Buttons **[-]** und **[+]** zum horizontalen Zoomen. Sie können auch das Mausrad verwenden.
- Der Button **[Ganze Spur]** zoomt so weit wie möglich heraus und zeigt die gesamte Spur an.
- Mit den kleinen [+] und [-] Buttons können Sie die Höhe des Spur-Panels verändern. Sie können auch das Mausrad bewegen, während Sie die **Strg**-Taste gedrückt halten.
- Wenn der **Raster**-Modus aktiviert ist, rastet die Auswahl eines Datenbereichs auf dem nächstgelegenen Schlag ein.
- Der Button **[Loop gewählten Bereich]** gibt den ausgewählten Bereich in einer Loop wieder.
- Der Button **[Alles auswählen]** wählt die gesamte Spur aus.
- Dieser Button öffnet den Einstellungsdialog, mit dem Sie das Aussehen der Wellenform anpassen können.
- Sie können eine Phrase auswählen, indem Sie auf den Startpunkt klicken und diesen ziehen. Um eine große Phrase auszuwählen, klicken Sie auf den Startpunkt und mit **Umschalten**+Klick auf den Endungspunkt.
- Die folgenden Hotkeys sind verfügbar.
  - **Pos1** bewegt den Cursor an den Anfang einer Spur.
  - **Ende** bewegt den Cursor an das Ende einer Spur.
  - **Umschalten+Pos1** bewegt den linken Cursor der ausgewählten Phrasen an den Anfang einer Spur. Wenn keine Phrase ausgewählt ist, werden die Phrasen ab dem Cursor bis zum Anfang einer Spur ausgewählt.
  - **Umschalten+Ende** bewegt den rechten Cursor an das Ende einer Spur. Wenn keine Phrase ausgewählt ist, werden Phrasen ab dem Cursor bis zum Ende einer Spur ausgewählt.
  - **command+A** wählt die gesamte Spur aus.
  - **command+C** kopiert die ausgewählten Phrasen in die Zwischenablage.
  - **command+X** schneidet die ausgewählten Phrasen aus.
  - **command+V** fügt die kopierten Phrasen an der aktuellen Position ein und überschreibt die vorhandenen Phrasen.
  - **command+Umschalt+V** fügt die kopierten Phrasen ein und verschmilzt sie mit den vorhandenen Phrasen, anstatt sie zu überschreiben.
  - **Entf** löscht die ausgewählten Phrasen.

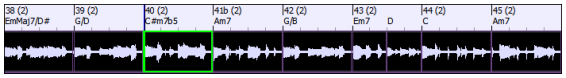
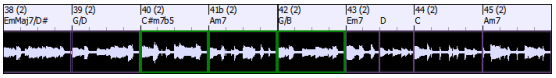
- **Umschalt+Entf** löscht die ausgewählten Phrasen.

Wenn der Modus **Phrasen und Loops bearbeiten** aktiviert ist, werden die Kästchen für Phrasensegmente gezeichnet, die von Band-in-a-Box zusammengesetzt werden, und diese Phrasen können leicht bearbeitet werden.



Tipp: Sie können die Farbe der Phrasenboxen im Einstellungsdialog ändern, den Sie über den Button auf der Toolbar des **Spuren**-Fensters erreichen.

Können Sie eine Phrase auswählen, indem Sie auf ein Kästchen klicken. Durch **Umschalten**+Klick auf mehrere Kästchen wählen Sie mehrere Phrasen aus.

Sie können **command+C** drücken, um die ausgewählte Phrase zu kopieren, den Cursor an eine andere Position zu setzen und dann **command+V** drücken, um sie an dieser Position einzufügen.



Wenn Sie eine Phrase löschen möchten, klicken Sie auf das Feld und drücken Sie die **Entf-**Taste.



Sie können eine Phrase verkürzen, so dass Sie nur die erste Note auf dem Downbeat in einem bestimmten Takt auf einer Spur hören. Klicken Sie auf die Box, bewegen Sie den Mauszeiger über den rechten Rand der Box, und wenn der Links-Rechts-Cursor erscheint, ziehen Sie diesen nach links, um die Phrase zu verkürzen.



Wenn Sie eine Phrase früher beginnen möchten, klicken Sie auf die Box, bewegen Sie den Mauszeiger über die linke Seite der Box, und wenn der Links-Rechts-Cursor erscheint, ziehen Sie diesen nach links.

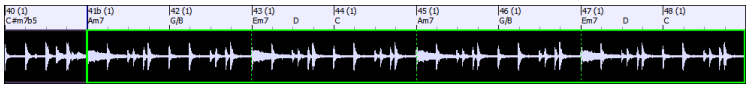


Sie können auch eine ganze Phrase oder einen Teil davon in einen Loop verwandeln. Wenn Sie z.B. nur ein 2-taktiges Segment einer 6-taktigen Phrase als Loop verwenden möchten, ziehen Sie die rechte Seite der Box für die Phrase nach links, bis Sie ein 2-taktiges Segment der Phrase erhalten.



Tipp: Wenn Sie ein genau 2-taktiges Segment der Phrase wünschen, aktivieren Sie den Button **[Raster]** auf der Toolbar.

Wenn Sie nun mit dem Mauszeiger über die obere rechte Ecke der Box für die Phrase fahren, erscheint ein Loop Icon, das Sie so lange ziehen können, wie Sie möchten. Sie sehen dann gepunktete Linien innerhalb des Segments. Das bedeutet, dass das 2-taktige Segment in einen Loop umgewandelt wurde, wobei die gepunkteten Linien die Startpunkte des Loops anzeigen.



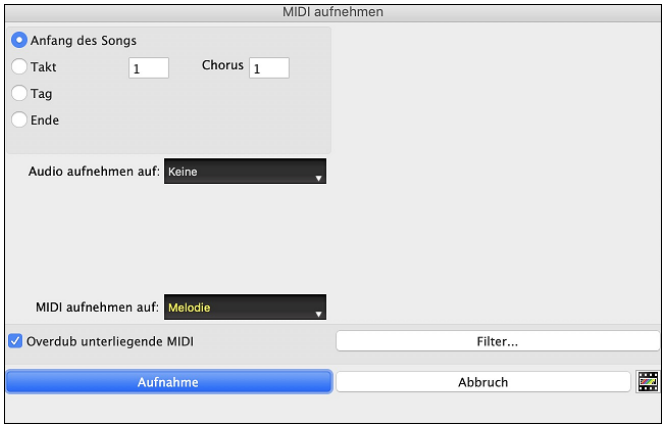
Fügen Sie Melodie hinzu (MIDI und/oder Audio)

Eine MIDI Melodie aufnehmen

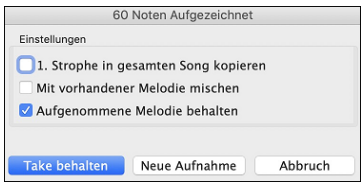
Sie können Ihre eigenen Melodien oder Solos mit einem MIDI-Keyboard (oder anderen MIDI-Controllern) aufnehmen und bearbeiten, das über Ihren MIDI-Treiber mit der Band-in-a-Box verbunden ist.



Um die Aufnahme zu starten drücken Sie die Schaltfläche **[Record MIDI]**. Damit wird der Aufnahme-Vorgang gestartet. Dadurch wird der Dialog **Record MIDI** gestartet, in dem Sie einen Startpunkt für die Aufnahme festlegen und die Zielspur auswählen können.



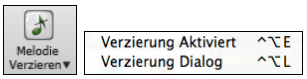
Bei Drücken von **[Aufnahme]** beginnt Band-in-a-Box das aufzuzeichnen, was Sie auf der Thru Spur spielen. Ein hörbarer Einzähler wird vor Aufnahme wiedergegeben.



Sobald Sie die Aufnahme Ihrer Melodie abgeschlossen haben, wird Band-in-a-Box Sie fragen, ob Sie die Aufnahme behalten möchten und ob Sie die aufgezeichnete Strophe auf den ganzen Song kopieren möchten.

Verzierung der MIDI Melodie

Wenn Musiker einen Melodie auf einen Notenblatt sehen, werden Sie diese Noten beinahe niemals genauso spielen wie diese Noten auf dem Blatt dargestellt sind. Es werden Synkopen hinzugefügt, die Tonlängen geändert, Vorhalte Noten hinzugefügt, Legato und Stakkato Noten hinzugefügt, Vibrato und weitere Effekte angewandt. Sie können Sie dies durch Band-in-a-Box mit der Verzierungsfunktion automatisch erzeugen lassen.



Sie aktivieren die Verzierung mit dem [**Melodie-Verzierung**] Button und die Melodie wird während der Wiedergabe ausgeschmückt. Sie hören eine lebendigere, realistischere Melodie, und sie ist jedes Mal anders. Der Button für Verzierungen öffnet den **Melodie-Verzierungs-Dialog** mit vielen Optionen zur Steuerung der Verzierungen. Die Verzierungsvorschläge ermöglichen Ihnen schnell vordefinierte Kombinationen auszuwählen.

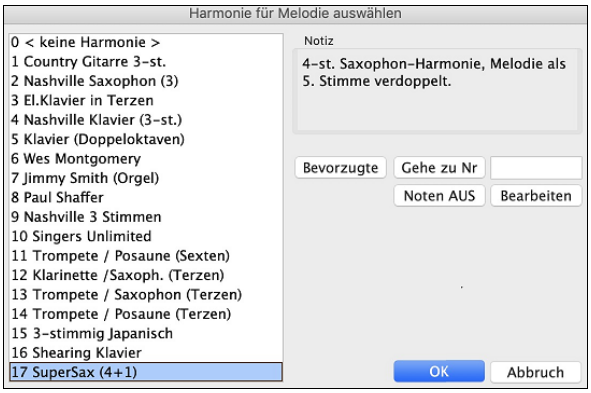
Die Melodie harmonisieren

Der **Melodie Harmonie** Dialog ermöglicht Ihnen aus einer Liste vordefinierten Harmonien auszuwählen oder sogar Ihre eigene Harmonie zu erstellen.



Drücken Sie den **[Harmonie]** Button auf der Toolbar und wählen den Menübefehl *MIDI - Melodie Harmonie.*

Dieser Dialog wird auch mit dem Befehl *Harmonie | Melodie Harmonie* geöffnet (oder **strg+option+H**).



Wählen Sie eine Harmonie aus der Liste und drücken Sie dann **[OK]**.

Klick auf den **[Bevorzugte]** Button zeigt Ihnen bis zu 50 Ihrer Favoriten Harmonie-Styles (basierend auf den zuletzt verwendeten) und ermöglicht Ihnen einen davon für die Melodiespur zu verwenden. Dies kann auch über den Menüpunkt *Harmonie | Bevorzugte Melodie-Harmonien* aufgerufen werden.

Geben Sie die Nummer der Harmonie - die Sie Auswählen wollen – ein, und bestätigen dies mit dem **[Gehe zu Nr]** Button.

Der **[Noten AUS]** Button stoppt jegliche Noten, falls welche “hängengeblieben” sind. (Normalerweise kommt dies aber nicht vor).

Der **[Bearbeite]** Button öffnet den Harmonie-Maker, hier können Sie die Harmonien anpassen.

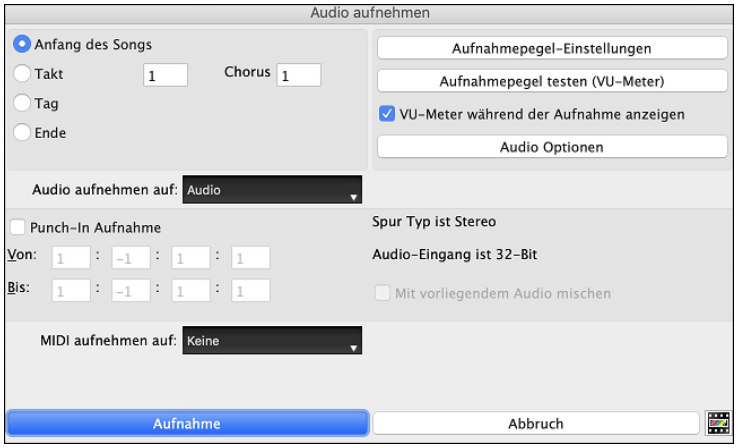
Eine MIDI Audio aufnehmen

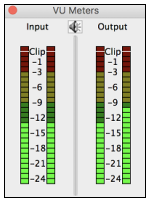
Sie können eine Audiospur von Ihrer live Darbietung – vokal oder instrumental - aufzeichnen und sie als Audio-Datei zusammen mit der Band-in-a-Box Begleitung abspeichern. Vergewissern Sie sich, dass Sie ein Mikrofon an Ihre Soundkarte angeschlossen haben, oder eine Verbindung zu einem Mischpult, Keyboard oder anderem Audiogerät mit der “Line In” Buchse Ihrer Soundkarte oder eine Verbindung zu einem Mischpult oder einem anderen Audio-Gerät besteht.



Klicken Sie auf den Button **[Record Audio].** Damit öffnen Sie den **Audio Aufnehmen** Dialog und die **VU Meter**.

Tipp: Um die VU-Meter während der Aufnahme geöffnet zu lassen, aktivieren Sie die Option " VU-Meter während der Aufnahme offen lassen" im Dialog.





Die VU-Meter zeigen die durchschnittliche Stärke des Signals auf einer dB Skala und einen Clip-Indikator. Der Clip-Indikator zeigt an, dass das Signal übersteuert, und der Sound verzerrt (clipped) wird.

Der grüne Bereich zeigt den Normalbereich an, der rote Bereich warnt vor Übersteuerung.

Idealerweise sollte das Signal im grünen Bereich bleiben und den roten Bereich nicht erreichen. Zum Unterschied zur Analogen Aufnahme, bei der leicht übersteuerte Pegel sogar erwünscht sind, ist es bei der digitalen Aufnahme wichtig, übersteuerte Signale absolut zu vermeiden. Jede Übersteuerung erzeugt eine Verzerrung und ruiniert die Aufnahme.

Der Button **[Aufnahmepegel-Einstellungen]** startet *System Voreinstellungen > Sound.* Hier können Sie ein Aufnahmegerät auswählen und die Aufnahmestärke für das Gerät einstellen.

Durch drücken auf den Button [**Aufnahmepegel testen (VU-Meter)]** werden die **VU Meter** Anzeigen geöffnet.

Der [**Audio Optionen**] Button öffnet den **Audio-Einstellungen** Dialog. Hier können Sie den Audio-Spur-Typ (Mono oder Stereo) für den aktuellen Song oder einen neuen Song auswählen und die Kanäle (links/rechts/beide) für die Audioaufnahme einstellen.

Sie können Audio vom Anfang des Songs oder irgendwo in der Mitte aufnehmen oder durch Auswahl eines Taktes und einer Strophe # mit der Aufnahme beginnen.

Wählen Sie die Zielspur mit der **Option Audio aufnehmen auf** . Audio kann jeder Spur aufgezeichnet werden.

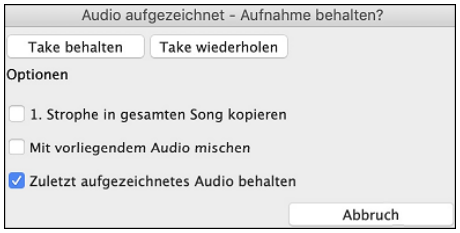
Wenn Sie gleichzeitig auch MIDI aufnehmen möchten, wählen Sie die Zielspur mit der Option **MIDI aufnehmen auf**.

Punch-In Aufnahme: Es gibt eine Funktion zur Aufnahme nur eines vorher genau festgelegten Ausschnitts. Damit können Sie eine Passage einer bereits vorhandenen Aufnahme Taktgenau überschreiben (falls Sie sich verspielt haben, z.B.). Dabei können Sie festlegen, ob die neue Aufnahme die bestehende Aufnahme ersetzen soll oder beide zusammen gemischt werden sollen. Dieses Verfahren nennt man auch „Punch-In".

Audio Overdubbing: Wenn Sie zuvor bereits Audio auf die Spur aufgenommen haben und diese nun mit einer neuen Aufnahme mischen wollen (um z.B. eine weitere Stimme hinzuzufügen), so aktivieren sie die Kontrollbox [Mit vorliegendem Audio mischen]. Es ist aber nicht unbedingt nötig, dies schon jetzt zu tun, da Sie noch am Ende der Aufnahme die Möglichkeit haben, die aktuelle Aufnahme dazu zu mischen.

Drücken Sie den **[Aufnahme]** Button um die Aufnahme zu beginnen. Wenn Sie von Beginn an Aufnehmen startet der Song mit einem Einzähler. Wenn Sie irgendwo starten beginnt die Aufnahme sofort.

Durch Drücken des **[Stopp]** Button auf der Toolbar oder des [Esc] Taste wird die Aufnahme beendet und der **Audio aufgezeichnet – Aufnahme behalten?** Dialog erscheint.



1. Strophe in gesamten Song kopieren: Wenn Sie nur eine Strophe des Songs aufnehmen, können Sie wählen, ob Sie diese erste Strophe in den gesamten Song kopieren wollen. Der gesamte Song wird mit dem Audioteil durch Wiederholen gefüllt. Dies wird so oft durchgeführt, wie es notwendig ist. Sie brauchen nur mehr das Ende des Songs aufnehmen.

Mit vorliegendem Audio mischen: Am Ende der Aufnahme haben Sie die Möglichkeit, die aktuelle Audio Aufnahme mit der bereits bestehenden Aufnahme zu mischen. Das heißt, beide Aufnahmen werden in eine neue Datei zusammengeführt, wobei beide Aufnahmen erhalten bleiben.

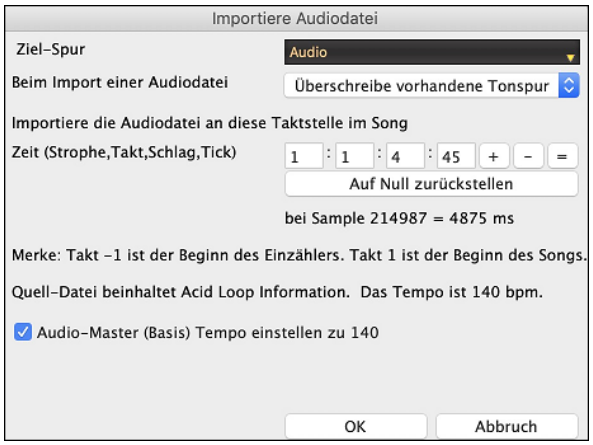
Zuletzt aufgezeichnetes Audio behalten: Diese Option ermöglicht "Punch out" und erhält den zuvor aufgenommenen Audio Take.

Wenn Sie mit Ihrer Aufnahme zufrieden sind, können Sie **[Take behalten]** wählen; die Aufnahme wird in die Zielspur übertragen. Durch Drücken von **[Start]** hören Sie nun das Ergebnis.

Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, können Sie in das Menü *Bearbeiten | Rückkängig Audio-Aufzeichnung* gehen, und Sie sind wieder an dem Punkt, an dem Sie vor der Aufnahme waren. Sie können auch den Dialog **Audio aufnehmen** erneut öffnen und den Button [**Take wiederholen**] drücken, um die Aufnahme abzubrechen

Import von Audio Dateien zur Audio-Spur

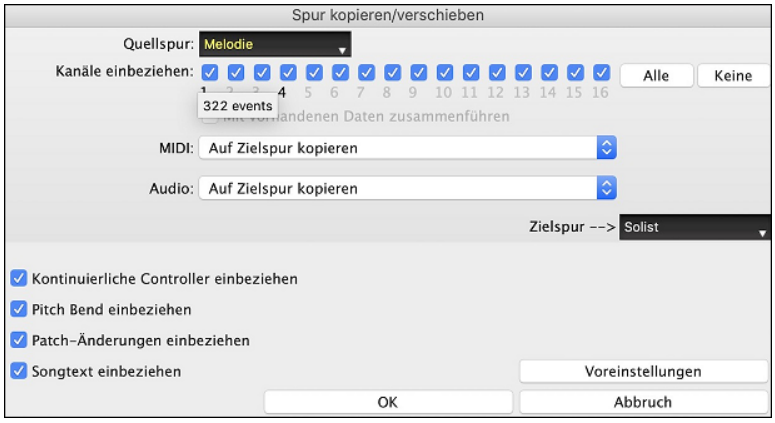
Eine Mono- oder Stereo-WAV-Datei kann in Ihren Song importiert werden, wobei sie optional mit vorhandenem Audio gemsicht oder ersetzt werden kann. Wählen Sie den Menüpunkt *Datei* | *Import* | *Importiere Audio*. Wählen Sie dann eine Audiodatei zum Importieren aus. Daraufhin wird der Dialog **Importiere Audiodatei** geöffnet, in dem Sie die Zielspur, den Punkt zum Einfügen der Audiodatei und die Option zum Mischen oder Überschreiben von vorhandenem Audio im Ziel auswählen können.



Song Bearbeitungs

Kopieren/Verschieben von Spuren

Der Befehl *Spuren kopieren/verschieben* im Untermenü *Bearbeiten* | *Kopieren Spezial* ermöglicht das Kopieren oder Verschieben von Daten (Audio und/oder MIDI) von einer Spur auf eine andere.



Wählen Sie die **Quellspur**, von der Sie Daten kopieren oder verschieben möchten, und die **Zielspur**, die die kopierten oder verschobenen Daten erhalten soll. Die Quell- und Zielspuren können beliebige Spuren sein - Bass, Drums, Piano, Gitarre, Streicher, Melodie, Solist, Audio oder Utility.

Sie sollten auch die Aktion (Nichts tun, Kopieren oder Verschieben) für jede der Spuren **MIDI** und **Audio** auswählen.

Wenn Sie die Option Mit **vorhandenen Daten zusammenführen** bei Spur aktivieren, werden die Daten in der Zielspur beibehalten und mit den eingehenden Daten der Quellspur zusammengeführt.

Beim Kopieren oder Verschieben von MIDI-Daten können Sie Optionen verwenden, um kontinuierliche Controller, Pitch Bend, Patch-Änderungen und Songtexte einzubeziehen.

Sie können jeden Kanal von jeder Spur auf eine andere Spur kopieren. Hier einige Anwendungsbeispiele:

- Laden einer MIDI-Datei in die Melodiespur und kopieren des Bass-Kanals auf die Bass-Spur. Danach Einfrieren der Bass-Spur. Damit können Sie eine MIDI-Datei erstellen, die dieselben Spuren wie Band-in-a-Box verwendet. Anmerkung: Der Befehl friert die Zielspur nach dem Kopieren automatisch ein.
- Ein RealChart zum Spielen zu bringen, verdoppeln einer RealTracks Spur zu einem anderen Instrument. Um dies durchzuführen erzeugen Sie ein RealTracks für Piano auf der Piano Spur. Dann kopieren Sie die Pianospur auf die Streicher Spur und weisen als Patch Streicher zu. Sie hören nun ein RealTracks Piano, mit Streichern als verdoppelte Piano Spur.
- Ersetzen Sie ein RealChart mit einer MIDI Version. Wenn ein RealChart verfügbar ist, kopieren Sie das RealChart wie im Beispiel oberhalb. Danach löschen Sie die RealTracks auf der Original-Spur. Sie haben nun eine RealChart MIDI-Spur anstatt RealTracks. Diese können Sie bearbeiten wie jede andere MIDI-Spur.

Ausklappen (zu einer großen Strophe umwandeln)

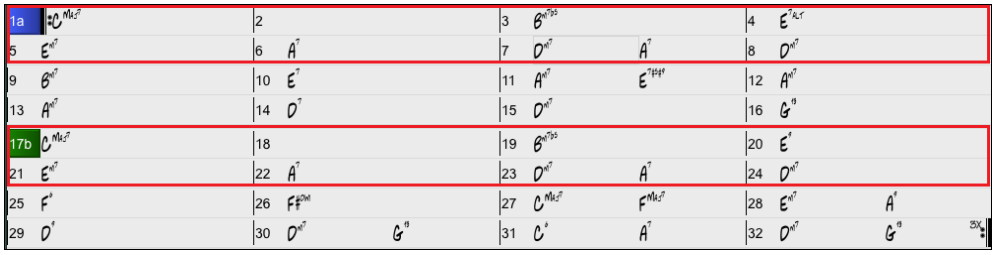
Wenn Sie einen Song mit 3 Strophen haben und ihn in eine einzige große Strophe umwandeln möchten, "klappt" dieser Befehl den Song in genau das auf; eine GROSSE Strophe. Dies ist nützlich zum Anpassen eines Songs.

Wenn Sie *Bearbeiten* | *Song Form* | *Ausklappen* wählen, zeigt Band-in-a-Box alle Strophen und Refrains eines Songs ohne Loops oder Wiederholungen an. Dies ist ein nützlicher Befehl, wenn Sie die Funktion "Patch/Harmoniewechsel in jedem

Takt" verwenden möchten oder wenn Sie eine MIDI-Datei zur Verwendung mit einem Sequenzer oder Sequenzerprogramm erzeugen möchten.

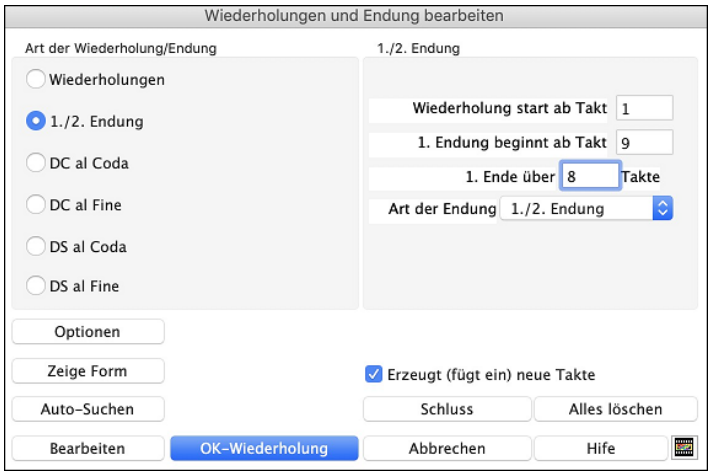
Hinzufügen von Wiederholungen und 1. und 2. Endungen

Lassen Sie uns einige Wiederholungen und Endungen zum Demo-Song “Miles1 Tutorial (no repeats yet)” aus dem *Band-in-a-Box/Tutorials/Tutorial - Repeats and Endings* Ordner hinzufügen.



Beim Anblick des ChordSheet sehen Sie, das diese 32-Takt Form aus zwei 16 Takt Sektionen besteht. Die ersten 8 Takte einer jeden Sektion (Take 1-8 und 17-24) sind gleich. Die 8 Takte von Takt 9 bis Takt 16 ist die 1. Endung und die 8 Takte von 25 bis 32 sind die 2. Endung.

Rechts-Klick auf Takt 9, dann auf den Menüpunkt *Wiederholungen/Codas/1.- 2. Endung*. Damit wird der Dialog **Wiederholungen und Endungen Bearbeiten** geöffnet.



Klicken Sie auf das Eingabefeld 1./2. Endung.

Geben Sie folgendes ein:

- Wiederholung beginnt ab Takt 1.
- 1. Endung beginnt ab Takt 9.
- 1. Endung erstreckt sich über 8 Takte.
- Art der Endung = 1./2. Endung.

Durch Eingabe dieser Werte haben wir die 1. und die 2. Endung vollständig definiert. Wenn die 1. Endung in Takt 9 beginnt und 8 Takte andauert, dann muss die 2. Endung in Takt 17+8=25 beginnen (es gibt einen Bereich von 8 Takten, der wiederholt wird, und zwar von Takt 1 bis 8.

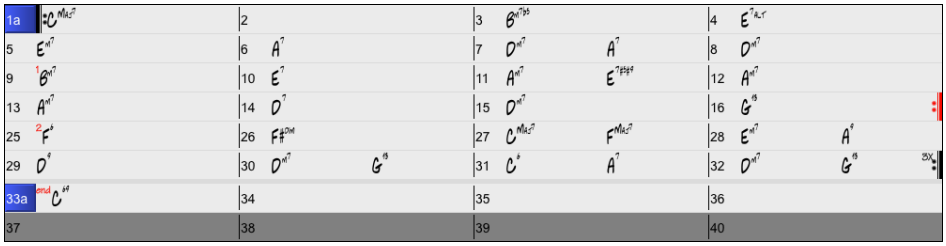
Nun war dies ein bereits existierender Song - alle Takte sind im Layout bereits ausgefüllt. Wir vergewissern uns deshalb, dass in der Checkbox **Erzeugt (fügt ein) neue Takte** *kein* Häkchen gesetzt ist.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **[OK-Wiederholung]**.

Die Wiederholung wird durchgeführt und das ChordSheet neu aufgebaut. Jetzt zeigt es die 1. und 2. Wiederholung an.



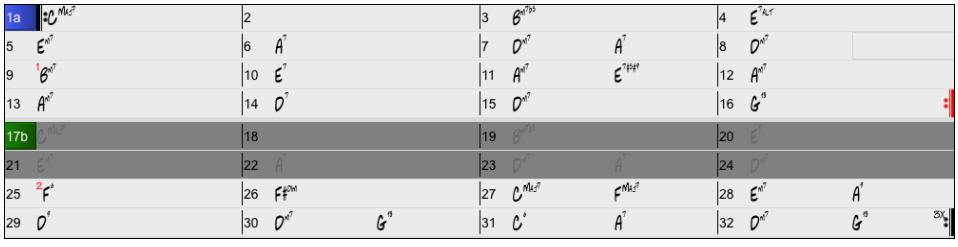
Stellen Sie sicher, dass Sie im ChordSheet den FakeSheet-Modus ausgewählt haben.



Wie Sie sehen können, gibt es eine 1. Endung in Takt 9. Im Takt 16 finden wir ein Wiederholungs-Symbol. Es zeigt an, dass das Arbeitsblatt für 8 Takte zum Takt 1 zurückgeht, um dann für die 2. Endung zum Takt 16 zu springen. Hier befindet sich die Markierung für die 2. Endung. Die Taktnummer ist 25, da die Takte aufsteigend nummeriert sind und dies ist der 25. Takt des Songs, wenn er gespielt würde. Dann geht es zum Ende des Songs - dies ist der Takt 32.



Wir sehen jetzt eine LINEARE Ansicht des gleichen Songs, ähnlich derjenigen Ansicht, die wir vor der Einführung einer 1./2. Endung hatten.



Sie zeigt alle 32 Takte - einschließlich derjenigen Takte, die Bestandteil der Wiederholung sind. Diese sind grau unterlegt. Die Sichtbarmachung dieser Takte zeigt die lineare Ansicht des Songs, also die Art und Weise, wie der Song gespielt würde. Sie erlaubt Ihnen, eigene Informationen für jeden Takt einzugeben, einschließlich der Takte im “grauen Bereich”.

Falls Sie zum Beispiel wünschen, der Akkord in Takt 21 soll nicht Em7, sondern stattdessen Em9 sein, geben Sie ihn einfach ein - auch wenn er sich im Wiederholungsbereich befindet und zur 2. Endung überleitet.

Buttons im Dialog Endungen und Wiederholungen bearbeiten

Der **[Optionen]** Button öffnet den Anzeige Options Dialog, u.a. mit einer Option um global die Wiederholen und Endungen ein/auszuschalten.

Der **[Zeige Form]** Button zeigt eine Zusammenfassung der Form des Songs an, wie sie von Band-in-a-Box untersucht wurde. Dies ist nützlich, um die Form des Songs zu analysieren, falls Sie Ihre eigenen Wiederholungen und Endungen manuell hinzufügen möchten und einen schnellen Überblick über die Form wünschen. Band-in-a-Box zeigt Ihnen die Form in 2-Takt-Abschnitten an. Ein typischer AABA-Song könnte etwa so aussehen.

0, 1, 2, 3

0, 1, 2, 4

5, 6, 7, 8

0, 1, 2, 4

Jede dieser Zahlen steht für einen bestimmten 2-taktigen Abschnitt des Songs. Sie sehen, dass der erste Abschnitt (0, 1, 2, 3) dem zweiten Abschnitt (0, 1, 2, 4) ähnlich ist, denn sie unterscheiden sich nur in den letzten 2 Takten. Dies wäre also ein guter Kandidat für ein 1./2. Endung. Auch der letzte A-Abschnitt von 0, 1, 2, 4 ist identisch mit dem 2. A-Abschnitt, wäre also ein guter Kandidat für ein DC al Coda-Symbol.

Wenn Sie der **[Auto-Suchen]** Button drücken, untersucht Band-in-a-Box den Song und versucht Wiederholungen zu erkennen.

Damit wird der Dialog **Endungen und Wiederholungen Bearbeiten** geöffnet, der Ihnen ermöglicht eine Liste der Wiederholungen und Endungen, die im Song eingegeben wurden anzuzeigen und diese zu Bearbeiten.

Der **[Schluss]** Button öffnet den **Song Einstellungs** Dialog, wo Sie eine Ende-Markierung einstellen können.

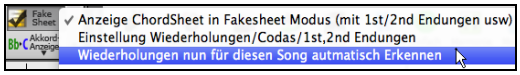
Der **[Alles löschen]** Button löschen Sie alle Wiederholungen, die im bestehenden Song eingegeben wurden.

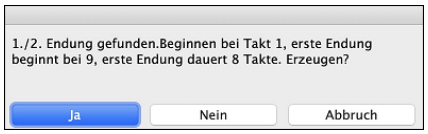
Auto-Erkennung von Wiederholungen im Song

Es gibt eine automatische Erkennungsfunktion, die den Song analysiert und Wiederholungen und Endungen für Sie einfügt.

Speichern Sie den Song nicht, da wir den Original-Song “Miles Tutorial (no repeats yet).MGU” verwenden wollen. Öffnen Sie einfach den Song, sodass dieser noch keine Wiederholungen hat.

Klicken Sie auf den **[FakeSheet] B**utton und wählen *Wiederholungen nun für diesen Song automatisch erkennen*.



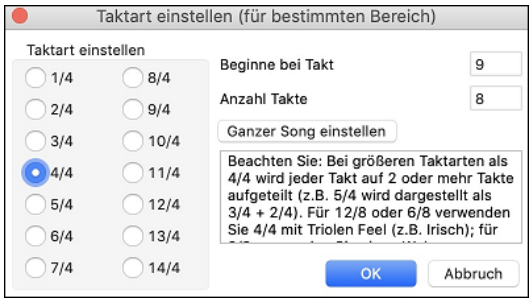


In diesem Fall hat Band-in-a-Box erkannt, das 1./2. Endungen vorhanden sind. Wenn Sie mit “Ja” antworten, werden die gleichen Endungen, die wir manuell erzeugt haben, eingefügt.

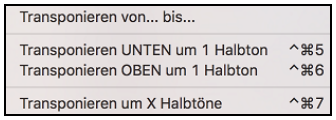
Beachten Sie, das “Automatische Erkennen” nicht jede 1./2. Endung erkennt, speziell wenn die Akkorde in den wiederholten Sektionen unterschiedlich sind, kann aber eine Zeitersparnis sein, wenn welche gefunden werden!

Taktart für markierten Taktbereich einstellen

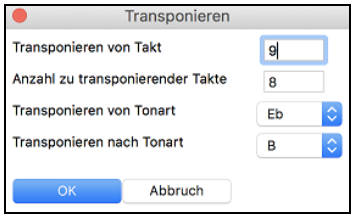
Im Menü *Bearbeiten | Song Form | Taktart einstellen (Taktbereich)* können Sie eine bestimmte Taktart wählen und diese jedem Ausschnitt Ihres Songs zuweisen, sooft Sie möchten.



Transponieren



Das *Bearbeiten | Transponierene* lässt Sie den ganzen Song um eine Anzahl Halbtöne transponieren, oder Sie bestimmen mit dem *Transponiere von... bis...* Befehl einen Bereich.



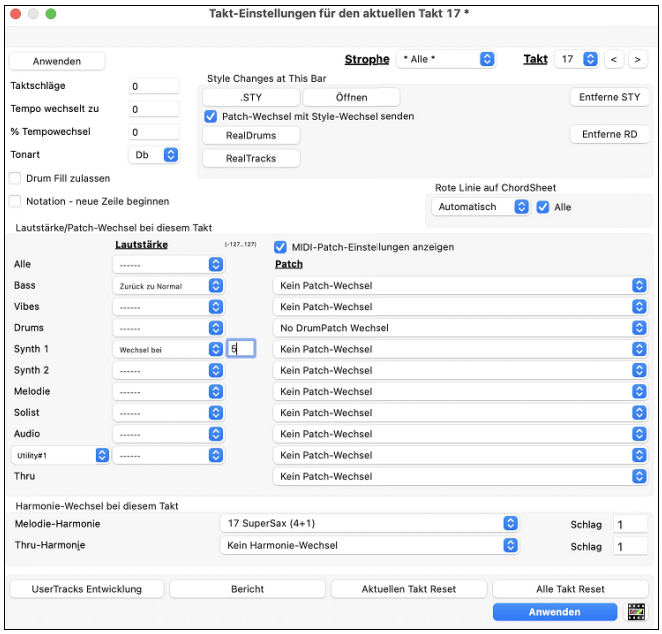
Um einen Teil eines Songs zu transponieren, markieren Sie einfach den Bereich, den Sie transponieren möchten, und wählen Sie *Transponiere von... bis...* im Untermenü. Wenn Sie den Anfangstakt und die Anzahl der Takte, die Sie transponieren möchten, bestätigt haben, klicken Sie auf den Bereich "Transponieren nach Tonart" und wählen Sie die Zieltonart.

Einstellungen für aktuellen Takt bearbeiten

Mit den Takt-Einstellungen können Sie Taktart, Tempo, Styles, Tonart, Lautstärken, Patches und Harmonien bei jedem Takt ändern. Dies sind leistungsstarke Werkzeuge um Ihrem Song mit Variationen und Dynamik auszustatten. Sie erhalten damit ein hoch-professionelles, fertiges Arrangement.

Nachdem Sie einen Takt markiert haben, drücken Sie die Funktionstaste **F5** oder **option+B**, oder gehen Sie im Menü zu *Bearbeiten | Takt-Einstellungen:* es öffnet sich das Fenster **Einstellungen für Takt bearbeiten**. Dort können Sie Einstellungen vornehmen für Zählzeiten pro Takt, Tempowechsel, Style-Wechsel, Patch-Wechsel und Harmonie-Wechsel.

Tipp: Wenn die **F5** Taste nicht so funktioniert wie in Band-in-a-Box erwartet, gehen Sie bitte zu den Appel Systemeinstellungen und deaktivieren die entsprechenden Tastaturkurzbefehle.



Strophen ist eine Einstellungen, bei der sich die gemachten Änderungen beim bestimmten Takt entweder auf alle Strophen oder nur auf eine spezifische Strophe auswirkt.

Takt: Sie können den Takt bearbeiten, ohne dass Sie den Dialog verlassen müssen.

Taktschläge: Die ursprüngliche Taktart eines Songs ist durch den Style bestimmt (z.B. Jazz =4/4, Walzer =3/4). Es kann sein, dass Sie bei bestimmten Songs an irgendeiner Stelle einen Taktart-Wechsel festlegen wollen, z.B. einen einzelnen Takt in 4/4 oder acht Takte in 3/4 Takt o. ä. Bei dieser Einstellung können Sie die Taktart im Laufe des Songs ändern. Der Taktart-Wechsel wird mit dem Anfang des betreffenden Taktes wirksam und bleibt, bis ein neuer Taktart-Wechsel vorkommt. Sie können die Anzahl der Viertelnoten pro Takt zwischen 1 und 4 festlegen. Die Einstellung 0 bedeutet, dass kein Taktart-Wechsel geschieht.

Beispiele:

- Ein Song im 4/4 Takt mit einem einzelnen Takt im 6/4 Takt: Weil die zulässige Höchstgrenze der Viertelnoten pro Takt bei 4 liegt, teilen wie den 6/4 Takt in zwei Takte auf: einen zu 4/4 und einen zu 2/4. Wir geben dann für den 2/4 Takt 2 bei der Anzahl Schläge pro Takt ein. Wir stellen den 4/4 Takt wieder her, indem wir bei den Einstellungen für den nächsten Takt wieder 4 Schläge pro Takt eintragen.
- Ein Song soll durchgängig im 5/4 Takt stehen: Hierzu müssen wir abwechselnd Takte in 3/4 und in 2/4 erzeugen. Bei den geraden Takten geben Sie 2 Schläge pro Takt und bei den ungeraden 3 Schläge pro Takt ein. Dies muss bei allen Takten vorgenommen werden.

Tipp: Anstatt diesen Dialog zu verwenden, können Sie Hotkeys für die Einstellung der Taktart des aktuellen Taktes verwenden. Geben Sie einfach die Taktart ein (4/4, 3/4, 2/4 oder 1/4), diese wird dann auf den aktuellen Takt angewandt. Eingabe von 0/4 löscht die Taktart aus dem aktuellen Takt.

Tempo-Wechsel: Meistens bleibt das Tempo eines Songs durchgehend unverändert. Wenn Sie jedoch bei einem bestimmten Takt das Tempo des Songs ändern möchten, können Sie das neue Tempo (in Viertel pro Minute) ebenfalls hier im Fenster eingeben. Oder geben Sie einen relativen Tempo-Wechsel ein (im Bereich zwischen -90 und +100). Mit der Einstellung -50 wird das Tempo halbiert, mit +100 verdoppelt. Das Tempo kann auch mit Klicken auf das Metronom-Symbol angeschlagen werden. Wenn Sie 4-mal darauf klicken, wird ein Tempo im entsprechenden Wert gesetzt. Der Tempo-Wechsel wird zu Beginn des betreffenden Taktes wirksam und bleibt bestehen, bis in einem späteren Takt ein neuer Tempo-Wechsel eintritt.

Style-Wechsel: Sie können für jeden Takt des Songs einen neuen Style festlegen, so dass in einem einzigen Song mehrere Styles verwendet werden. Verwenden Sie den Button **[STY]** um mit dem **StylePicker** einen Style auszuwählen.Verwenden Sie den Button **[Öffnen]** um einen Style aus einem Ordner Ihrer Festplatte zu verwenden. Sie sollten einen Style verwenden, der im *Styles* Ordner in *Band-in-a-Box* (oder im gleichen Ordner, indem sich Ihr Song befindet) verwenden. Um den Style von diesem Takt zu löschen, drücken Sie den Button **[Style löschen]**.

Anmerkung: Wenn Sie 3/4 und 4/4 Take in Ihrem Style mischen wollen, dann sollten Sie den Haupt-Style in Ihrem Song als 4/4 Style definieren. Sie können dann, wenn Sie wollen, zu einem ¾ Takt bei Takt 1 wechseln.

Wenn Sie einen Style-Wechsel vornehmen werden Sie bemerken, dass um die Taktlinie ein roter Rahmen gezogen worden ist. Dies zeigt an, dass ein Style-Wechsel (oder irgendein anderer Wechsel) bei die **Einstellungen für Takt bearbeiten** Dialog.

RealDrums Wechel: RealDrums können bei jedem Takt gewechselt werden. Entweder für den ganzen Song oder nur für bestimmte Strophen. Um den neuen RealDrums Style auszuwählen, drücken Sie den Button **[RealDrums]**. Damit öffnen sie den **RealDrums Picker**, wo Sie aus einer umfangreichen Liste von Realdrums auswählen können, oder Sie Filtern diese Auswahl. Um den Wechsel zu entfernen, drücken Sie **[Löschen RD]**.

Patches mit Style-Wechsel senden: Es gibt eine Option um die eingebundenen Patches gemeinsam mit dem Style-Wechsel zu senden. Deaktivieren Sie diese Checkbox um die bereits gewählten Patches zu behalten.

RealTracks Wechsel bei jedem Takt: Sie können ein bestimmtes RealTracks Instrument bei jedem beliebigen Takt einfügen ohne dass der Style verändert wird. Wenn Sie zum Beispiel einen Wechsel von einer Akustik Bass Begleitung zu einem Akustik Bass Solo bei Strophe 4, Takt 1, haben wollen, können Sie die erreichen.

Danach drücken Sie den **[RealTracks]** Button und Sie werden den **RealTracks Wechsel** Dialog sehen, bei dem Sie die Spuren für die RealTracks Wechsel auswählen können. Wählen Sie eine Spur und drücken danach “Wechsle RealTracks zu” und Sie werden eine Liste der RealTracks zur Auswahl bekommen. Sie können auf eine Zeile doppel-klicken um die das RealTracks vorzuhören. Diese Liste wird sehr umfangreich sein. Mittels der Filterfunktion können Sie die Liste einschränken. Geben Sie ein Word ein, welches im RealTracks Namen vorkommen soll, wie zB “Bass”. Danach werden in der Liste nur mehr Bass RealTracks gezeigt.

Lautstärken: Lautstärken-Einstellungen können bei jedem Takt, entweder für alle Spuren oder für einzelne Spuren, geändert werden. Änderungen können entweder manuell oder durch Auswahl einer Liste vorgenommen werden. Die Voreinstellungen beinhalten Stumm, zurück zu normal, Wechsel bei, und automatisches Lauter oder Leiser werden.

Patch: Mit dieser Einstellung können Sie einen Patch-Wechsel zu Beginn eines Taktes vorgeben. Geben Sie die Zahl für den Patch im betreffenden Feld (also: Bass, Solist usw.) ein, das beeinflusst werden soll.

Notation - Neue Notenzeile beginnen: Sie können für jeden beliebigen Takt den Beginn einer neuen Notenzeile einstellen. Hiermit können Sie die Anzahl der Takte pro Notenzeile anpassen; diese Option wird auch in Verbindung mit den Notations-Optionen verwendet.

Drum Fill zulassen: Wenn diese Option aktiviert ist, erhalten Sie einen Drum-Fill im aktuellen Takt, auch wenn der folgende Takt keinen Part-Marker hat. Wenn Sie sich in einem Takt vor einem Part-Marker befinden und keinen Drums-Fill wünschen, dann deaktivieren Sie diese Option.

Rote Linie auf ChordSheet: Alle Änderungen, die Sie in diesem Dialog machen, werden auf dem ChordSheet aufgenommen, das durch eine Linie unter der Taktnummer gekennzeichnet ist. Sie können diese Linie jedoch mit dieser Option ausblenden. Die Checkbox "Alle" gilt für alle Songs und ist standardmäßig aktiviert. Die Dropdown-Liste "Automatisch/Nein/Ja" gilt nur für den aktuellen Song und setzt die globale Einstellung außer Kraft. Wenn Sie "Nein" wählen, wenn "Alle" aktiviert ist, sehen Sie die roten Linien im aktuellen Song nicht. Wenn Sie "Ja" wählen, während "Alle" nicht markiert ist, werden die roten Linien im aktuellen Song angezeigt. Wenn Sie "Automatisch" aktivieren, wird die globale Einstellung auf den aktuellen Song angewendet.

Harmonie-Wechsel in diesem Takt: Sie können einen Wechsel der Harmonisierung in jedem Takt und bei jeder Zählzeit in den Song einfügen. Beginnen Sie den Song z.B. 'ohne Harmonie', setzen bei Refrain/Bridge 'SuperSax' ein und dann 'Shearing' bei der nächsten Strophe. Diese Methode kann auch bei einem Solisten auf der Thru-Spur sehr wirkungsvoll sein. So können Sie verschiedene Bläser-Gruppen für die Soli vorgeben (Blech, Sax usw.) oder verschieden harmonisierte Gitarren-Effekte für die Gitarren-Soli.

Der Button **[bereinigen]** löscht alle Wechsel aus dem aktuellen Takt, bestimmt durch die markierte Zelle im ChordSheet.

Drücken Sie den Button **[alle Takte bereinigen]** um alle Wechsel in allen Takten des Songs durchzuführen.

Der **[Bericht]** Button öffnet einen Textbericht, indem alle Änderungen enthalten sind, die im Dialog **Bearbeiten Takteinstellungen** (**F5**) gemacht wurden.

Normalerweise brauchen Sie nicht auf den Button **[Anwenden]** zu klicken, da jede Einstellung automatisch aktualisiert wird, wenn Sie sie ändern.



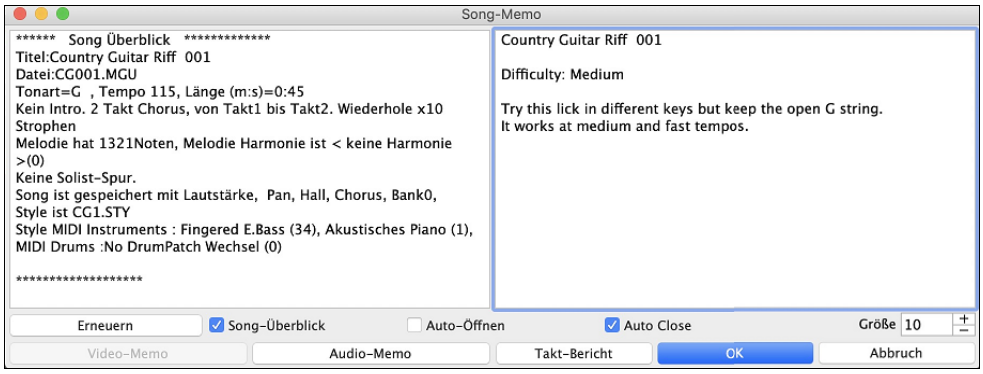
Wenn Sie eine Änderung an einem Takt mit diesem Dialog vorgenommen haben, wird Band-in-a-Box die Taktnummer des bearbeiteten Taktes unterstreichen.

Eine Songnotiz hinzufügen

Jeder Song kann mit Bemerkungen von bis zu 2000 Zeichen versehen werden.



Ein Klick auf die Schaltfläche **[Memo]** rechts neben dem Titelfenster des Songs, öffnet das Fenster Song Notiz, in dem Sie kurze Bemerkungen über den betreffenden Song, Style usw. eintragen können. Die Tastaturkombination **option+M** startet ebenfalls das **Song Memo**.



Der Song-Memo Dialog hat eine Checkbox Option um die Notiz automatisch während des abspielen zu schließen. Wenn **Auto Close** aktiviert ist, wird der Song Memo Dialog geschlossen, sobald der Song abgespielt wird. Wenn das Abspielen des Songs gestoppt wird, dann wird der Memo-Dialog in diesem Fall nicht automatisch wieder geöffnet. Diese Einstellung – in Verbindung mit der **Auto-Öffnen**-Funktion – stellt sicher, dass das Memo-Fenster sich beim Laden eines Songs öffnet, beim Abspielen aber automatisch schließt.

Geben Sie Ihr Memo auf der rechten Seite des Dialogfensters ein und drücken Sie auf den Button [**Aktualisieren**].

Wenn die Checkbox **Song-Überblick** aktiviert ist, gibt es eine automatische Zusammenfassung. Sie sehen auf der rechten Seite eine Zusammenfassung der wichtigsten Songeinstellungen (Titel, Tempo, Style etc.) und weiteren Informationen wie SubStyles, Patchwechsel und Harmonien.

Drücken Sie den Button **[Takt-Bericht]** um einen Bericht über alle Änderungen zu erhalten, die im Dialog **Bearbeiten Takteinstellungen** (**F5**) gemacht wurden.

Wenn der Song ein Video- oder Audio-Memo enthält, können Sie es mit dem Button **[Video-Memo]** oder **[Audio-Memo]** wiedergeben. Sie können Ihrem Song ein Videomemo hinzufügen, indem Sie eine Videodatei (mov, mp4, m4v) mit demselben Namen wie Ihre Song-Datei, gefolgt von _VideoMemo, erstellen. Speichern Sie zum Beispiel für mysong.mgu ein Videomemo als mysong_VideoMemo.mov. Auf ähnliche Weise können Sie Ihrem Song ein Audio-Memo hinzufügen, indem Sie eine Audiodatei (m4a, mp3, wav, aiff) mit demselben Namen wie Ihre Song-Datei und dem Zusatz _AudioMemo erstellen.

Tipp: Die Songs im Ordner *Band-in-a-Box/Songs and Lessons/101 Riffs - Country Guitar with Audio Memos* enthalten Audio-Memos. Öffnen Sie einen Song und drücken Sie den **[Audio Memo]**-Button im Dialogfenster **Song Memo**, um ein Audio-Memo anzuhören.

Notenblatt anzeigen und ausdrucken

Die Notations-Funktion in Band-in-a-Box ermöglicht es der Musik am Bildschirm während der Wiedergabe zu folgen.

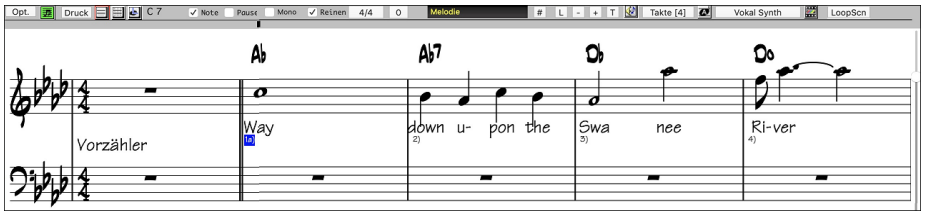
Notations-Fenster



Mit dieser Schaltfläche öffnen Sie das **Notations**-Fenster. Sie sehen Standard Notendarstellung auf dem großen Notensystem. Es gibt 3 Notations-Modi in Band-in-a-Box, diese werden über die Toolbar-Buttons im Notationsfenster aufgerufen..

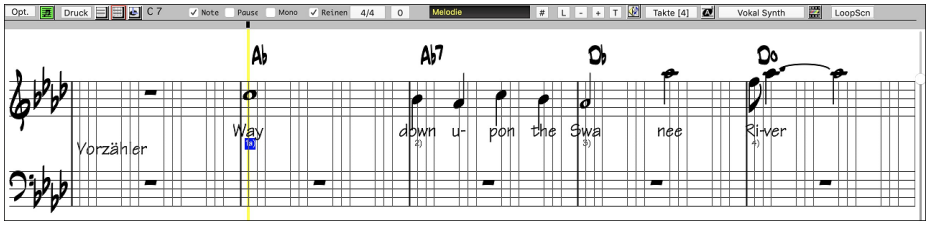


Das Standard Notations-Fenster kann für Notendarstellungsanzeige und die Eingabe von Akkorden und Songtext verwendet werden. Geben Sie einen Akkordnamen ein und er wird an aktueller Position in der Zeitleiste eingefügt (der kurze schwarze vertikale Streifen unterhalb der Werkzeugleiste).



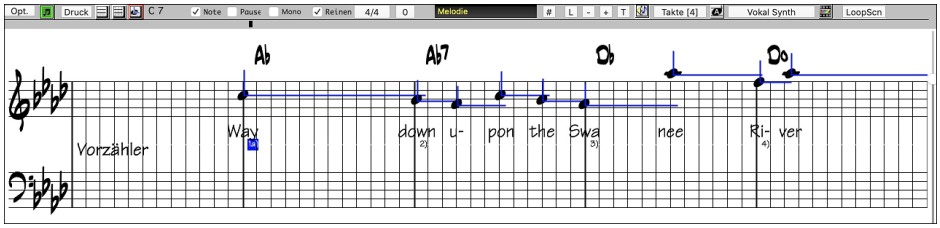


Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um von Standard Notation zum Editierbaren Notendarstellungsmodus zu wechseln. Akkorde, Songtext und Text können wie im Standard Notations- Fenster eingegeben werden; der editierbare Notendarstellungsmodus erlaubt auch point-und-click Eingabe von Noten und Pausen, sowie deren Bearbeitung mittels Ziehen & Ablegen.





Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um auf die Noteneingabe umzuschalten. Zusätzlich zu den Bearbeitungsmöglichkeiten in der editierbaren Notendarstellung können im Modus NotenRolle Velocity (=Lautstärke bzw. Anschlagstärke der gespielten Note) (Vertikallinie) und Notendauer (Horizontallinie) mit der Maus bearbeitet werden.

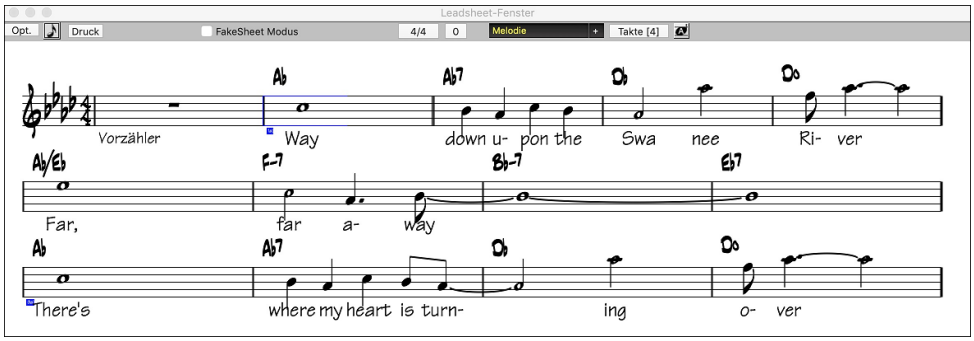


Lead Sheet Fenster

Das Lead Sheet Fenster zeigt einen Bildschirm mit Notation mit einer oder mehreren Spuren. Andere Optionen beinhalten eine Auswahlmöglichkeit Anzahl System pro Seite, Anzeige von Notenschlüsseln, Fontgröße, Rand, Notation vorausscrollen und Songtext. Wenn Sie während der Wiedergabe eines Songs selber mitspielen wollen und dazu die Notation sehen wollen, ist dies das Fenster für Sie.

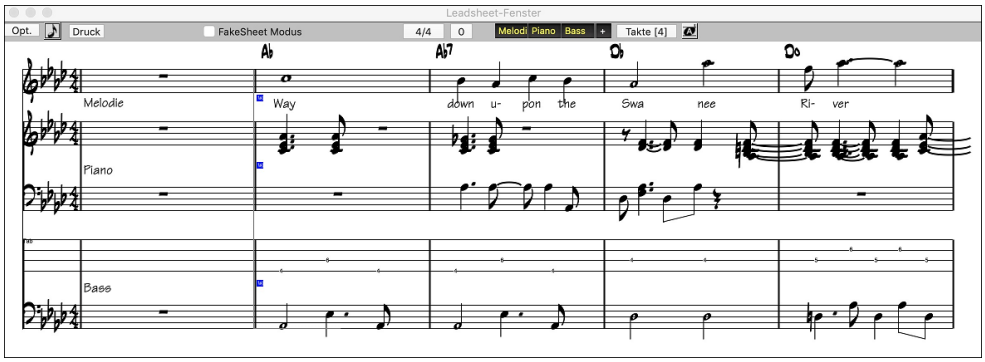


Starten Sie das LeadSheet Fenster aus dem Hauptbildschirm durch drücken auf den **[LeadSheet]** Button oder **strg+L**, oder über die Menüoption *Fenster* | *LeadSheet Fenster*. Dieser Button ist auch aus dem Notations-Fenster aufrufbar.





Sie können mehrere Notationsspuren gleichzeitig im LeadSheet Fenster anzeigen. Um Spuren zur Anzeige hinzuzufügen, klicken Sie auf den [+]-Button rechts neben dem Spurauswahl-Button und wählen Sie die Spuren in der Reihenfolge aus, in der sie von oben nach unten erscheinen sollen. Mehrere Spuren können auch wie eine Partitur ausgedruckt werden.



Ausdruck



Drücken Sie den **[Druck]** Button oder **command+P** im Notations-Fenster um den **Notenblatt-Ausdruck-** Dialog zu öffnen.

Es ist sehr wahrscheinlich, dass Band-in-a-Box bereits alle Einstellungen korrekt für Sie getroffen hat. Stellen Sie sicher, dass Sie im Druck-Bereich nur die 1. Strophe ausgewählt haben. Die Optionen sind im Notationskapitel in diesem Handbuch vollständig beschrieben.

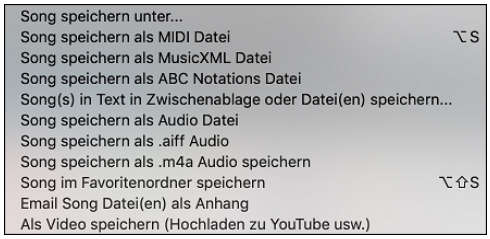
Songs speichern



Sobald Sie einen Songerstellt oder Änderungen vorgenommen haben, werden Sie den Song wahrscheinlich mit einem Mausklick auf die Schaltfläche **[Speichern]** sichern wollen. Oder Sie wählen *Datei* | *Song speichern*. Oder Sie drücken **F2** bzw. **command+S**.



Den **[Speichern unter]** Button zeigt ein Menü mit zusätzlichen Optionen zum Speichern von Songs.



Song speichern unter speichert einen Song unter anderem Namen oder an anderer Stelle. (Songs die mit “gespeichert unter” einen anderen Namen bekommen haben, werden nun mit dem geänderten Namen im Song-Dialog **„zuletzt verwendet”** angezeigt).

Song speichern als MIDI Datei speichert den aktuellen Song als Standard-MIDI-Datei oder erzeugt eine MIDI-Datei und kopiert diese in die Zwischenablage.

Song speichern als MusicXMl Datei ermöglicht Ihnen Ihren Song in ein Notations-Programm wie Finale, Sibelius, und Guitar Pro zu exportieren, dabei werden die Akkorde aus dem Band-in-a-Box Song erhalten.

Song speichern als ABC Nocation Datei ermöglicht Ihnen den Song in einem einfachen Text-Datei Format zu speichern.

Mit *Song(s) in Text in Zwischenablage oder Datei(en) speichern* können Sie den Song einschließlich der Akkorde und anderer Informationen (Titel, Tonart, Tempo, Form, Style usw.) als Textdatei speichern.

Song speichern als Audio Datei öffnet den **Render zu Audio-Datei** Dialog. Hier können Sie den Song als Audio-Datei speichern.

Song speichern als .aiff Audio oder *Song speichern als .m4af Audio* wird den aktuellen Song sofort rendern und diesen in den aktuellen Ordner speichern.

Song in Favoritenordner speichern ermöglicht es Ihnen, den aktuellen Song in einem Ihrer Favoritenordner zu speichern.

Email Song Datei(en) als Anhang öffnet den **Email Song** Dialog, ermöglicht Ihnen zu wählen welche Dateien als E-Mail versendet werden..

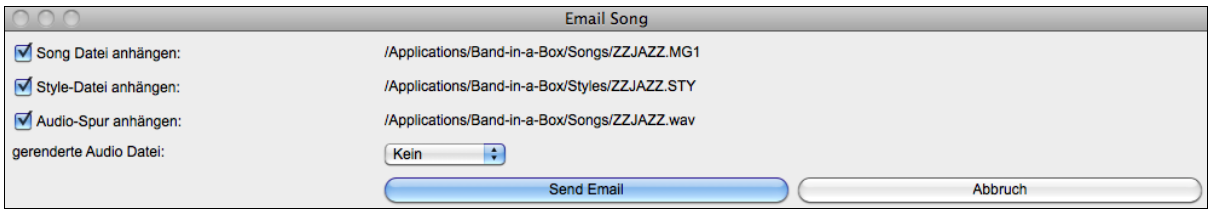
Als Video speichern (Upload zu YouTube usw.) ist eine großartige Funktion um ein Video zu erzeugen, das Sie dann zu YouTube hochladen können, oder in einem Video-Programm weiterbearbeiten können.

E-Mail Song

Sie können eine Song, Style oder eine gerenderte Audio Datei als Email mit Anhang versenden.



Drücken Sie den **[Speichern unter]** Button und wählen *Email Song Datei(en) als Anhang* um den **Email Song** Dialog zu öffnen.



Der Dialog ermöglicht Ihnen die Dateien auszuwählen, die Sie versenden wollen:

- den Song (.MGU oder .SGU)
- den Style (.STY)
- den erweiterten Style (.STX) (falls vorhanden)
- eine gerenderte Audio Datei (Auswahl aus AIFF, M4A, WAV)
- Audio-Spur (falls vorhanden)
- Performance Spur (falls vorhanden)

Drücken des **[Send Email]** Button startet ihr Standard Mail-Programm und bereitet ein neue Nachricht mit angehängten Dateien vor.

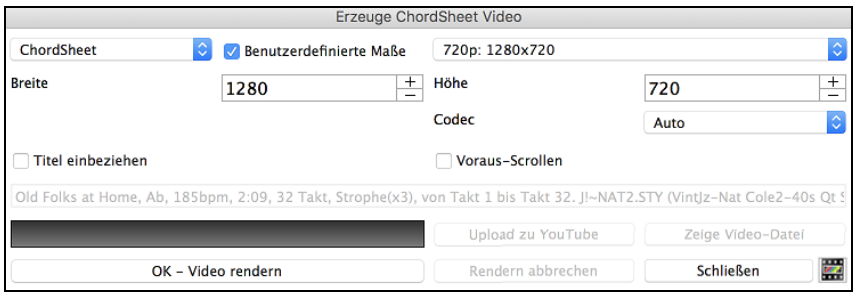
Sie können auch ein E-Mail zu einer Drop Station Datei geben. Nachdem Sie einen Spur-Button auf die Drop-Station gezogen haben, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Drop Station, und wählen den Menüpunkt *Email die Drop-Station Datei*.

Song als Video speichern

Nun können Sie Ihren Song als Video speichern**,** und diesen dann zu YouTube hochladen oder in anderen Video-Programmen bearbeiten. Sie können eine Video des ChordSheet- oder des Notations-Fensters machen, das die markierten Akkorde oder Noten während der Wiedergabe zeigt.



Um diese Funktion zu nützen, drücken Sie den **[Speichern unter]** Button und wählen *Speichern als Video* aus dem Pulldown Menü.



Wählen Sie in der oberen linken Ecke das Element (ChordSheet oder Notationsspur), das in ein Video aufgenommen werden soll.

Aktivieren Sie **Benutzerdefinierte Maße** wenn Sie die Höhe und Breite des Videos anpassen wollen. Wenn dies deaktiviert ist, wird die Auflösung des Videos identisch mit der des ChordSheets sein.

Eine größer eingestellte Zahl bei "**Frames pro Sekunde** erzeugt eine größere Datei, der Render-Prozess dauert länger.

Sie können einen bestimmten **Codec** zur Kodierung des Videos einstellen. Wenn "**Auto**" aktiviert ist, wird Band-in-a-Box einen kompatiblen Codec auswählen.

Wenn **Titel einbeziehen** aktiviert ist, hat das Video des ChordSheet einen schwarzen Rand mit Titelanzeige im oberen Bereich.

Die **Voraus-Scrollen** Option zeigt den aktuell gespielten Takt im ChordSheet früher an.

Klicken Sie auf **[OK -Video rendern]** um den Renderprozess zur Erzeugung des Videos zu starten. Das Video wird den Render-Prozess durchführen, bis Sie den **[Rendern abbrechen]** Button drücken. Wenn das Rendern beendet ist, erscheint eine Nachricht und Sie können den Button **[Hochladen zu YouTube]** oder **[Zeige Video-Datei**] drücken.

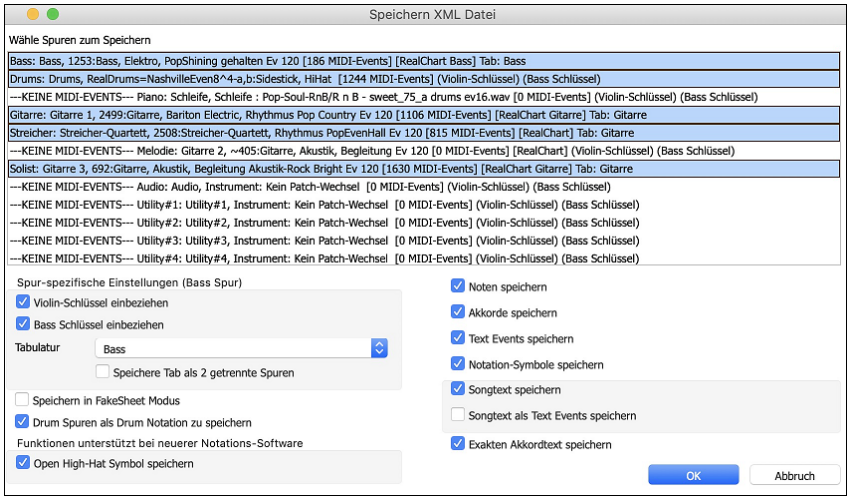
Anmerkung: Eine Spezial-Anwendung dieser Funktion ist ein Video RealTracks mit der passenden Notation in einem einzelnen Video zu kombinieren. Dies erzeugt ein Lehr-Video, das die eigentliche Spielweise gemeinsam mit Notation/Tab, gespielt über Ihrer Akkord-Progression zeigt! Um dies zu machen, führen Sie einen Rechts-Klick auf dem Master Button oder einer der Spur Buttons im oberen Bildschirmbereich aus und wählen *Render Video(s)* aus dem Menü.

Speichern eines Songs als MusicXML Datei

Band-in-a-Box unterstützt MusicXML. Sie können einfach Ihre Band-in-a-Box Songs in Notations Programme wie Finale, Sibelius und Guitar Pro exportieren, die Akkorde aus Ihrem Band-in-a-Box Song bleiben dabei erhalten.



Um den aktuellen Song als XML Datei zu speichern, drücken Sie den **[Speichern unter]** Button und wählen *Song speichern als MusicXML Datei*, oder Sie gehen zum Menü *Datei | Speichern Spezial | Song als MusicXML Datei speichern.* Wenn im Finder der **Speichern als XML** Dialog geöffnet wird, bestimmen Sie einen Dateinamen und den Speicherort und drücken dann den [Speichern] Button. Der **Lade XML Datei** Dialog wird dann geöffnet.



Zuerst wählen Sie eine Spur, die Sie als XML Datei speichern wollen. Um mehrere Spuren auszuwählen, halten Sie die **command** Taste gedrückt und klicken auf eine weitere Spur.

Wählen Sie dann die Elemente, die Sie in der XML Datei speichern wollen.

Im Bereich **Spur-spezifische Einstellungen** können Sie auswählen, welcher Schlüssel für jede Spure einbezogen werden soll.

Es gibt auch eine Option um Tabulaturen einzubeziehen.

Die Checkbox **Speichere Tab als 2 getrennte Spuren** speichert eine Spur für die Notation und eine zweite für die Tabulatur.

Wenn **Speichern in FakeSheet Modus** aktiviert ist, werden Wiederholungen und Endungen in der Datei mitgespeichert.

Mit der Option **Exakten Akkordtext speichern** können Sie den exakten Akkordtext speichern, anstatt sich hauptsächlich auf das Speichern des Akkordtyps und der Grade zu verlassen.

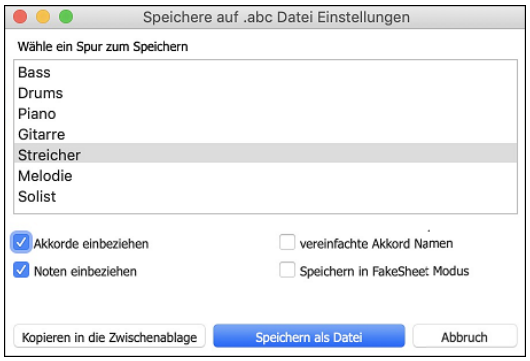
Drücken Sie [**OK**], die Datei ist bereit um in einem Notationsprogramm geöffnet zu werden.

Speichern eines Songs als ABC Notation Datei

ABC Notation ist ein einfaches textbasierendes Notations-System, das von Musikern weltweit verwendet wird um Akkorde Melodien und Songtext zu speichern. Sie können nun Songs im ABC Notations-Format öffnen und speichern. Mehr Information über die Songs und der ABC Notation finden Sie unter abcnotation.com.



Um einen Song als ABC Notations-Datei zu speichern, drücken Sie den **[Speichern unter]** Button und wählen *Song Speichern als ABC Notations-Datei* oder gehen Sie zum Menü *Datei | Speichern Spezial | Speichern als ABC Notations-Datei.*



Wähle ein Spur zum Speichern: Spurauswahl, die Sie exportieren möchten. Dies wird angewandt, wenn 'Noten einbeziehen' aktiviert ist.

Akkorde einbeziehen: Aktivieren Sie dies, wenn Sie Akkorde in Ihrer Datei haben möchten.

Noten einbeziehen: Wenn diese Option aktiviert ist, werden Noten auf der gewählten Spur gespeichert.

vereinfachte Akkord Namen: Aktivieren Sie dies, wenn Sie vereinfachte Akkordsymbole haben möchten (z. B. Bb anstatt Bb7#9).

Speichern in FakeSheet Modus: Aktivieren Sie den FakeSheet Modus wenn Sie Wiederholungen und Endungen in der Datei speichern wollen.

[Kopieren in die Zwischenablage]: Dies wird eine Kopie der ABC Notations-Datei in die Zwischenablage als Text kopieren, sodass dieser Text in ein anderes Programm wie ein Text Editor eingefügt werden kann.

[Speichern als Datei]: Drücken Sie diesen Button, dann geben Sie einen Name nein und wählen den Speicherort auf Ihrer Festplatte.

Song als einfachen Text speichern

Sie können den Song, einschließlich der Akkorde und anderer Informationen (Titel, Tonart, Tempo, Form, Style usw.), als Textdatei speichern.



Drücken Sie den **[Speichern unter]** Button wählen *Song(s) in Text in Zwischenablage oder Datei(en) speichern*, oder Sie gehen zu Menü *Datei* | *Speichern Spezial* | *Song(s) in Text in Zwischenablage oder Datei(en.)* Dies öffnet den **Song(s) in Text** Dialog.

Markieren Sie im Dialogfeld die Elemente, die Sie in den Text aufnehmen möchten. Standardmäßig werden die Song-Metadaten (Titel, Tonart, Tempo, Form, Style usw.) und das Memo eingeschlossen, aber wenn Sie dies nicht wünschen, können Sie sie ausschließen. Wählen Sie den Modus **Ganzer Song** und drücken Sie den Button **[Als .txt-Datei speichern]**. Wenn Sie den Song in die Zwischenablage kopieren möchten, anstatt ihn als Textdatei zu speichern, drücken Sie stattdessen den Button **[OK - In Zwischenablage kopieren].**

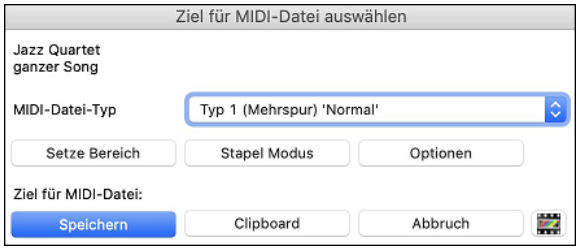
Der Dialog verfügt auch über eine Option zum Kopieren oder Speichern aller Songs in einem bestimmten Ordner. Wählen Sie den Modus **Alle Songs in diesem Ordner stapelweise speichern**, drücken Sie das Ordnersymbol, um den Ordner auszuwählen, und wählen Sie die Option, Unterordner dieses Ordners einzuschließen. Wählen Sie auch das Ziel mit der Option **Stapelspeichern unter**. Sie können alle Songs in die Zwischenablage kopieren, sie als einzelne Textdateien im selben Ordner speichern, sie als einzelne Textdateien in einem anderen Ordner speichern oder sie als einzelne Textdatei speichern. Drücken Sie dann [**OK -Batch TXT speichern**], um die Songs zu kopieren oder zu speichern.



Einen Song als MIDI-Datei speichern



Ihr Song wird als MIDI-Datei gespeichert, wenn Sie auf die Taste **[.MID]** in der Werkzeugleiste klicken – oder Sie gehen über das Menü zu *Datei* | *Speichern Spezial* | *Vorgabe MIDI-Datei speichern*, oder drücken **option+S**. Die Datei kann entweder auf den Datenträger oder in die Zwischenablage geschrieben werden.



Wählen Sie den Typ der MIDI-Datei, die Sie sichern wollen, aus dem Aufklapp-Menü **MIDI-Datei Typ**.

- Standardmäßig schreibt Band-in-a-Box Typ 1 Mehrspur Standard-MIDI-Dateien.

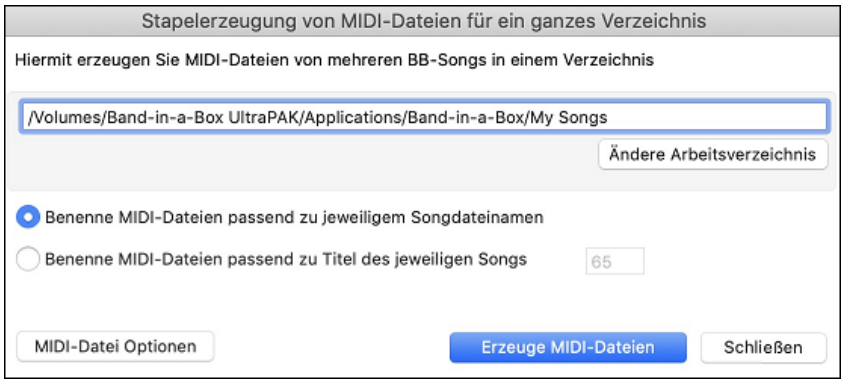
- Sie können auch Typ 0 MIDI-Dateien speichern, die alle Instrumente auf einer einzelnen Spur haben und von vielen Hardware-Modulen und anderen Geräten die MIDI-Dateien abspielen, eingesetzt werden, weil sie einfacher zu verarbeiten sind (sie haben nur 1 Spur!).
- Karaoke Dateien (.KAR) sind ein Spezialtyp von MIDI-Dateien zum Mitsingen, mit Events für die Liedtexte und eine speziellen Anordnung der Spuren.
- Es gibt eine Option, die MIDI-Datei mit separaten Spuren für jedes Schlagzeug Instrument zu schreiben.

Wenn Sie bestimmte Spuren mit **option**+klick auf den Spurnamen - oben in der Haupt Bildschirm - stumm schalten, legen Sie damit zugleich fest, welche Spuren in die MIDI-Datei aufgenommen werden. Denn alle stumm geschalteten Spuren werden für die MIDI-Datei ignoriert.

[**Speichern**] Sichert eine MIDI-Datei auf einen Datenträger. Sie können die MIDI-Datei dann in Ihren Sequenzer zur Weiterverarbeitung laden.

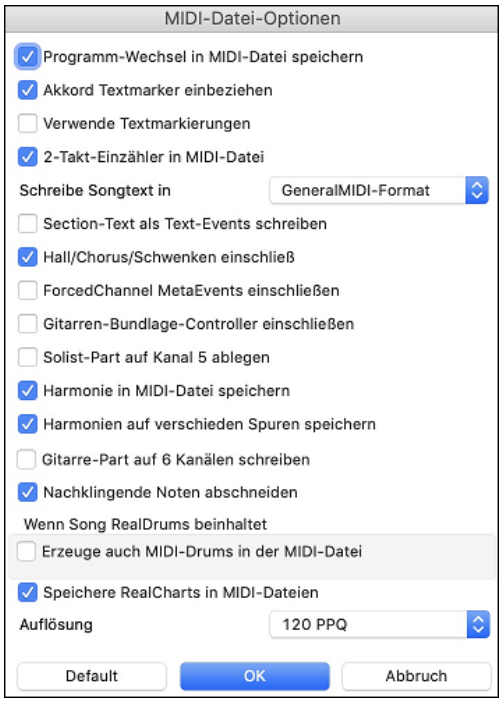
[**Clipboard**] Kopiert als Standard MIDI-Datei in die Windows-Zwischenablage. Diese Eigenschaft erlaubt Programmen, die Zwischenablage unterstützen, das *Bearbeiten* | *Einfügen* der Band-in-a-Box MIDI-Datei direkt in das Programm.

Wählen Sie, ob die Zieldateinamen aus den BB-Dateinamen oder den langen Songtitel gebildet werden sollen. Drücken Sie den [**Stapel Modus**]-Knopf im MIDI-Dateidialog um diese Funktion aufzurufen.



MIDI-Datei Optionen

Klick auf **[Optionen]** öffnet den Einstellungsdialog für MIDI-Dateien Wenn z. B. die ersten beiden Takte mit dem Vorzähler 1—2—1-2-3-4 in der MIDI-Datei fortgelassen werden sollen, wählen Sie die entsprechende Einstellung. Die MIDI-Datei beginnt direkt mit dem ersten Takt. Falls die Melodie mit einem Auftakt beginnt, bleiben auch die beiden Vorzählertakte in der MIDI-Datei erhalten.



Programm-Wechsel in MIDI-Datei speichern speichert alle Instrumentenwechsel mit in der MIDI-Datei.

Akkord Textmarker einbeziehen schreibt die Akkorde als Textmarker-MIDI-Events, falls ausgewählt.

Verwende Textmarkierungen schreibt Textbezeichnungen einzelner Songteile, wie “Takt 23, A-Teil” mit in die MIDI-Datei. Diese Textmarkierungen können – sofern vorhanden – auch aus MIDI-Dateien gelesen werden und werden dann auf dem Notationsfenster mit angezeigt. Wenn “verwende Textmarkierungen “ in den MIDI-Datei-Optionen gewählt ist, wird die sich daraus ergebende MIDI-Datei, Textmarken haben. Dann werden die beschreibenden Text Markierungen in PowerTracks Pro Audio oder RealBand (im Takt Fenster) angezeigt.

2-Takt-Einzähler in MIDI-Datei wird markiert, um zwei Vorzähltakte in die MIDI-Datei mit aufzunehmen. Wenn auf der Melodiespur ein Auftakt vorhanden ist, wird kein Vorzähler in die MIDI-Datei geschrieben.

Schreibe Songtext in: Die GM-Spezifikationen ermöglichen, Songtext in der MIDI-Datei zu speichern. Alternativ können Sie den Songtext auch in einem PG-Music-spezifischen MIDI-Format speichern, das aber nicht von allen Programmen gelesen werden kann. Schreibe Songtext in General MIDI Format. Wir empfehlen das GM Format.

Section-Text als Text-Events schreiben: Ihr Abschnittstext kann – wenn gewählt – mit als Textereignisse in die MIDI-Datei geschrieben werden.

Hall/Chorus/Schwenken einschließ: Diese Option sorgt dafür, dass die Einstellungen für den Hall/Chorus und Stereoposition, die Sie eingestellt haben, mit in die MIDI-Datei geschrieben werden.

ForcedChannel MetaEvents einschließen: Diese Option schließt so genannte “Forced Kanal META –Ereignisse” beim Schreiben der MIDI-Datei ein. Diese werden nur von PowerTracks Pro Audio und anderen PG Music Inc.-Programmen ausgewertet.

Gitarren-Bundlage-Controller einschließen: Diese Option schließt eine “Einstellung 84” in die MIDI-Datei ein, die von PG-Music für die Bundlage der Gitarrenspur verwendet wird. Da manche Synthesizer diese Einstellung als Portamento

Einstellung verwenden, prüfen Sie, ob die MIDI-Datei von Ihrem Synthesizer oder Softwareprogramm richtig verstanden wird.

Solist-Spur auf Kanal 5 ablegen: **N**ormalerweise schreibt das Programm den Solo-Part auf den MIDI-Kanal 8. Eigentlich ist diese Spur für die linke Hand einer Klavierspur vorgesehen (Spur 8/9 für das Klavier). Deshalb können Sie mit dieser Einstellung den Solopart stattdessen auf Kanal 5 ablegen.

Harmonie in MIDI-Datei speichern: Wenn diese Option markiert ist, werden alle Töne der Harmonie mit in die MIDI-Datei geschrieben. Wenn diese Option nicht markiert ist, wird nur die Melodie alleine gespeichert.

Harmonien auf verschieden Spuren speichern: Wenn diese Option markiert ist, dann werden die Harmonietöne auf einer eigenen Spur und nicht zusammen mit der Melodie gespeichert. Auf diese Weise können Sie die einzelnen Teile des Songs z.B. für den Ausdruck besser voneinander trennen.

Gitarre-Part auf 6 Kanälen schreiben: Wenn Sie diese Option markieren, werden die einzelnen Töne des Gitarrenparts nicht in einer Spur abgelegt, sondern jede einzelne Gitarrenseite auf einer eigenen Spur (Kanal 11-16). Wenn Sie solch eine Datei z.B. in PowerTracks oder einem anderen Programm einlesen, dass sich an diese Konvention hält, kann der Gitarrenpart korrekt angezeigt und weiterverarbeitet werden.

Nachklingende Noten abschneiden: Wenn Sie nur einen Ausschnitt eines Songs in eine MIDI-Datei exportieren, ist es möglich, dass Noten am Ende des gewählten Ausschnitts noch nicht beendet sind und deshalb beim Abspielen weiter klingen würden. Mit dieser Option werden die begonnenen Noten automatisch beendet.

Erzeuge auch MIDI-Drums in der MIDI-Datei kann deaktiviert werden, wenn der Song RealDrums verwendet und Sie keine MIDI-Schlagzeug-Daten in der MIDI-Datei mitspeichern möchten.

Speichere RealCharts in MIDI-Dateien: Aktivieren Sie diese Option, um RealCharts-MIDI-Daten in MIDI-Dateien zu speichern, damit Sie die Interpretation in anderen Programmen studieren können.

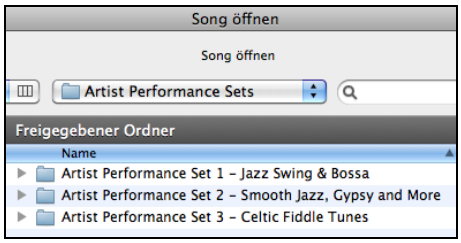
Auslösung: Voreingestellt, speichert Band-in-a-Box MIDI Dateien mit einer Auflösung von 120 PPQ. Dies sind ca. 4 Millisekunden Auslösung, dies ist bereits eine sehr gute Auflösung. In unseren Hörtests konnten Leute keinen Unterschied zwischen Dateien mit 120 PPQ und Dateien mit einem höheren PPQ (wie 960 usw.) feststellen. Wenn Sie es bevorzugen in einem DAW mit einem höheren PPQ zu arbeiten, können Sie die Band-in-a-Box Ausgabe auf die gewünschte höhere Auslösung umstellen.

Künstler Performance Spuren

Wir haben zusätzlich noch Performance Spuren - **Künstler Performances** auf der Melodie-Spur hinzugefügt, um zu zeigen wie Band-in-a-Box RealTracks Demos gemeinsam mit Künstler Performances auf der Melodienpur klingen. Dies sind ausgezeichnete Möglichkeiten um von den **Besten zu lernen** (da die Notation/Tab die Performances der Künstler direkt anzeigt).

Diese Darbietungen spielen Melodie (2 Strophen) und 2 Strophen Solo (erste Strophe “einfaches” Solo, 2. Strophe erweitert. Alle Performance Spuren beinhalten Audio (dehnbar bei jedem Tempo), Notation, On-Screen Gitarre und Gitarrentabulatur.

Um die Künstler Performance Spuren abzuspielen öffnen Sie die Songs aus dem Ordner */Programme/Band-in-a-Box/Artist Performances*.





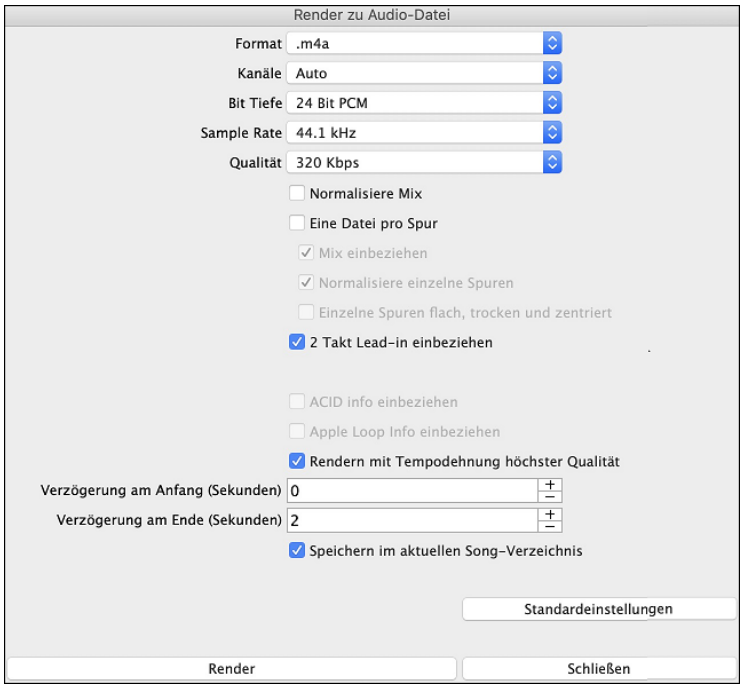
Die Künstlerspuren werden durch die Farbe Orange im Melodie Spurnamen identifiziert.

Als Audio-Dateien speichern



Drücken Sie die **[.WAV]** Schaltfläche und Band-in-a-Box wird das Song Arrangement in eine Audio-Datei umrechnen (AIFF, M4A oder WAV).

Die Auswahl von *Render Spuren zu Audio mit Optionen* öffnet den Dialog **Render zu Audio-Datei**. Hier können Sie verschiedene Optionen zum Speichern des Songs als Audio-Datei wählen.



Format: Wählen Sie das Format der Audio-Datei: AIF, WAV, oder M4A.

Channels: Wenn "Auto" ausgewählt ist, werden einzelne Spuren entweder als Mono oder Stereo, abhängig von der originalen Quelle gerendert. Sie können auch das Rendern aller Spuren als Mono oder Stereo erzwingen.

Bit Tiefe: Wählen Sie 16, 24 oder 32 Bit.

Sample Rate: Wählen Sie 44,1, 48 oder 96 kHz.

Normalisiere Mix: Aktivieren Sie diese wenn Sie die Audio-Datei normalisieren wollen. Normalisieren verstärkt die Lautstärke der Audio-Daten soweit wie möglich, ohne dass es zu Verzerrungen (Clipping) kommt.

Eine Datei pro Spur: Wenn diese Option aktiviert ist, erhalten Sie getrennte Audio-Dateien für jede Spur.

Mix einbeziehen: Wenn diese Option aktiviert ist, wird ein Mix aus allen Spuren in eine separate Datei gerendert.

Normalisiere einzelne Spuren: Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie jede Spur einzeln normalisieren wollen. Dies wird angewandt, wenn die "Eine Datei pro Spur" Option aktiviert ist, oder wenn Sie durch Ziehen&Ablegen eine einzelne Spur aus Band-in-a-Box ziehen.

Einzelne Spuren flach, trocken und zentriert: Wenn diese Option aktiviert ist, ignoriert jede Spur ihre Mixer-Einstellungen (Lautstärke, Schwenken, Hall und Klang) und es werden stattdessen die Standardeinstellungen verwendet. Die Standardeinstellungen sind Volume=0 db, Schwenken = 0, Reverb= 0, Tone = 0). Wenn diese Option deaktiviert ist und es keinen Einzähler in der Melodie-Spur gibt, wird der Einzähler in der gerenderten Datei übersprungen.

2 Takt Lead-in einbeziehen: Wenn diese Option deaktiviert ist und es keinen Einzähler in der Melodie-Spur gibt, wird der Einzähler (Lead-In) in der Datei zum rendern übersprungen.

ACID Info einbeziehen: IWenn Sie zu einer WAV Audio-Datei rendern, können Sie ACID Information Tempo, Tonart, Takt mitgeben. Diese Informationen können dann von vielen DAW Programmen gelesen werden.

Apple Loops info einbeziehen:Wenn dies aktiviert ist, Apple® Loops Info (Tempo, Tonart, Taktart) wird zur gerenderten AIFF Datei hinzugefügt.

Rendern mit Tempodehnung höchster Qualität: Wenn diese Option aktiviert ist, wird beim Rendern die höchste Qualitätseinstellung für die Tempodehnung von élastique verwendet. Möglicherweise verwenden Sie für die Wiedergabe eine niedrigere Qualitätseinstellung, um die Leistung zu erhöhen, aber dies ist beim Rendern in eine Audiodatei nicht erforderlich.

Verzögerung am Anfang (Sekunden): Verzögerung beim Render-Beginn - hiermit wird am Beginn des gerenderten Songs so viel Stille hinzugefügt, wie für die CD-Erstellung notwendig ist

Verzögerung am Ende (Sekunden): Sie können auch 'Stille' am Ende der Audio-Datei hinzufügen.

Speichern im aktuellen Song-Verzechnis: Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Speichern-Dialogfenster standardmäßig auf das Verzeichnis der aktuellen Song-Datei eingestellt. Andernfalls wird das früher verwendete Verzeichnis verwendet.

[Render]: Um den Song zu rendern, drücken Sie diesen Button und wählen den Namen und den Speicherort für die Audio-Datei.

Audio-Stapelfunktion

Es gibt eine Audio-Stapelfunktion, damit können Sie nun Audiodateien (M4A, MP4 oder AIFF) für einen ganzen Ordner in einem einzigen Schritt erzeugen. Wählen Sie dazu den Menübefehl *Datei | Speichern Spezial | Stapel-Speichern aller Songs im Ordner. zu m4a oder .aiff Audio.*

Speichern von einzelnen Spuren als M4A oder AIFF Audio Dateien

Jede Band-in-a-Box MIDI-Spur kann automatisch zu einer M4A oder AIFF Audio-Datei über das Kontext-Menü gerendert werden. Das Menü wird mit einem rechten Maus-Klick, **Control+Klick** oder einem Doppel-Klick auf den Spur-Namen geöffnet.

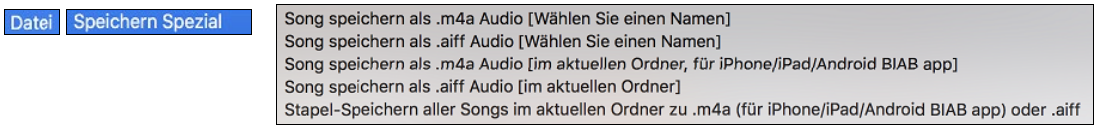


Diese Datei kann dann von anderen Programmen wie GarageBand oder Cubase importiert werden.

Ablage Menü Render Befehle

Sie können auch die *Datei | Speichern Spezial* Menü Befehle *Song speichern als .m4a Audio* oder *Song speichern als .aiff Audio* um den Band-in-a-Box Song zu einer Audiodatei zu rendern.

Verwenden Sie den Befehl *Stapel-Speichern aller Song im aktuellen Ordner zu .m4a oder aiff* um einen Stapel an Songs zu Audio umzuwandeln.



Speichere Spur als Performance

führt das „Einfrieren" einer Spur einen Schritt weiter. und speichert den Audioanteil getrennt. Sie können somit Ihren Band-in-a-Box Song zu einem Freund senden, der diesen abspielen kann ohne das bestimmte RealTracks installiert sein müssen.

Um eine Spur zu speichern, führen Sie einen Rechts-Klick auf dem Spur Radio Button durch und wählen *Speichere Spur als Performance Datei*. Sie haben die Auswahl zwischen einer aiff oder m4a Datei. Wenn Sie dies Ausführen wird die Spur will als <Song Title><Spur Name (zB. Bass).aiff oder .m4a gerendert.



Verwenden Sie den Befehl *Lösche Performance Spur* um die Performance Spur wieder zu entfernen.



Technische Anmerkung: Eine Performance Spur kann einfach dadurch erzeugt werden, in dem eine Audio-Datei (.aiff oder .m4a) mit der Namengebung wie der Song, zusätzlich mit Spurnamen (Bass, Piano, Drums, Guitar, Strings, Melodie, Solist) hinzugefügt wird.
Wenn Sie als Beispiel einen Song mit dem Namen MySong.mgu haben, stellen Sie eine Datei mit Namen MySong Melodie.m4a in den gleichen Ordner, dies ist dann die Performance Spur für die Melodie Spur.

Glückwunsch!

Sie haben nun einen vollen Ablauf einer Song-Produktion in Band-in-Box fertig gestellt. Sie können jetzt einen vollständigen Song in Band-in-a-Box mit Melodie, Solo, Harmonien, plus RealDrums und RealTracks und ihrer eigenen einer Audiospur mit Harmonien und professionellen Effekten, produzieren. Sie können tolle Notendarstellungen, komplett mit Akkord-Symbolen, ausdrucken. Und Sie können Ihren Song in verschiedenen MIDI und Audio Formaten (verlustfreies PCM oder hochkomprimiertes M4A) abspeichern, zur Wiedergabe auf Ihrem Computer, über das Internet, oder als E-Mail Anhang oder an Services wie Dropbox hochladen. Sie sind auf dem besten Weg, mit Band-in-a-Box viele Stunden mit großartiger Musik zu verbringen.

Viel Spaß!

Kapitel 7: RealTracks und RealDrums

RealTracks

Was sind RealTracks?

Genauso wie die RealDrums die MIDI-Drums Spur mit Live Audio-Aufnahmen von Top Studio Musikern ersetzen, werden durch RealTracks “Reale” Instrumente, die durch Top Studio Musiker und Aufnahme-Künstler aufgenommen wurden, hinzugefügt. Diese Spuren ersetzen die MIDI-Spuren für das betreffende Instrument und kann genauso wie das MIDI-Instrument kontrolliert werden (Lautstärkenwechsel, Stumm schalten, usw.). Am besten ist, dass diese Instrumente der eingegebenen Akkordprogression folgen, Sie erhalten so eine authentische Audio-Begleitung zu Ihrem Song.

Dies sind keine “Samples”, sondern echte Aufnahmen mit einer Länge von mehreren Takten, die in perfekter Synchronisation mit den anderen Band-in-a-Box Spuren spielen. RealTracks können in Styles integriert werden, und ersetzen dann Bass, Gitarre, Piano oder Streicherspuren, oder können durch den Solist oder Melodist auf dessen Spur erzeugt werden.

Weitere RealTracks

Hunderte RealTracks sind als separate Add-Ons erhältlich, oder als günstiges Bundle in den diversen Band-in-a-Box PAKs enthalten. Um zu sehen welche RealTracks auf Ihrem System installiert sind, gehen Sie im Hauptmenü auf den Befehl *Optionen | Welche Ergänzungen habe ich?* Hier werden Ihnen u.a. die installierten RealTracks angezeigt. Diese Funktion ist auch aus dem Hilfemenü aufrufbar.

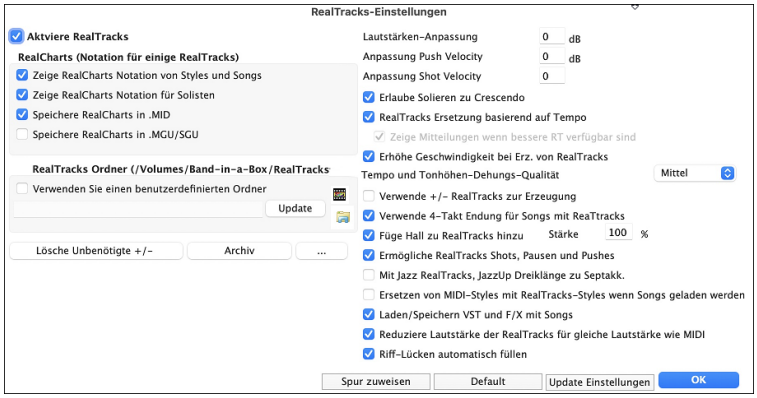
Wenn ein Song geladen, wiedergegeben oder gespeichert wird, zeigt Ihnen ein gelber Warnhinweis eine Nachricht, falls RealTracks fehlen, die fehlenden Dateien werden auch aufgelistet.

RealTracks Einstellungs

Globale Einstellungen (Voreinstellungen) für RealTracks werden im **RealTracks Einstellungs** Dialog gemacht.



Diesen können Sie mit **Control+Klick** auf den **[RealTracks]** Button oder über den Menübefehl *Fenster | RealTracks Einstellungen* machen.



Aktiviere RealTracks schaltet die RealTracks Funktion ein oder aus.

RealCharts (Notation fur RealTracks): Die meisten RealTracks zeigen die Notation der gespielten Noten.

Um zu sehen für welche RealTracks es RealCharts gibt, rufen Sie den **RealTracks Picker-**Dialog auf, und sortieren nach Spalte 11, “Chart.” Instrumente mit einem “N” oder “Gt” in dieser Spalte haben RealCharts

- Instrumente mit “Gt” in der Chart Spalte haben zudem Notation und einer Bildschirm Griffbrett-Anzeige.
- Wenn das Instrument ein Akustik-Piano mit einem “N” in der Chart Spalte ist, dann hat dieses Instrument ein Jazz-Piano RealChart.
- Die verschiedenen anderen Instrumente mit einem “N” (Pedal Steel, Slide-Gitarre, Resonator, Trompete, Alto Sax, Tenor Sax) haben RealCharts in Standard Notation.

Ein reiner grüner Instrumenten-Name am oberen Bildschirmrand zeigt, dass es sich um eine RealTracks Spur OHNE RealCharts handelt. Wenn ein RealChart vorhanden ist, ist der Name grün und mit einer kurzen Linie unterstrichen. Wenn ein RealChart als Gitarren-Spur und Tabulatoren und Griffbrett-Anzeige vorhanden sind, dann wird der grüne Name mit einer langen Linie unterstrichen.

Die RealCharts können als MIDI-Datei oder Band-in-a-Box Song (MGU) gespeichert werden.

RealCharts sind optional und können in den **RealTracks Einstellungen** aktiviert werden.

- **Zeige RealCharts Notation aus Styles und Songs** zeigt RealCharts die aus Styles oder Songs erzeugt wurden und mit den RealTracks gespeichert wurden.
- **Zeige RealCharts Notation für Solisten** zeigt RealCharts die über den **Solisten Auswahl** Dialog erzeugt wurden.
- **Speichere RealCharts in MIDI-Dateien** speichert RealCharts in eine MIDI-Spur, damit können Sie die Spur in einem anderen Programm analysieren
- **Speichere RealCharts in BB Songs (MGU)** speichert die RealChart MIDI Information in eine MGU-Datei.

RealTracks Ordner: Die RealTracks Styles werden voreingestellt unter Programme/Band-in-a-Box/RealTracks gespeichert. Sie können einen alternativen Speicherplatz im **RealTracks Einstellungs**-Dialog wählen, indem Sie die Checkbox „Verwenden Sie einen benutzerdefinierten Ordner ” anwählen und dann auf den Verzeichnis-Button klicken und einen anderen Speicherort wählen.

Danach klicken Sie auf den [Aktualisieren] Button um den neuen Speicherort zu bestätigen.

Sie brauchen Sie nicht um den Speicherort zu kümmern wenn Sie RealTracks verwenden; dies wird intern durch Band-in-a-Box verwaltet. Sie sollten also keine Dateien hinzufügen oder entfernen, wenn Sie nicht genau wissen was Sie dadurch bewirken.

Lautstärken-Anpassung: Falls Ihre RealTracks zu laut sind, versuchen Sie doch einmal die Gesamtlautstärke um -10 dB zu verringern.

Anpassung Push Velocity: Wenn Sie finden, dass RealTracks (außer Drums) Pushes zu laut (leise) sind, dann können Sie in diesem Feld einen negativen (positiven) Wert eingeben.

Anpassung Shot Velocity: Wenn Sie finden, dass RealTracks (außer Drums) Shots zu laut (leise) sind, dann können Sie in diesem Feld einen negativen (positiven) Wert eingeben.

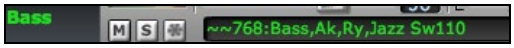
Erlaube Solieren zu Crescendo kann für einige RealTracks festgelegt werden, sodass bei der Erzeugung des Solos mehr Dynamik ermöglicht wird.

RealTracks Ersetzung basierend auf Tempo: Wenn Sie ähnliche RealTracks mit unterschiedlichen Tempi zur Verfügung haben, tauscht Band-in-a-Box diese automatisch mit der besten Möglichkeit aus. Zum Beispiel wird ein Akustik-Bass mit einem höheren Tempo ersetzt, falls dieser näher an der Tempovorgabe ist.

Wenn Sie zum Beispiel eine Jazz Ballade wie _BALFRED.STY laden, können wir sehen, dass der Name des Bass RealTracks Style eine Tilde (~) am Beginn stehen hat. Dies zeigt an, das der Style zu einem anderen Style mit höheren tempo getauscht werden könnte.



Lassen Sie uns nun das Tempo des Songs auf 115 erhöhen.



Wir sehen nun, dass der Name des RealTrack-Instruments zu einem passenderen Instrument mit Tempo=110 wechselt. Wenn Sie also Start drücken, hören Sie immer die RealTracks die am nächsten zu dem gewählten Tempo sind, ohne dass Sie dafür irgendwelche Einstellungen vornehmen müssen.

Ziege Mittleilungen wenn bessere RT verfügbar sind: Eine gelbe Nachricht erscheint, wenn RealTracks ausgewählt wurden, aber bessere RealTracks für dieses Tempo verfügbar sind. Sie können dann alle Spuren durch Drücken auf den RealTracks Toolbar Button und Auswahl von *Wähle bessere RealTracks für dieses Tempo,* ersetzen lassen verwenden Sie diese Option, wenn Sie nicht wollen, dass Band-in-a-Box automatisch Ihre RealTracks ersetzt, sie aber eine Nachricht erhalten wollen, wenn bessere RealTracks für Ihren Song verfügbar sind.

Erhöhe Geschwindigkeit bei Erz. von RealTracks: Diese “Geschwindigkeits-verbesserungs-” Funktion arbeitet automatisch. Sie sollten bereits bemerkt haben, dass die Erzeugung der RealTracks viel schneller geworden ist. Diese Funktion benötigt einige Prozessor-Leistung während der Wiedergabe. Wenn Sie ein Multi-Core System haben, werden sie davon nicht bemerken, da unterschiedliche Prozessorkerne für die Ausführung verwendet werden. Wenn Sie ein älteres System, wenig Speicher, eine langsame Festplatte oä. haben, können Sie diese Funktion ausschalten. Damit erreichen Sie dass das System weniger Prozessor-Leistung während der Wiedergabe benötigt. Die Einstellung können Sie im RealTracks Einstellungs-Dialog treffen.

Tempo und Tonhöhen-Dehungs-Qualität: Dies ermöglicht Ihnen die Qualität des Tempso und der Tonhöhenkorrektur einzustellen. Voreingestellt ist “Mittel” Sie können “Hoch” einstellen, wenn Sie einen schnellen Computer haben. Stellen Sie “Gering” ein, wenn Sie einen langsamen Computer haben, oder wenn Sie unterbrochenen Sound während der Wiedergabe hören.

Verwende +/- RealTracks zur Erzeugung: Diese Einstellung brauchen Sie normalerweise nicht verändern. Falls Sie einen langsamen computer haben, sollten Sie diese Einstellung aktivieren.

Verwende 4-Takt Endung für Songs mit ReaTtracks: Dies ermöglicht zwei zusätzliche Takte für Endungen und ermöglicht ein natürliches Abklingen der Instrumente. Damit die 4-Takte-Endung funktioniert, müssen die ST2 und XT2 Dateien für RealTracks am neuesten Stand sein. Überprüfen Sie unter www.pgmusic.com/support ob kostenlose Updates verfügbar sind.

Füge Hall zu RealTracks hinzu: Damit wird automatisch Audio Hall zu RealTracks und RealDrums hinzugefügt. Geben Sie den Prozentanteil ein und klicken dann auf den Aktualisieren Button. Dies verbraucht einige CPU-Leistung, deaktivieren Sies Möglichkeit eventuell bei älteren Geräten.

Ermögliche RealTracks Shots, Pausen und Pushes: Wenn aktiviert werden im Song Shots, Pausen und Pushes unterstützt. Anmerkung: Diese Funktion ist nicht für alle Styles verfügbar, prüfen Sie den Ordner *Library/Holds* und die „H” Spalte im Dialog **RealTracks zu Spur Zuweisen**.

Mit Jazz RealTracks, JazzUp Dreiklänge zu Septakk: Bei den RealTracks Jazz-Begleitungs Styles werden Dreiklänge (anstatt Septakkorde) gespielt, wenn einfache Dreiklänge eingegeben worden sind (zB. Guitar: Freddie, Wes Piano: einige Jazz, all Stride, Rehearsal). Wenn Sie den “alten Weg” bevorzugen, bei dem Dreiklänge automatisch bei Jazz RealTracks Begleitungen “verjazzt” wurden, können Sie die in den RealTracks Voreinstellungen erzwingen.

Automa. Ersetzen von MIDI-Styles mit RealTracks-Styles wenn Songs geladen werden: Wenn dies aktiviert ist, und wenn ein alter Song mit einem MIDI Style geladen wird, wird dieser durch einen RealStyle automatisch ersetzt. Dies kann Ihre Songs verbessern. Sie können diese Ersetzung umkehren, indem Sie in der RealTracks Toolbar den Befehl “Stelle vorherigen Style auf Style Alias wieder her” anwenden.

Wenn **Lade/Speichere VST und FX mit Songs** aktiviert ist, werden bei Songs oder Styles mit VST Synths und FX diese bereits mit dem Song geladen.

Reduziere Lautstärke der RealTracks für gleiche Lautstärke wie MIDI: Wenn diese Checkbox nicht aktiviert ist, werden die original Lautstärken des Audio unverändert gelassen und nicht reduziert damit diese das gleiche Level wie die MIDI-Spuren erhalten. Die ist sinnvoll, wenn Sie Ihre Dateien nach dem Rendern zu einer DAW übertragen.

Riff-Lücken automatisch füllen: Wenn dies aktiv ist, werden Leerräume zwischen erzeugten Riffs automatisch gefüllt. (Anmerkung: Diese Option kann für einzelne RealTracks im **Bearbeiten Extra Solist Information** Dialog überschreiben werden.)

[Spur zuweisen] startet den Dialog **RealTracks Picker** zuweisen. Hier werden RealTracks Instrumente aufgelistet und zu Band-in-a-Box Spuren zugewiesen.

Wenn Sie RealTracks aus einer früheren Version installiert haben, können Sie die Größe dieser RealTracks verkleinern und Festplattenspeicher freigeben. Beim Start erhalten Sie eine Erinnerung, falls unbenötigte Dateien vorhanden sind. Sie können damit 65 % des durch *RealTracks* Ordner belegten Speicherplatzes zurückholen, das sind 65GB frei gewordener Speicher bei einer 100GB Installation! Drücken Sie **[Lösche Unbenötigte +/- Dateien]** um nicht mehr benötigte Dateien aus dem *RealTracks* Ordner zu löschen. Wenn unbenötigte Dateien gelöscht werden, wird die Anzahl der gelöschten Dateien und der freigegebene Speicherplatz in GB mitgeteilt.

WICHTIG: Wenn Sie mit älteren Versionen von Band-in-a-Box mit den gleichen RealTracks Ordnern arbeiten wollen, dann dürfen Sie diese +/- Dateien NICHT löschen, da ältere Versionen von Band-in-a-Box die größeren Dateien der RealTracks benötigt.

Frage: Was sind RealTracks +/- Dateien?

Mit RealTracks aus Band-in-a-Box 2010 oder früher haben wir eigene M4A Dateien in den RealTracks Ordnern mitgeliefert. Dies waren transponierte Versionen der M4A Dateien, mit + oder – im Dateinamen. bs1031+1.m4a war zum Beispiel eine +/- Datei, bs1031.m4a war keine.

Wir nennen diese RealTracks “+/- Dateien.” Diese sind seit Band-in-a-Box 2011 oder neuer nicht mehr nötig und brauchen zudem noch zusätzlichen Speicherplatz.

Frage: Ich habe Band-in-a-Box das erste Mal mit der Version 2011 gekauft. Muss ich irgendetwas machen?

Nein, es gibt dann keine +/- Dateien, da diese ab Band-in-a-Box 2011 oder neuer nicht mehr nötig sind.

Frage: Ich habe auf Band-in-a-Box 2011 upgegraded und habe bestehende RealTracks Ordnern mit +/- Dateien. Muss ich irgendetwas machen?

Sie müssen nichts machen.

Wenn Sie aber viel Festplattenspeicher sparen wollen und ein neueres, schnelleres System haben, können Sie in den **RealTracks Einstellungen** (Voreinstellungen) auf **[Lösche Unbenötigte +/- Dateien]** klicken.

Kunden mit bestehenden RealTracks Sammlungen (2010 oder früher) brauchen nichts zu machen, da diese bestehenden RealTracks funktionieren werden.

[Default] stellt die **RealTracks Einstellungen** zurück auf den ursprünglichen Wert.

Speichern Sie die neuen Einstellungen, die Sie in diesem Dialog gemacht haben, in dem Sie den Button **[Update Einstellungen]** drücken. Die meisten Änderungen werden wirksam, wenn Sie das nächste Mal **[Start]** drücken.

Verwenden von RealTracks

Es gibt drei verschiedene Wege, wie Sie die RealTracks mit Band-in-a-Box nutzen können.

1. **RealTracks in songs. Umschalten+Klick** in der Toolbar öffnet den **RealTracks Picker**, mit dem Sie jeder Spur eines Songs bestimmte RealTracks zuweisen können. Sie zeigt auch die aktuellen RealTracks an, die jeder Spur zugewiesen sind.
2. **RealTracks in Styles**. RealTracks können in Styles integriert sein, Sie können also Styles sein, die nur MIDI, oder eine Mischung aus MIDI Spuren und RealTracks, oder nur RealTracks sind. Styles die nur RealTracks verwenden sind RealStyles. Öffnen Sie den **StylePicker** und suchen dort den Typ Button oberhalb der Style-Liste. Dieser Button ermöglicht Ihnen die Liste nach Typ (Real oder MIDI) zu filtern. Wenn Sie die RealStyles sehen wollen, wählen Sie *Real (kein MIDI)*. Wenn Sie RealStyles und Syles mit RealTracks und MIDI Spuren sehen wollen, wählen Sie *Real und Real m/MIDI*. Die Stylenamen für RealStyles haben einen führenden Unterrstrich _. Die Style Namen für Styles mit RealTracks und MIDI Spuren haben ein führendes Gleichheitszeichen =
3. **RealTracks Solisten**. Dies sind Solisten, die auf der Solo-Spur durch Drücken des Solo-Buttons am Hauptbildschirm erzeugt werden. Die Solisten #361 und höher verwenden RealTracks.

Auswahl von RealTracks

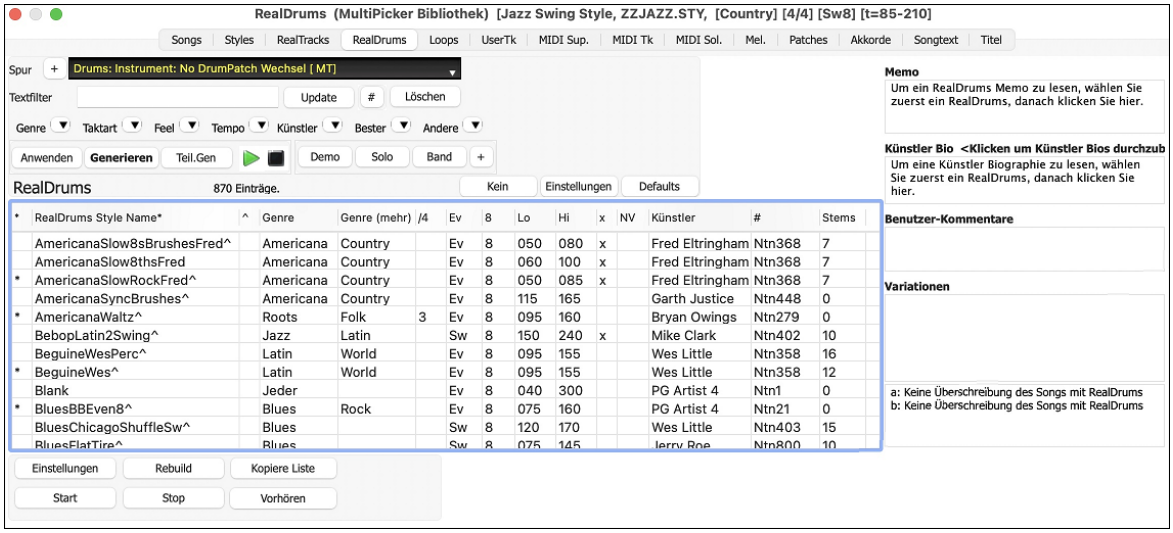
Der **RealTracks Picker** ermöglicht es Ihnen, einer Spur in einem Song ein bestimmtes RealTracks zuzuweisen. Er zeigt auch alle RealTracks an, die den einzelnen Spuren derzeit zugewiesen sind.



Das **RealTracks Picker**-Fenster öffnet sich, wenn Sie auf den Button **[RealTracks]** in der Toolbar mit **Umschalten**+klicken. Die Hotkeys sind **R T return** oder **R T 1 return**.

Anmerkung: Der RealTracks Picker öffnet sich im frei beweglichen Fenster der MultiPicker Bibliothek, wenn *MultiPicker anstelle von Dialogen verwenden* im Menü *Bearbeiten* oder im Rechtsklickmenü des Track-Buttons aktiviert ist. Wenn diese Einstellung deaktiviert ist, öffnet sich der RealTracks Picker in einem modalen Dialog. Der modale Dialog bietet die gleichen einfachen Funktionen wie das frei bewegliche Fenster, featured jedoch eine etwas andere grafische Benutzeroberfläche und es fehlen Optionen, um einen Teil der Spur zu generieren, auf Spureinstellungen zuzugreifen (z. B. Solo, Stummschaltung, Einfrieren, Lautstärke, Hall usw.) oder die Schriftgröße zu ändern.

RealTracks Picker (MultiPicker Bibliothek)



*	RealDrums Style Name*	^	Genre	Genre (mehr)	/4	Ev	8	Lo	Hi	x	NV	Künstler	#	Stems
	AmericanaSlow8sBrushesFred^		Americana	Country		Ev	8	050	080	x		Fred Eltringham	Ntn368	7
	AmericanaSlow8thsFred		Americana	Country		Ev	8	060	100	x		Fred Eltringham	Ntn368	7
*	AmericanaSlowRockFred^		Americana	Country		Ev	8	050	085	x		Fred Eltringham	Ntn368	7
	AmericanaSyncBrushes^		Americana	Country		Ev	8	115	165			Garth Justice	Ntn448	0
*	AmericanaWaltz^		Roots	Folk	3	Ev	8	095	160			Bryan Owings	Ntn279	0
	BebopLatin2Swing^		Jazz	Latin		Sw	8	150	240	x		Mike Clark	Ntn402	10
	BeguineWesPerc^		Latin	World		Ev	8	095	155			Wes Little	Ntn358	16
*	BeguineWes^		Latin	World		Ev	8	095	155			Wes Little	Ntn358	12
	Blank		Jeder			Ev	8	040	300			PG Artist 4	Ntn1	0
*	BluesBBEven8^		Blues	Rock		Ev	8	075	160			PG Artist 4	Ntn21	0
	BluesChicagoShuffleSw^		Blues			Sw	8	120	170			Wes Little	Ntn403	15
	BluesFlatTire^		Blues			Sw	8	075	145			Jerry Roe	Ntn800	10

Mit dem Spur-Selektor am oberen Rand des Fensters können Sie eine Spur für RealTracks auswählen.

Wenn Sie auf den Button [+] neben dem Spur-Selektor klicken, wird ein kleines Panel angezeigt, in dem Sie Solo, Stummschaltung, Einfrieren, Lautstärke/Hall/Panorama/Klang aktivieren, das Label der Spur ändern, die Beschreibung der Spur schreiben und mehr für die aktuelle Spur tun können.

Sie können die Liste sortieren, indem Sie auf die Spaltenüberschriften klicken.

- **Typ** zeigt die Arten der Wiedergabe (Rhythmus, Hintergrund und Solisten).
- **Feel** gibt an, ob die Wiedergabe im geraden 8tel Feel, im geraden 16tel Feel, im Swing 8tel Feel oder im Swing 16tel Feel gespielt wird.
- **Tempo** zeigt die "Basis" (oder das typische) Tempo für das RealTrack Instrument, wie es gespielt wird. Da aber RealTracks Tempo-Dehnungsmöglichkeiten haben, ist es möglich diese über einen großen Tempobereich zu verwenden. Wenn Sie einen Song mit einem RealTracks speichern und das Audio Basis-Tempo ist abweichend vom Song-Tempo, erhalten Sie eine Warn-Nachricht, die Sie bestätigen müssen.
- Die **N/V** Spalte zeigt "N/V" für alle RealTracks die noch nicht installiert oder noch nicht gekauft wurden, wenn "Zeige RealTracks die N/V" aktiviert ist.
- **Set** ist die Nummer des RealTracks Set, welches das Instrument enthält. Diese Spalte zeigt Ihnen auch, ob ein Video für dieses RealTrack verfügbar ist.
- Die **Stereo** Spalte zeigt, ob das Instrument in Stereo oder Mono gespielt wird.
- Instrumente mit einem "N" oder "Gt" in der **Chart** Spalte zeigen die RealTrack in der Notation an.
- Die **Künstler** Spalte zeigt den Namen des Musikers, der das RealTrack Instrument gespielt hat. Beachten Sie die "Künstler Biografie" Box für Informationen über den Spieler.
- Der Buchstabe "Y" in der Spalte **TS** bedeutet, dass Tempo Swapping für das Instrument unterstützt wird. Wenn Sie ähnliche RealTracks in verschiedenen Tempi zur Verfügung haben, wählt Band-in-a-Box automatisch den am besten zu verwendenden aus.
- **Holds** zeigt an, ob der RealTrack Shots, Holds und Pushs unterstützt. Wenn dort eine Zahl steht (und nicht ein leeres Feld), werden sie alle unterstützt.
- **Einfachere verfügbar** haben "s" in der Spalte, wenn das RealTracks-Instrument einfachere Optionen bietet. Dies sind Teile mit weniger aufwändigem, weniger verzierter Wiedergabe Play, um einfachere Arrangements zu generieren.
- **Direct Input** verfügbar hat den Buchstaben "y", wenn das Instrument die Möglichkeit von reinen Aufnahmen ohne Effekte bietet. So können Sie mit einer reinen Spur beginnen und Ihre eigenen Effekte hinzufügen.
- Die Spalte **Stems** zeigt die Anzahl der verfügbaren einzelnen Instrumente/Stimmen an. Wenn Sie RealTracks auswählen, die über Stems verfügen, sehen Sie direkt unter der Liste, um welche Stems es sich handelt. Mithilfe der Checkboxen können Sie alle Stems, die ausgewählten Stems oder die Mischung aller Stems laden. Wenn Sie alle oder einzelne Stems auswählen, wird jeder Stem auf eine separate Spuren geladen, so dass Sie Lautstärke, Panorama usw. für jeden Stem über den Mixer steuern können.

Durch Rechtsklick auf die Liste wird ein Menü mit häufig verwendeten Funktionen geöffnet, z. B. Favoriten umschalten, nur Favoriten anzeigen, Filter löschen, ähnliche RealTracks finden, StylePicker öffnen, um nur Styles anzuzeigen, die die ausgewählten RealTracks verwenden, und vieles mehr.

Sie können die Filterfunktion verwenden, um Elemente in der Liste zu suchen. Geben Sie z.B. einen Text (z.B. Bossa) in das Feld **Texfilter** ein, und die Liste wird so gefiltert, dass nur die Einträge angezeigt werden, die das Wort "Bossa" irgendwo im Namen, im Genre, im Memo usw. enthalten. Der Button **[#]** ermöglicht es Ihnen, die Liste nach vielen Elementen zu filtern, z.B. nach Feel, Tempo, Set-Nummern, Interpreten usw. Sie können auch die Pfeiltasten verwenden, um die Liste schnell nach einem Genre, Instrument, Taktart, Feel usw. zu filtern.

Audio-Demos sind verfügbar. Um diese anzuhören, drücken Sie den Button **[Demo]**. Ein Doppelklick auf oder das Drücken der Leertaste gibt die Audio-Demos ebenfalls wieder, es sei denn, Sie haben die Option *Doppelklick (oder Leertaste) spielt*

ChordSheet (nicht vorgefertigte Demo) auf dem **[+]**-Button aktiviert. Für RealTracks, RealDrums und MIDI SuperTracks gibt es für jedes Demo eine "Band"-Version mit allen Instrumenten und eine "Solo"-Version mit nur einem Instrument. Die Demos geben zuerst die Bandversion wieder, wenn der Demo-Button *"Band" (nicht "Solo")* im **[+]**-Button aktiviert ist. Wenn dieser deaktiviert ist, wird zuerst die Solo-Version wiedergegeben. Sie können auch den Button **[Band]** für die Bandversion oder den Button **[Solo]** für die Soloversion drücken. Der **[+]** Button zeigt ein Menü mit Optionen an, mit denen Sie das Internet verwenden können, um Audiodemos wiederzugeben, die Lautstärke der Audiodemos einzustellen, Demosongs für den ausgewählten Style zu laden, den Ordner mit Audiodemos zu öffnen, wenn die Datei auf Ihrer Festplatte wiedergegeben wird, usw.

Memo: Hier wird der aktuelle gewählte RealTracks Style beschrieben und einige nützliche Tipps wie empfohlener Tempo-Bereich oder andere Band-in-a-Box Styles (die diesen RealTrack verwenden), angezeigt.

Künstler Biografie: Die RealTracks wurden von Top Studio-Musiker aufgenommen. Der Künstlername und die Biografie werden angezeigt. Doppel-Klicken Sie hier um den **Künstler Browser** zu öffnen und weitere Infos anzusehen.

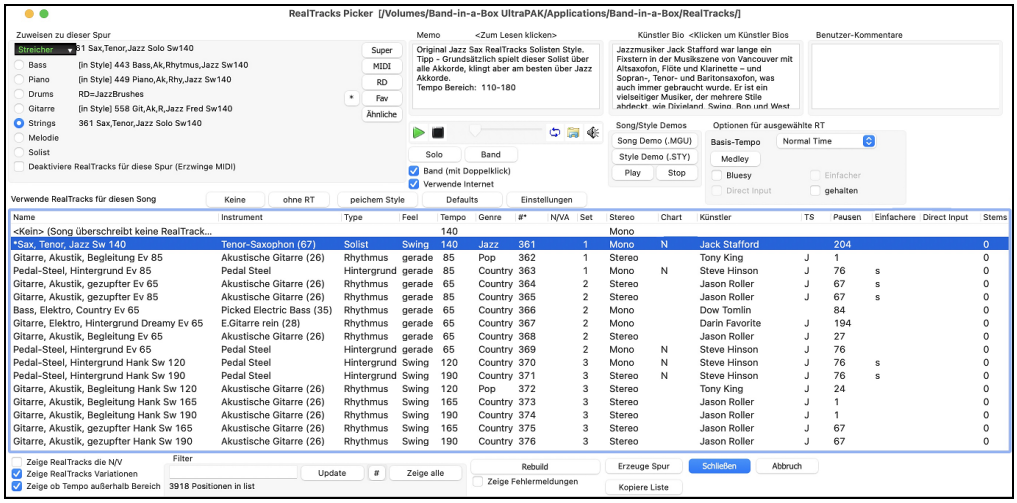
Der **[Einstellungen]**-Button öffnet ein kleines Panel für zusätzliche Einstellungen.

- Mit der **Basis-Tempo** Funktion können Sie nun die ausgewählten RealTracks mit Half-Time oder Double-Time abspielen. Half-Time wird verwendet für schnelle Songs die ein RealTrack verwenden, das mit viel langsamerem Tempo aufgenommen worden ist. Double-Time wird verwendet für langsame Songs (z. B. Ballads) wenn ein sehr viel schnelleres RealTrack gewählt wurde. Dies ermöglicht zum Beispiel in einer Ballade mit Tempo 70 ein RealTracks Sax Solo mit Tempo 140 hinzuzufügen, das dann mit doppelter Geschwindigkeit gespielt wird.
- Mit dem **[Medley]**-Button können Sie ein Medley aus RealTracks auf demselben Track erstellen.
- Wenn **Bluesy** aktiviert, spielt der aktuell gewählte RealTracks in einem bluesigen Style, Dur-Dreiklänge werden wie Septakkorde behandelt. Dies wirkt sich nur auf Solo-, nicht aber auf Rhythmus-Spuren auf.
- Wenn **Einfacher** aktiviert, wird RealTracks einfachere Arrangements spielen (weniger lebhaft, weniger verziert). Siehe Spalte für “Einfach Verfügbarkeit” von einfachen RealTracks.
- Wenn **Direct Input** aktiviert, werden RealTracks 'reine' Gitarren verwenden, sodass Sie Ihre eigenen Gitarren oder Bass F/X.
- Manchmal möchten Sie nur die einfachste mögliche Begleitung für ein Stück, das dann nur “gehaltene” Akkorde wären. Das würde bedeuten, dass der Piano-Spieler nur einen einzigen Akkord spielt und diesen solange aushält bis der nächste Akkord kommt. Wenn Sie die **gehalten** Option anwählen, werden die ausgewählten RealTracks nur gehaltene Akkorde spielen.
- Wählen Sie **Deaktiviere RealTracks für diese Spur (Erzwinge MIDI)** wenn Sie keine RealTracks Instrument für diese Spur wollen, sogar wenn durch den Style welche vorgegeben wären.

Der Button **[Default]** öffnet ein Panel, in dem Sie die Standardwerte für die Schriftgröße, die Spaltenbreite und die Fenstergröße separat einstellen können.

Der Button **[Anwenden]** wendet das in der Liste ausgewählte Element auf die Aktuelle Spur an. Dadurch wird keine Spur generiert, aber wenn Sie auf den Button **[Generieren]** klicken, wird eine ganze Spur generiert und der Song wird ab der aktuellen Position wiedergegeben. **Umschalten**+Klick auf diesen Button generiert eine ganze Spur und gibt den Song von Anfang an wieder. Der Button mit dem grünen Pfeil gibt den Song ab der aktuellen Position wieder. **Umschalten**+Klick darauf gibt den Song ab der aktuellen Position wieder. Der schwarze quadratische Button stoppt den Song oder das Audio-Demo. Wenn Sie nur für einen Teil der Spur generieren möchten, klicken Sie auf den Button **[Teil Gen]**, um ein kleines Panel zu öffnen. Legen Sie dann den Bereich fest, der entweder auf den vollen Taktgrenzen oder auf genauen Regionen in Takten/Schlägen/Ticks basiert, und klicken Sie auf den Button **[Diesen Bereich neu generieren]**.

RealTracks Picker (modaler Dialog)



Mit dem Spur-Selektor am oberen Rand des Fensters können Sie eine Spur für RealTracks auswählen.

Über die Buttons **[Super]**, **[MIDI]** und **[RD]** können Sie der ausgewählten Spur andere Arten von Spuren (MIDI SuperTracks, MIDI und RealDrums) zuweisen. Der Button [**Favoriten]** öffnet einen Dialog, der die Favoriten auflistet, gefolgt von zuletzt verwendeten RealTracks. Der Button **[*]** ordnet die markierten RealTracks einem Favoriten zu. Der Button **[Ähnliche]** öffnet den Dialog Find a Sub, der RealTracks auflistet, die dem aktuell ausgewählten Track ähnlich sind.

Wählen Sie **Deaktiviere RealTracks für diese Spur (Erzwinge MIDI)** wenn Sie keine RealTracks Instrument für diese Spur wollen, sogar wenn durch den Style welche vorgegeben wären.

Die Liste kann sortiert werden, indem Sie auf die Spaltenüberschriften klicken.

- **Typ** zeigt die Arten der Wiedergabe (Rhythmus, Hintergrund und Solisten).
- **Feel** gibt an, ob die Wiedergabe im geraden 8tel Feel, im geraden 16tel Feel, im Swing 8tel Feel oder im Swing 16tel Feel gespielt wird.
- **Tempo** zeigt die “Basis” (oder das typische) Tempo für das RealTrack Instrument, wie es gespielt wird. Da aber RealTracks Tempo-Dehnungsmöglichkeiten haben, ist es möglich diese über einen großen Tempobereich zu verwenden. Wenn Sie einen Song mit einem RealTracks speichern und das Audio Basis-Tempo ist abweichend vom Song-Tempo, erhalten Sie eine Warn-Nachricht, die Sie bestätigen müssen.
- Die **N/V** Spalte zeigt “N/V” für alle RealTracks die noch nicht installiert oder noch nicht gekauft wurden, wenn “Zeige RealTracks die N/V” aktiviert ist.
- **Set** ist die Nummer des RealTracks Set, welches das Instrument enthält. Diese Spalte zeigt Ihnen auch, ob ein Video für dieses RealTrack verfügbar ist.
- Die **Stereo** Spalte zeigt, ob das Instrument in Stereo oder Mono gespielt wird.
- Instrumente mit einem “N” oder “Gt” in der **Chart** Spalte zeigen die RealTrack in der Notation an.
- Die **Künstler** Spalte zeigt den Namen des Musikers, der das RealTrack Instrument gespielt hat. Beachten Sie die “Künstler Biografie” Box für Informationen über den Spieler.
- Der Buchstabe "Y" in der Spalte **TS** bedeutet, dass Tempo Swapping für das Instrument unterstützt wird. Wenn Sie ähnliche RealTracks in verschiedenen Tempi zur Verfügung haben, wählt Band-in-a-Box automatisch den am besten zu verwendenden aus.
- **Holds** zeigt an, ob der RealTrack Shots, Holds und Pushs unterstützt. Wenn dort eine Zahl steht (und nicht ein leeres Feld), werden sie alle unterstützt.
- **Einfachere verfügbar** haben "s" in der Spalte, wenn das RealTracks-Instrument einfachere Optionen bietet. Dies sind Teile mit weniger aufwändigem, weniger verzierter Wiedergabe Play, um einfachere Arrangements zu generieren.
- **Direct Input verfügbar** hat den Buchstaben "y", wenn das Instrument die Möglichkeit von reinen Aufnahmen ohne Effekte bietet. So können Sie mit einer reinen Spur beginnen und Ihre eigenen Effekte hinzufügen.
- Die Spalte **Stems** zeigt die Anzahl der verfügbaren einzelnen Instrumente/Stimmen an. Wenn Sie RealTracks auswählen, die über Stems verfügen, sehen Sie direkt unter der Liste, um welche Stems es sich handelt. Mithilfe der Checkboxen können Sie alle Stems, die ausgewählten Stems oder die Mischung aller Stems laden. Wenn Sie alle oder einzelne Stems auswählen, wird jeder Stem auf eine separate Spuren geladen, so dass Sie Lautstärke, Panorama usw. für jeden Stem über den Mixer steuern können.

Durch Rechtsklick auf die Liste wird ein Menü mit häufig verwendeten Funktionen geöffnet, z. B. Favoriten umschalten, nur Favoriten anzeigen, Filter löschen, ähnliche RealTracks finden, StylePicker öffnen, um nur Styles anzuzeigen, die die ausgewählten RealTracks verwenden, und vieles mehr.

Ein Filter ist verfügbar. Geben Sie einen Filtertext (z.B. Bass) in das Feld **Filter** ein und drücken Sie **[Update]**. Die Liste wird dann so gefiltert, dass nur RealTracks angezeigt werden, die das Wort Bass irgendwo im Titel, im Memo, im Genre usw. enthalten. Wenn Sie auf den Button **[#]** klicken, können Sie die Liste schnell nach vielen Elementen filtern, z. B. nach Feel, Taktart, Interpreten, RealTracks-Set-Nummer usw. Wenn Sie **[Zeige alle]** drücken, wird der Filter aufgehoben und alle RealTracks werden wieder angezeigt. Mehrere Suchbegriffe funktionieren mit dem Filter. Wenn Sie die Begriffe mit einem Leerzeichen trennen, wird nach jedem Begriff separat gesucht. Eine Suche nach "Country Guitar Ev 120" findet also alle Country Guitar Styles mit einem gleichmäßigen Feel, die mit einem Tempo von etwa 120 funktionieren würden. Wenn Sie einen Suchbegriff mit einer Zahl hinzufügen, wird nach RealTracks gefiltert, die dem Tempo entsprechen oder in einem kompatiblen Bereich liegen.

Sie können sofort ein Audio Demo des RealTracks durch Doppel-Klick auf ein RealTrack in der Liste hören. Da dies Ihren Song nicht beeinflusst, können Sie schnell viele unterschiedliche RealTracks vorhören, und finden die Besten für Ihren Song.Sie können mit der Checkbox **Band (mit Doppelklick)** auswählen ob Sie Band oder Solo Demos sie zuerst hören wollen. Andernfalls drücken Sie den **[Band]** oder den **[Solo]** Button. Die Vorschau gibt manchmal Dateien aus dem Internet wieder. Sie können eine Datei, die aus dem Internet wiedergegeben wird, herunterladen, indem Sie auf den Ordner-Button klicken. Wenn die Datei auf Ihrer Festplatte wiedergegeben wird, zeigt dieser Button die Datei in einem Ordner an. Sie können Sie Lautstärke des Demos mit dem Lautsprecher Button steuern.

Sie können mit der rechten Maustaste auf die Liste klicken, um ein Menü mit häufig verwendeten Funktionen anzuzeigen. Sie können zum Beispiel einen Favoriten umschalten, nur Favoriten auflisten, den Filter löschen, ähnliche RealTracks finden und den StylePicker starten, der nur Styles anzeigt, die die ausgewählten RealTracks verwenden

Memo: Hier wird der aktuelle gewählte RealTracks Style beschrieben und einige nützliche Tipps wie empfohlener Tempo-Bereich oder andere Band-in-a-Box Styles (die diesen RealTrack verwenden), angezeigt.

Künstler Biografie: Die RealTracks wurden von Top Studio-Musiker aufgenommen. Der Künstlername und die Biografie werden angezeigt. Doppel-Klicken Sie hier um den **Künstler Browser** zu öffnen und weitere Infos anzusehen.

Benutzer Kommentare: Sie können Ihre eigenen Notizen über jeden Style hier eingeben. Die Notizen werden in der Datei RTUserMemos.txt gespeichert.

Der **[Keine]** Button stellt die aktuelle Spur wieder zurück, sodass kein RealTrack mehr für diesen Song verwendet wird. Der **[ohne RT]** Button werden alle RealTracks für diesen Song auf "Kein(e)" RealTracks gesetzt. Optional werden vorhanden RealTracks in dem Style für diesen Song deaktiviert.

Der **[Speichem Style]** Button speichert den aktuellen Style, allerdings mit den zuvor zugewiesenen RealTracks. Die Lautstärke die im Style verwendet wird, stimmt mit der Lautstärkeneinstellung aus dem Hauptmenü von Band-in-a-Box überein (im Vergleich zu der Grundeinstellung von 90). Wenn Sie zum Beispiel die Bass Lautstärke auf 40 einstellen, wird der Style mit einer negativen Dezibel (dB) Einstellung gespeichert, so dass das Abspielen leiser erfolgt (wenn alle anderen Lautstärken auf 90 eingestellt waren).

[Einstellungen] startet den **RealTracks Einstellungs-**Dialog.

Song/Style Demos: Verwenden Sie die Song und Style Demos um RealTracks anzuhören. Der **[Song Demo (MGU)]** Button zeigt eine Liste von Songs im *Band-in-a-Box/Demos/RealTracks - Demos* Verzeichnis die verwendet werden können. Klicken Sie auf den Song-Namen und danach den [Play] Button um den Song anzuhören. Der **[Style Demo (.STY)]** Button zeigt eine Liste der Styles, die die aktuell markierten RealTracks Instrument verwenden. Klick auf einen Style-Namen lädt den Style in den aktuellen Band-in-a-Box Song. Drücken Sie **[Play]** um den aktuellen Song mit dem gewünschten RealTracks Style vorzuhören.

Der Abschnitt **Optionen für ausgewählte RealTracks** bietet zusätzliche Einstellungen für die derzeit ausgewählten RealTracks in der Liste.

- Mit der **Basis-Tempo** Funktion können Sie nun die ausgewählten RealTracks mit Half-Time oder Double-Time abspielen. Half-Time wird verwendet für schnelle Songs die ein RealTrack verwenden, das mit viel langsamerem Tempo aufgenommen worden ist. Double-Time wird verwendet für langsame Songs (z. B. Ballads) wenn ein sehr viel schnelleres RealTrack gewählt wurde. Dies ermöglicht zum Beispiel in einer Ballade mit Tempo 70 ein RealTracks Sax Solo mit Tempo 140 hinzuzufügen, das dann mit doppelter Geschwindigkeit gespielt wird.
- Mit dem **[Medley]-**Button können Sie ein Medley aus RealTracks auf demselben Track erstellen.
- Wenn **Bluesy** aktiviert, spielt der aktuell gewählte RealTracks in einem bluesigen Style, Dur-Dreiklänge werden wie Septakkorde behandelt. Dies wirkt sich nur auf Solo-, nicht aber auf Rhythmus-Spuren auf.
- Wenn **Einfacher** aktiviert, wird RealTracks einfachere Arrangements spielen (weniger lebhaft, weniger verziert). Siehe Spalte für "Einfach Verfügbarkeit" von einfachen RealTracks.
- Wenn **Direct Input** aktiviert, werden RealTracks 'reine' Gitarren verwenden, sodass Sie Ihre eigenen Gitarren oder Bass F/X.
- Manchmal möchten Sie nur die einfachste mögliche Begleitung für ein Stück, das dann nur "gehaltene" Akkorde wären. Das würde bedeuten, dass der Piano-Spieler nur einen einzigen Akkord spielt und diesen solange aushält bis der nächste Akkord kommt. Wenn Sie die **gehalten** Option anwählen, werden die ausgewählten RealTracks nur gehaltene Akkorde spielen.

Da RealTracks Add-On Käufe für Band-in-a-Box sind, könnte Ihre Version nicht alle RealTracks beinhalten. Wenn Sie des **Zeige RealTracks die N/V** Checkbox aktivieren, werden Ihnen alle verfügbaren RealTracks angezeigt.

Einige RealTracks haben Variationen, wie z. B. die Akustik Jazz Bass. Die Variationen spielen nur auf "2", oder "4" oder auf "2"und "4" (für "a" und "b" SubStyles. Wählen Sie die **Zeige RealTracks Variationen** Option um solche RealTracks zu sehen.

Verwenden Sie die Checkbox **Zeige ob Tempo außerhalb Bereich** um RealTracks anzuzeigen/zu verbergen, die außerhalb des kompatiblen Bereichs sind.

Der **[Rebuild]** Button stellt die RealTrack Liste wieder her und führt eventuelle Installationsfehler auf. Klicken Sie darauf, nachdem Sie neue RealTracks installiert haben.

Zeige Fehlermeldungen: Zeigt RealTracks Installations-Fehler beim Öffnen des Dialogs. Drücken Sie **[Rebuild]** für mehr Information.

Der **[Erzeuge Spur]** Button erzeugt ein RealTrack auf der aktuellen, gewählten Spur.

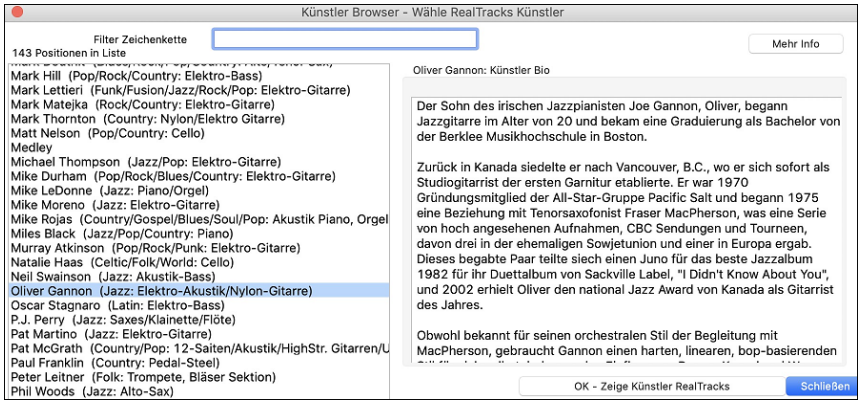
Der **[Kopiere Liste]** Button speichert die aktuelle RealTracks Liste in eine Tabulator getrennte .txt Datei und öffnet diese im TextEdit. Im TextEdit können Sie diese Informationen in die Zwischenablage kopieren und dann in einer Tabellenkalkulation wie Excel einfügen. Sie können dies mit einer hierarchischen Sortierung der Liste machen.

Der **[Schließen]** Button schließt den **Zuweisungs-Dialog** ohne eine Spur zu erzeugen.

Drücken des **[Abbruch]** Buttons um die Auswahl abzubrechen und den Dialog zu verlassen.

Künstler-Browser

Durch Klicken auf die Künstler-Bio im **RealTracks/RealDrums-Picker** oder den Button **[Künstler Bios]** in anderen RealTracks/RealDrums-Auswahl-Dialogen wird der neue **Künstler-Browser**-Dialog geöffnet.



- Es listet alle Künstler und die von ihnen gespielten Instrumente auf.
- Es zeigt die Gesamtzahl der Künstler an.
- Sie können die Biographie des Künstlers lesen.
- Ein Textfilter, falls verfügbar.
- Die Schaltfläche [Mehr Info] öffnet die PG Music-Webseite.
- Die Schaltfläche [OK - Zeige Künstler-RealTracks/RealDrums] geht zurück zum RealTracks/RealDrums-Auswahldialog und listet alle RealTracks/RealDrums auf, die der ausgewählte Künstler spielt.

12-Tonart “Woodshedding” Übungs-RealTracks

Viele Benutzer verwenden die RealTracks Funktion in Band-in-a-Box um zu lernen wie ein Profi zu spielen. Dies deshalb, da Sie Notation, Tabulator, Bildschirm-Gitarre und mehr sehen können, während Sie gleichzeitig die Musikwiedergabe hören. Dies haben wir nun auf eine neue Ebene gestellt, indem wir einige “12-Tonart” RealTracks, die in allen 12 Tonarten aufgenommen wurden, mitliefern. In früheren Versionen, haben Sie sich vielleicht entschieden zu lernen, indem Sie die Spuren, die durch den RealTracks Künstler gespielt wurden anhörten, und dazu die Notation ansahen. Viele Benutzer fanden dies eine gute Art zu lernen, hatten aber folgende Probleme.

- Da die RealTracks auf nur 5 Tonarten basierten, wurden diese die meiste Zeit transponiert. Dies hatte zur Folge, dass in einigen Fällen der Gitarrenteil für einen Studenten unspielbar war.
- Die Tabulator/Notation war gut für Gitarre, es mangelte aber zum Teil an Präzision und graphischer Darstellung von Bends, Pull-Offs, Hammer-Ons und Pull-Offs.

Dies haben wir gelöst, indem wir einige Gitarren-RealTracks erzeugt haben:

- Aufnahme in allen 12 Tonarten. Sie können dann sehen, wie ein Profi über den Ab Akkord spielt. Sie sehen also nicht wie der Profi über G spielt und das dann nach Ab transponiert wird.
- und sorgfältig transkribierte Notation, mit korrekten Bend/Hammer-Ons, Pull-Offs und Slides.

So, nun haben Sie (wir!) Studenten keine Ausreden mehr! Sie können von den Profis zusehen und lernen!

Wir haben einige dieser Übungs-RealTrack für Country Gitarre (Brent Mason), Piano (Mike Rojas) und Pedal Steel (Eddy Dunlap) gemacht.

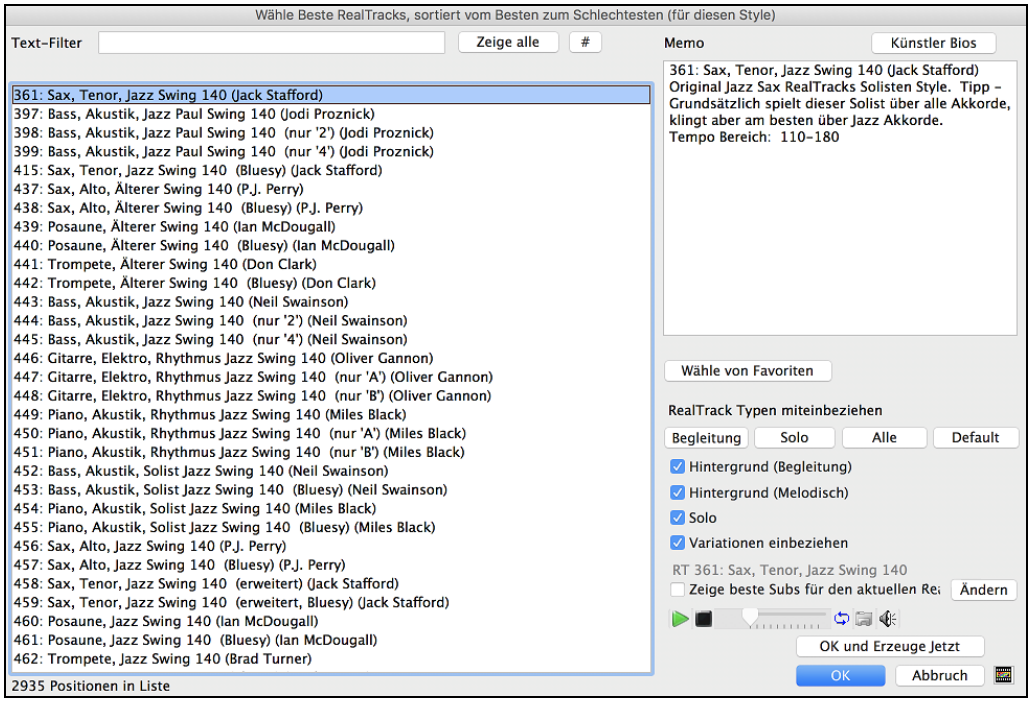
Für Gitarre bedeutet dies, dass diese typischerweise ohne Transponierung auf irgendeinem Akkord gemacht wurden, sodass Sie, das was Sie auf dem Griffbrett sehen exakt genauso nachspielen können. In Kombination mit einer anderen neuen Funktion (Hi-Q RealCharts und Gitarrenanzeige), gibt Ihnen dies eine großartige Notation und Gitarrenanzeige.

Beste RealTracks auswählen

Dieser Dialog zeigt Ihnen die RealTracks die am besten mit Genre, Tempo und Feel mit Ihrem Song übereinstimmen. Die Liste ist sortiert von am besten geeignet bis zu wenig gut geeignet. Wenn Sie zum Beispiel einen Jazz Ballad Style (Tempo 60) geladen haben, zeigt Ihnen die Liste Jazz RealTracks die gut mit Tempo 60 arbeiten am Anfang der Liste an.

Um einen “Besten” RealTrack zu einer beliebigen Spur zuzuordnen, führen Sie einen Rechts-Klick (oder Doppel-Klick) auf der Spur durch. Sie sehen dann Menüpunkte für “Alle” RealTracks, “Begleitungs-” RealTracks und “Solisten” RealTracks.

Der *Wähle “Alle” RealTracks* Menübefehl listet alle Typen (Background Und Solisten) von RealTracks. Der *wähle Beste “Begleitungs-” RealTrack* Menübefehl zeigt eine Liste aller Background (Begleitungs- oder Melodie-) RealTracks und *Best “Solisten” RealTracks* zeigen die Besten Solisten oder Background Solisten RealTracks. Die Auswahl einer dieser Menübefehle öffnet einen Dialog, der die besten RealTracks, sortiert von den am Besten bis zu den am Schlechtesten übereinstimmenden Styles im Vergleich zum aktuellen Style zeigt.



Zusätzliche Funktionen und Buttons helfen Ihnen bei Ihrer Wahl.

Wenn Sie die Liste filter möchten drücken Sie den [#] Button oder geben einen Text ein.

Sie können RealTracks durch Doppel-Klick auf der Liste oder durch Verwenden der Wiedergabesteuerung im Dialog Vorhören.

RealTrack Typen miteinbeziehen: Sie können diese Checkboxen verwenden um Ihre Auswahl noch weiter einzuschränken. Die Buttons dienen als Voreinstellungen für die Checkboxen.

Der **[Begleitung]** Button wählt zum Beispiel “Hintergrund Begleitung” und “Hintergrund Melodie”. Der **[Solo]** Button aktiviert nur die Solist Checkbox. **[Alle]** wählt Background und Solist Checkboxen. Beachten Sie, dass diese Buttons die Checkbox “Variationen einbeziehen” nicht beeinflusst.

[Default] stellt alle Checkboxen auf “on”, auch die Checkbox “Variationen einbeziehen”.

Hintergrund (Begleitung) fügt eine Rhythmus Sektion mit Begleitinstrumenten hinzu. Die beinhaltet Gitarren, Bass und alle Begleitinstrumente.

Hintergrund (Melodie) beinhaltet RealTracks für Hintergrund aber melodisch. Pedal Steel ist ein Beispiel dafür. Die sind keine “vollen” Solisten, können aber gelegentlich als Solisten verwendet werden.

Solisten beinhalten RealTracks die Solisten sind um eine Solo für diesen Song zu erzeugen.

Wenn **Variationen einbeziehen** aktiviert ist, werden Variationen der RealTracks miteinbezogen.

Wenn Sie die Option "Zeige beste Subs für den aktuellen RealTracks" aktivieren, werden RealTracks aufgelistet, die den aktuell ausgewählten RealTracks ähnlich sind**.**

Der **[OK und Erzeuge Jetzt]** Button schließt den Dialog und übernimmt die aktuelle Auswahl zur Erzeugung der Spur.

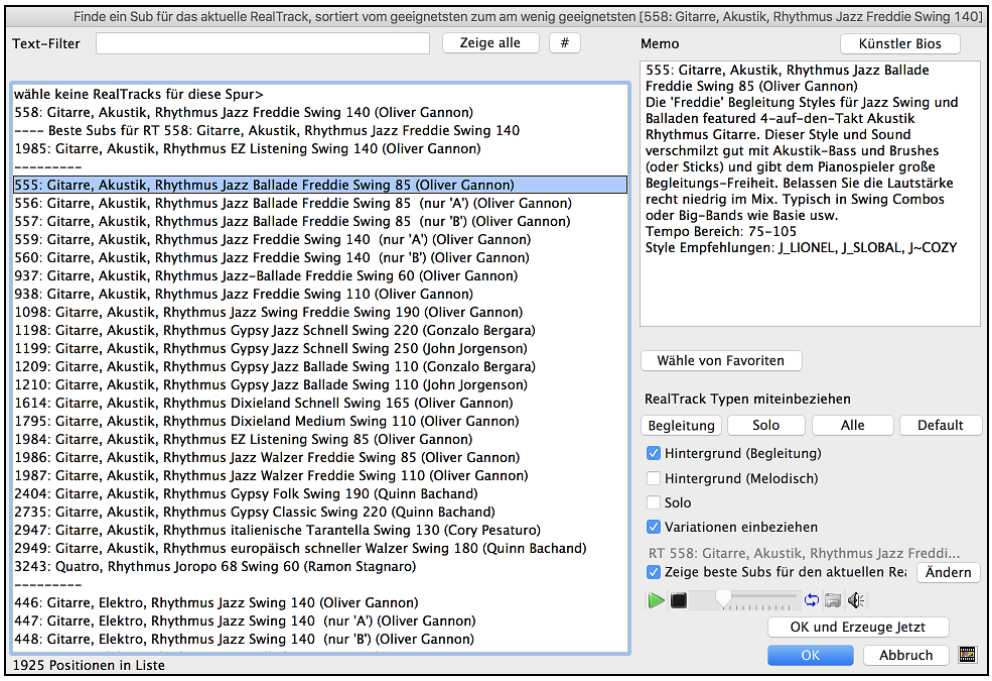
Sie können auch Ihre Auswahl treffen und **[OK]** drücken um auf den Hauptbildschirm zu wechseln. Wenn Sie den **[Erzeuge und Play]** Toolbar Button drücken wird vor der Wiedergabe das neue RealTrack Instrument erzeugt.

Beste „Sub“ RealTracks auswählen

Musiker mit Bands sind mit der Notwendigkeit vertraut, "einen Ersatz zu finden", wenn Sie einen Vertreter suchen. In Band-in-a-Box bedeutet "Find-ein-Sub", einen anderen Realtrack zu finden, der im Klang (Genre, Feel, Tempo und Taktart am ähnlichsten ist. Dies hilft, den Klang eines Arrangements "aufzufrischen" oder zu variieren und ermöglicht es Ihnen, verschiedene Klänge für die Band zu erforschen.

Um ein Sub für ein RealTracks zu finden, wenn RealTracks auf einer Spur untergeordnet ist, führen Sie einen Rechts-Klick (oder Doppel-Klick) auf den Spur Radio Button aus, und gehen dann zu *Wähle RealTracks | Finde Beste Sub*.

Sie sehen dann den Dialog "**Finde ein Sub**", der die RealTracks auflistet, die am besten als Sub funktionieren würden, sortiert von "vom Besten zum Schlechtesten". Sie können auf die Liste doppelklicken, um vorzuhören, und wenn Sie einen gefunden haben, drücken Sie OK.



Wenn Sie nicht bereits einen RealTracks auf der Spur haben, gehen Sie zu *Wähle RealTracks | Wähle Beste "Alle" RealTracks* aus.

Wählen Sie in dem sich öffnenden Dialogfeld einen RealTracks aus, den Sie unterordnen möchten, und aktivieren Sie die Checkbox "Zeige beste Subs für den aktuellen RealTrack".

Dadurch wird die Liste sortiert, die Ihnen die besten Subs zeigt. Wählen Sie einen RealTrack aus der Liste und drücken Sie OK.

RealTracks für Regionen (neu) generieren

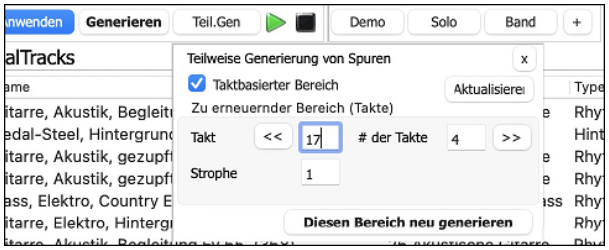
Sie können RealTracks für Regionen einer Spur (neu) generieren, anstatt für die gesamte Spur. Es gibt mehrere Möglichkeiten, dies zu tun.

RealTracks für Regionen (neu) generieren - MultiPicker Bibliothek-Fenster



Klicken Sie auf den Button **[MultiPicker Bibliothek]** in der Toolbar oder gehen Sie zu *Bearbeiten | MultiPicker Bibliothek*. Sie können auch die Tasten **F7** oder **M Eingabe** drücken.

Wählen Sie im **MultiPicker Bibliothek** einen RealTrack aus der Liste und klicken Sie auf den Button **[Teil.Gen]**, um ein kleines Fenster zu öffnen. Legen Sie dann den Bereich fest, der entweder auf den vollen Taktgrenzen oder auf präzisen Regionen in Takten/Schlägen/Ticks basiert, und klicken Sie dann auf diesen Button **[Re-Gen dieser Bereich]**.

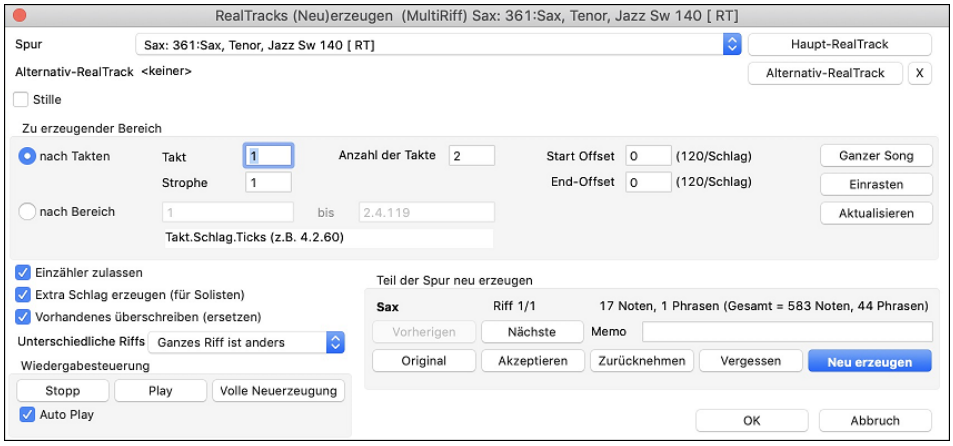


RealTracks für Regionen (neu) generieren - Dialogfenste MultiRiff

Mit dieser Funktion können Sie interaktiv Abschnitte von RealTracks auf einer beliebigen Spur erstellen, indem Sie aus mehreren Kandidaten (bis zu 20) auswählen. Erzeugen Sie Riffs für einen Abschnitt einer Spur, hören Sie sie an und wählen Sie einen aus, der entweder die vorhandenen RealTracks ersetzt oder mit ihnen verschmilzt. Dies kann alten Spuren neues Leben einhauchen, indem Abschnitte, die Probleme hatten, durch ein besseres Riff verbessert werden!

Drücken Sie die Taste **command+F8**, um den Dialog zu öffnen. Sie können ihn auch über das Menü des Spur-Radio-Buttons oben auf dem Bildschirm oder über das neue Dialogfenster Spur-Einstellungen und -Aktionen öffnen.

Wählen Sie im Dialogfenster eine Spur aus, legen Sie einen Bereich fest und wählen Sie einen RealTrack, der für diesen Bereich der Spur verwendet werden soll. Sie können natürlich den RealTrack verwenden, der für die gesamte Spur ausgewählt wurde, aber Sie können auch einen anderen RealTrack für diesen Bereich verwenden. Drücken Sie den Button [Neu erzeugen]. Es wird ein Riff erzeugt und automatisch wiedergegeben. Sie können diesen Button erneut drücken, um weitere Riffs zu erhalten. Mit den Buttons [Vorherigen] und [Nächste] können Sie durch die erzeugten Riffs navigieren. Zu jedem Riff können Sie eine Notiz hinzufügen, z. B. ein Schlüsselwort oder Ihre Bewertung auf einer Skala von 10, was Ihnen die Entscheidung für ein bestimmtes Riff erleichtert. Standardmäßig ersetzen die Riffs das vorhandene Riff auf der Spur, aber Sie können sie zusammenführen, wenn Sie die Option "Vorhandenes überschreiben (ersetzen)" deaktivieren. Wenn Sie mit einem Riff zufrieden sind und es dauerhaft zur Spur hinzufügen möchten, drücken Sie den [Akzeptieren]-Button. Sie können dann neue Riffs für einen anderen Bereich erzeugen.



Spur: Wählen Sie die Spur, um Riffs zu erzeugen oder zu regenerieren. Die Spur kann ein bestehender RealTrack oder leer sein.

Alternativer RealTrack: Sie können einen alternativen RealTrack verwenden (einen anderen als den Haupt-RealTrack auf der Spur), der entweder den Haupt-RealTrack ersetzt oder mit ihm verschmilzt. So können Sie zum Beispiel ein Pedal Steel-Riff auf einem Mandolinen RealTrack erzeugen. Dies ist optional.

[Haupt-RealTrack]: Hier können Sie einen RealTrack auswählen, der als Haupt-RealTrack auf der Spur verwendet werden soll.

[Alternativ-RealTrack]: Hier können Sie einen alternativen RealTrack auswählen.

[X]: Hiermit können Sie den alternativen RealTrack schnell löschen.

Stille: Wenn diese Option aktiviert ist, wird Stille erzeugt, die die vorhandenen RealTracks in diesem Bereich ersetzt. Dies ist nützlich für das Arrangement oder das Beseitigen kleinerer Störgeräusche

nach Takten: Wählen Sie nach Takten, wenn Sie es vorziehen, Bereiche mit Start-Takt, Anzahl der Takte einzugeben.

Start Offset: Mit dieser Einstellung können Sie den Bereich fein abstimmen. Die Einheit ist Ticks, das sind 120 pro Schlag. Wenn Sie zum Beispiel 60 eingeben, beginnt der Bereich 60 Ticks (einen halben Schlag) später.

End-Offset: Mit dieser Einstellung können Sie den Bereich fein abstimmen. Die Einheit ist Ticks, d. h. 120 pro Schlag. Wenn Sie beispielsweise -40 eingeben, endet der Bereich 40 Ticks früher.

[Aktualisieren]: Hiermit wird das Programm benachrichtigt, den eingegebenen Bereich zu aktualisieren.

nach Bereich: Wählen Sie diese Option, um den Bereich einzugeben, der für die Erzeugung verwendet werden soll. Das Format ist Takt.Schlag.Tick, getrennt durch Punkte. Es gibt 120 Ticks pro Schlag. Zum Beispiel wäre 3.2.50 Takt 3, Schlag 2, Tick 50.

[Einrasten]: Hiermit wird die eingegebene Einstellung an den nächstgelegenen Taktgrenzen eingerastet.

Erzeuge einen zusätzlichen Schlag (für Solisten): Solisten beenden eine Phrase oft, indem sie eine einzelne Note im nächsten Takt wiedergeben. Wenn Sie zum Beispiel Riffs für 4 Takte erzeugen, hören Sie eine Note auf dem ersten Schlag des 5.

Vorhandenes überschreiben (ersetzen): Wenn diese Option aktiviert ist, ersetzen die neuen Riffs die vorhandenen Riffs auf der Spur. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie beide Riffs gleichzeitig wiedergeben möchten.

Unterschiedliche Riffs: Diese Option legt fest, wie sich die Riffs von den früheren unterscheiden. Wenn "Ganzes Riff ist anders" aktiviert ist, unterscheidet sich jede Generierung von den vorherigen. Wenn die Option auf "Beginn des Riffs ist unterschiedlich" aktiviert ist, unterscheidet sich der erste Takt der generierten Sektion von den vorherigen. Wenn es auf "Einige doppelte Riffs zulassen" aktiviert ist, kann die Generierung ähnlich wie die vorherige sein.

[Play]: Damit wird der Song wiedergegeben, wobei ein Takt vor dem Beginn der neuen Erzeugung begonnen wird. Die anderen Spuren werden dabei nicht erzeugt. Wenn Sie dies wünschen, wählen Sie stattdessen den Button [Volle Neuerzeugung]

Auto Play: Wenn dies aktiviert ist, wird ein neues Riff sofort wiedergegeben, wenn es erzeugt wurde. Dieser Button gilt für die folgenden Buttons: [Neu erzeugen], [Vorherige], [Nächste] und [Original].

[Volle Neuerzeugung]: Damit werden alle Spuren erzeugt, so dass Sie ein komplettes Arrangement hören.

[Original]: Dies setzt das aktuelle Riff auf das ursprüngliche Riff zurück, das auf der Spur vorhanden war, bevor Sie dieses Dialogfenster verwendet oder den [Akzeptieren]-Button gedrückt haben.

Memo: Sie können ein Memo wie ein Schlüsselwort oder Ihre Bewertung auf einer Skala von 10 Punkten hinzufügen, um Ihnen die Entscheidung zu erleichtern, welches Stück Sie auswählen möchten.

Riff x/x: Hier wird die aktuelle Riffnummer in der Liste und die Gesamtzahl der Riffs angezeigt. Zum Beispiel bedeutet Riff 3/5, dass das aktuelle Riff das dritte von insgesamt 5 Riffs ist. Sie können weitere Riffs (bis zu 20) erzeugen, indem Sie auf [Neu erzeugen] drücken und durch die Liste navigieren, bis Sie auf [Akzeptieren] drücken.

[Vorherige]/[Nächste]: Sie können bis zu 20 verschiedene Riffs auf einmal erzeugen. Mit diesen Buttons können Sie durch die Liste navigieren.

[Akzeptieren]: Drücken Sie diesen Button, wenn Sie mit einem Riff zufrieden sind und es dauerhaft in die Spur aufnehmen möchten. Dadurch werden die restlichen Riffs in der Liste entfernt, und Sie können neue Riffs für einen anderen Bereich erzeugen.

[Zurücknehmen]: Drücken Sie diesen Button, um zum ursprünglichen Riff in der Spur zurückzukehren, als Sie dieses Dialogfenster öffneten (oder eine Spur änderten oder den [Akzeptieren] Button drückten, um das Riff dauerhaft zu machen).

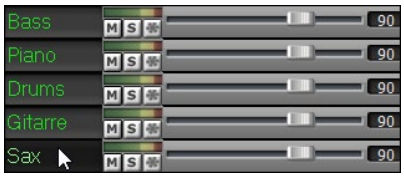
[Neu erzeugen]: Damit wird ein neues Riff für den ausgewählten Bereich erzeugt. Sie können immer wieder neue Riffs erzeugen (bis zu 20), mit den [Vorherige]/[Nächste]-Buttons durch die Riffs navigieren und dann eines auswählen, das Sie der Spur hinzufügen, indem Sie den [Akzeptieren]- oder [Abschließen]-Button drücken oder die Spur wechseln.

RealTracks für Regionen (neu) generieren - Automatische Generierung

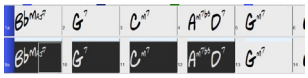
Können Sie Abschnitte von RealTracks neu erzeugen, indem Sie einfach den Abschnitt markieren und Strg+F8 drücken. Dadurch wird jedes Mal ein anderer Teil erzeugt, so dass Sie immer wieder neu generieren können, um den besten Ersatz zu finden. Sie können auch andere RealTracks als das Original erzeugen. Normalerweise würden Sie sich dafür entscheiden, den vorhandenen Teil zu ersetzen, aber Sie können dies auch so einstellen, dass beide Teile zusammengeführt werden, so dass Sie beide Teile hören. Dies funktioniert auch mit anderen RealTracks als dem Original auf derselben Spur.

Öffnen wir einen Song, der einen Solisten hat (z.B. einen Saxophon-Solisten). Drücken Sie nun PLAY, um den Song wiederzugeben. Wir konzentrieren uns auf die Spur des Saxophon-Solisten, da wir das Solo nach unseren Vorstellungen feinabstimmen wollen.

Wählen Sie zunächst die Spur auf dem Mixer aus.



Nun hören Sie sich das Solo an. Nehmen wir an, Ihnen gefällt nicht, was das Saxophon vier Takte lang, beginnend mit Takt 9, wiedergibt. Markieren Sie die Takte 9-12 durch Ziehen auf dem ChordSheet. Sie können dies auch im Fenster Audio-Bearbeitung oder Notation tun.



Lassen Sie uns den ausgewählten Abschnitt erzeugen. Drücken Sie entweder **F8** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Button der Spur und gehen Sie zu *Spur Aktionen | Auto Teil der RealTracks neu generieren.*

Das war's. Sie hören nun, wie der Song bei Takt 8 zu spielen beginnt (einen Takt vor dem Abschnitt, der einen Einzähler liefert) und dann hören Sie das neue Solo, das nur für diese beiden Takte erzeugt wurde.

Das Tolle daran ist, dass sich das erzeugte Solo von den früheren Solos unterscheiden wird. Wenn Ihnen das neue Solo nicht gefällt, versuchen Sie es noch einmal und erzeugen Sie ein anderes. Sie können so weitermachen und bis zu 40 Variationen erzeugen. Und eine weitere großartige Sache ist, dass sie sich alle voneinander unterscheiden.

Wenn Sie eine Variante finden, die Ihnen gefällt, großartig! Hören Sie einfach auf und machen Sie weiter, vielleicht zu einem anderen Abschnitt des Songs oder zu einer anderen Spur oder etwas ganz anderem.

Die Tasten **F8** können also zu Ihrem "Fix-it"-Werkzeug werden, mit dem Sie jeden Abschnitt eines RealTracks, der Ihnen nicht gefällt, reparieren können, einschließlich Solisten, Background-Spuren, Begleitung usw.

RealTracks für Regionen (neu) generieren - Neu-Generieren Fenster

Wenn Sie es vorziehen, keine Auswahl zu treffen, oder wenn Sie einen individuelleren Ansatz für die Regeneration dieser Sektionen wünschen, gibt es ein frei bewegliches **Regenerationsfenster**, in dem Sie Einstellungen vornehmen können, um die Art der Neugenerierungen anzupassen

Drücken Sie **option+F8** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Spur-Button gehen Sie zu *Spur Aktionen | Neu-generieren Fenster*.



Dies ist ein frei bewegliches Fenster, so dass Sie jede andere Band-in-a-Box-Funktion ausführen können, während Sie dieses Fenster geöffnet halten.

Es gibt eine Spurauswahl, mit der Sie bestätigen oder ändern können, welche Spur Sie neu erzeugen möchten.

Sie können die Aktuelle Spur mit dem **[Haupt-RealTrack]** Button einstellen oder ändern

Sie können einen anderen RealTrack erzeugen, indem Sie auf den Button **[Alternativ-RealTrack]** drücken und einen alternativen RealTrack auswählen. Sie möchten z.B. 4 Takte eines Flötensolos anstelle von Saxophon, aber Saxophon als Hauptsolist auf der Spur behalten.

Durch Drücken des **[X]** Buttons löschen Sie diese Auswahl.

Der Button **[S]** schaltet die Spur auf Solo.

Der Button **[Rückgängig]** macht die letzte Erzeugung rückgängig. (Beachten Sie, dass Sie dazu auch *Bearbeiten* | *Rückgängig* oder **Strg+Z** wählen können).

Sie können entweder auf der Grundlage der gesamten Taktgrenzen oder auf der Grundlage präziser Bereiche einschließlich Takten/Schlägen und Ticks erzeugen. Dies geschieht mit der Option **Taktbasierter Bereich**. Wenn diese Option ausgewählt ist, sehen Sie Takt, Strophe und Anzahl der Takte. Der Button [<<] setzt auf den Anfang des Songs, der Button [>>] auf das Ende. Wenn diese Option nicht ausgewählt ist, sehen Sie einen genauen Bereich in Takten/Schlägen/Ticks. Dieser Button [<] bewegt sich zum Anfang des Taktes. [<<] bewegt sich zum Anfang des Songs. [>] bewegt sich zum Ende des Taktes. Mit [>>] gelangen Sie zum Ende des Songs.

Wenn Sie eine Auswahl im ChordSheet-, Audio-Bearbeitungs-, Piano Roll- oder Notationsfenster treffen, werden diese Einstellungen für den Bereich aktualisiert. Wenn Sie z.B. einen Bereich im Fenster Audio-Bearbeitung auswählen, erhalten Sie genau diesen Bereich, solange die Option "Taktbasierter Bereich" deaktiviert ist.

Der Button **[Kopieren]** kopiert einen Bereich des Riffs in die Zwischenablage.

Der Button **[Einfügen/Paste]** fügt das kopierte Riff an der aktuellen Position ein und überschreibt das vorhandene Riff am Zielort.

Der Button **[Einfügen Relativ]** fügt das kopierte Riff an der gleichen relativen Position im Takt ein wie den kopierten Bereich. Wenn der kopierte Bereich z.B. bei Schlag 2 beginnt, wird das relative Einfügen bei Schlag 2 beginnen.

Der Button **[Mehrfach einfügen]** ermöglicht Ihnen die Auswahl der Anzahl der Einfügungen. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie auf diesen Button klicken, um die Einfügevorgänge mit bereits vorhandenen Riffs zusammenzuführen.

Der Button **[Zusammenführen]** fügt das kopierte Riff an der aktuellen Position ein und mischt es mit dem bestehenden Riff, so dass Sie beide Riffs hören.

Der Button **[Ausschneiden]** entfernt einen Bereich des Riffs und kopiert ihn in die Zwischenablage.

Der Button **[Löschen/Bereich]** löscht einen Bereich des Riffs.

Der Button **[Einfügen]** fügt den ausgewählten Wert ein und verschiebt alle auf den eingefügten Bereich folgenden Audiodaten auf einen späteren Zeitpunkt.

Der Button **[Löschen/Region]** löscht die ausgewählte Region. Alle Audiodaten, die auf die gelöschte Region folgen, werden auf eine frühere Zeitposition verschoben.

Der Button **[Optionen]** zeigt Optionen für die Teilregenerationen an.

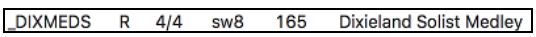
- **Einzähler zulassen** ermöglicht es, dass einige der neu erzeugten Riffs früher beginnen, um den von Ihnen gewählten Bereich zu ergänzen.
- **Extra Schlag erzeugen** beendet das Riff bis zu 1 Schlag nach dem gewählten Bereich.
- **Vorhandenes überschreiben (ersetzen)** macht die Generierung zum Ersatz des vorhandenen Teils. Wenn Sie die Checkbox nicht aktivieren, wird sie mit der vorhandenen Generation verschmolzen. Ein Beispiel: Sie haben ein Saxophon-Solo und möchten, dass Saxophon und Flöte ein paar Takte lang gemeinsam ein Solo spielen. Dies können Sie mit dieser Einstellung erreichen, indem Sie diese Option nicht aktivieren. Denken Sie daran, die Option wieder zu aktivieren, wenn Sie die Neugenerierungen lieber "ersetzen" als "zusammenführen" möchten.
- **Auto Play** gibt den Song ab dem Takt vor dem ausgewählten Bereich wieder, damit Sie hören können, wie er klingt.
- **Unterschiedliche Riffs** bestimmt, wie sich die Riffs von den früheren unterscheiden. Wenn die Option auf "immer" eingestellt ist, unterscheidet sich jede Erzeugung von den vorherigen. Wenn die Option auf "Start" eingestellt ist, unterscheidet sich der erste Takt der erzeugten Sektion von den vorherigen Takten. Wenn die Option auf "keine" gesetzt ist, kann die Erzeugung ähnlich wie die vorherige sein.
- Mit [**Zuletzt verwendete Riffs vergessen]** kann Band-in-a-Box die früheren Riffs "vergessen", so dass Sie mit allen verfügbaren Riffs erzeugen können. Beachten Sie, dass die Neugenerierung von einem anderen Takt, einer anderen Spur oder einem anderen Song aus die vorherigen Neugenerierungen "vergisst", so dass Sie diesen Button wahrscheinlich nicht oft, wenn überhaupt, drücken müssen.

RealTracks Medleys

In Solo-Medleys wechseln die RealTracks Instrumente alle “N” Takte oder bei jeder Strophe. Sie können zum Beispiel ein Bluegrass Medley-Solo erzeugen, bei dem die Soli zwischen Mandoline, Gitarre, Banjo und Fiddle alle 4 Takte wechselt. Oder bei einem Jazz Medley-Solo wechselt bei jeder Strophe das Solo-Instrument zwischen Alto Sax, Trompete, Piano und Gitarre Soli. Wenn Sie “Stumm” als eines der Instrumente wählen, können sie in diesem Bereich selber mitspielen. Verwenden Sie die vorgefertigten Solo-Medleys oder erzeugen Sie selber einen Medley.

Es gibt 3 Wege um zu einem RealTracks mit Medleys zu kommen (Wechseln des Solisten).

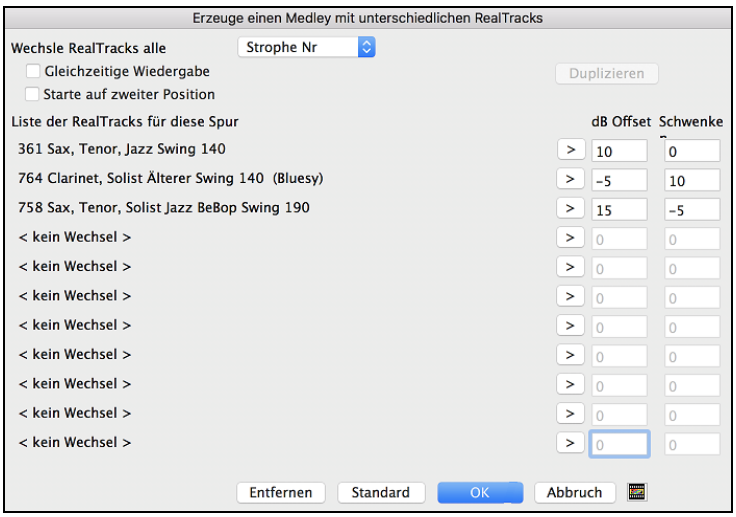
1. Einige Styles haben diese schon integriert (siehe StylePicker für Details).

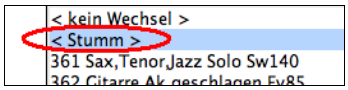


2. Einige RealTracks haben bereits Medleys eingebaut, und sind sofort bei allen Songs anwendbar. Suchen Sie im Filter des RealTracks Picker nah dem Wort “Medley.” Sie sehen dann die verfügbaren Medleys aufgelistet.
3. Sie können Ihr eigenes Medley definieren und diesen nur mit dem aktuellen Song speichern. Starten Sie dazu den RealTracks Picker mit dem RealTracks, das Sie als erstes im Medley verwenden wollen.

Danach drücken Sie auf den **[Medley]** Button. Danach sehen Sie den Dialog **Erzeuge einen Medley mit unterschiedlichen RealTracks**.

In diesem Dialog können Sie angeben wie oft Sie einen RealTracks Wechsel wollen und erzeugen eine Liste mit den gewünschten Instrumenten.





Wenn Sie die RealTracks Auswahl treffen, sehen Sie dass es eine Option gibt um ein “stummes” RealTracks zu verwenden. Dabei würde zB 4 Take “Stille” eingefügt, die Sie zum selber mitspielen nützen können

Die Option **Starte auf zweiter Position** ist nützlich, wenn Sie mit einem anderen Instrument oder mit “stumm” starten wollen.

Sie können bis 10 RealTracks gemeinsam auf der gleichen Spur spielen lassen. Dies ist sinnvoll, wenn Sie viele RealTracks erzeugen wollen. Das theoretische Limit wäre bei 7 Spuren x 10 pro Spur = 70 RealTracks Instrumente, die gleichzeitig spielen. Mehrfach RealTracks werden wie Solo-Medleys erzeugt (wie oben beschrieben), haben aber die Option **Gleichzeitige Wiedergabe**. Damit werden alle angegeben Instrumente gleichzeitig wiedergegeben.

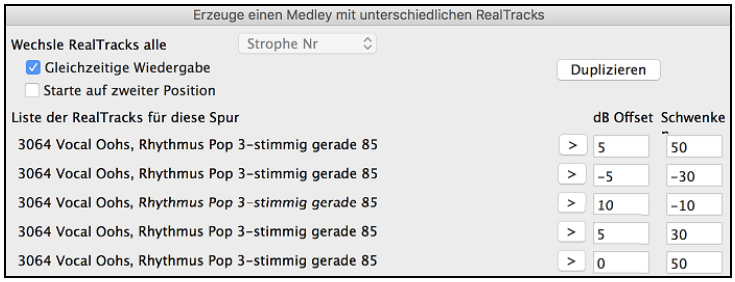
RealTracks Andicken und Schwenken

Wenn Sie mehrere RealTracks auf derselben Spur auswählen und diese gleichzeitig abspielen lassen, sind folgende Aktionen möglich.

- Die RealTracks können identisch sein, werden aber auf jeder Sub-Spur anders abgespielt.

- Sie können das Stereo-Schwenken (-64 bis +64) für jede Subspur einstellen.

Wählen Sie dazu einen RealTracks in der oberen Zeile und drücken Sie den Button [Duplizieren]. Dadurch wird eine bestimmte Anzahl von Duplikaten der ausgewählten RealTracks erstellt. Stellen Sie das Stereoschwenken für jede Spur ein, um einen "verdickten" Klang zu erzeugen.



Wenn Sie den Song abspielen, hören Sie einen volleren Stimmklang mit sanften Übergängen von Akkord zu Akkord.

Schwenken für mehrere RealTracks auf einer Spur für Songs, Styles und Real-Tracks hinzugefügt

Der Ordner *Programme/Band-in-a-Box/Tutorials/Tutorial - BB2020* enthält Demo-Songs, die mehrere RealTracks auf einer Spur haben, wobei das Stereo-Schwenken für jeden Sub-Spur eingestellt ist.

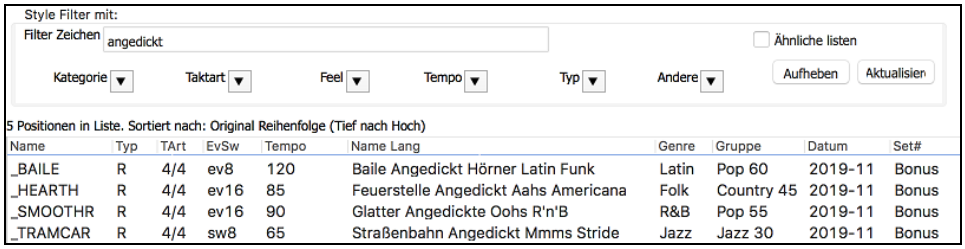
_BAILE Demo - Baile Thickened Horns Latin Funk.SGU

_HEARTH Demo - Hearth Thickened Aahs Americana.SGU

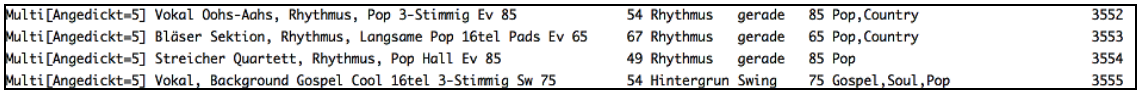
_SMOOTHR Demo - Smoother Thickened Oohs R 'n' B.SGU

_TRAMCAR Demo - Tram Car Thickened Mmms Stride.SGU

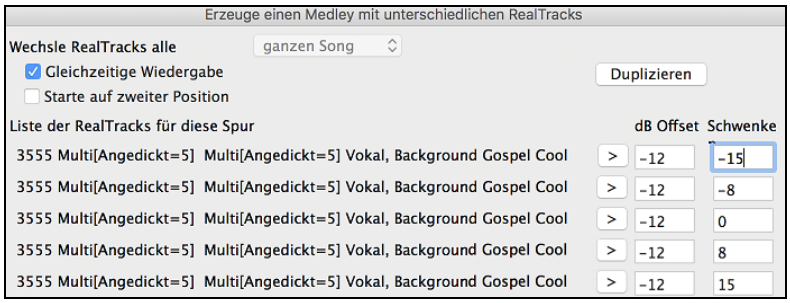
Um Styles mit angedickten und geschwenkten RealTracks zu finden, öffnen Sie die StylePicker und geben Sie "angedickt" in den Textfilter.



Im **RealTracks Picker** können Sie die RealTracks mit dieser Funktion leicht durch Multi[Angedickt=#] im Namen identifizieren.



Wenn Sie einen dieser RealTracks auswählen und den Button **[Medley]** drücken, können Sie sehen, wie das Schwenken für jede Sub-Spur eingestellt ist, um einen verdickten Klang zu erzielen.

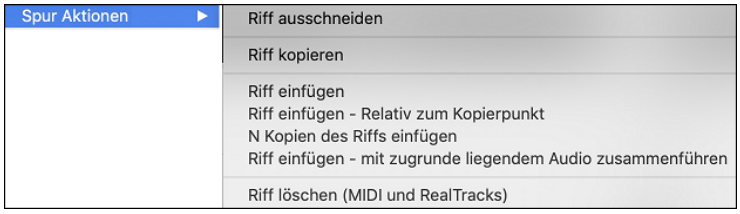


RealTracks/RealDrums-Spuren bearbeiten

Sie können jetzt die RealTracks und RealDrums-Spuren kopieren, ausschneiden, einfügen, löschen, einfügen und andere Bearbeitungsfunktionen ausführen. Auf diese Weise können Sie die Spuren bearbeiten und gleichzeitig die Fähigkeit der Spuren, neues Material zu generieren, beibehalten, und die gespeicherte Dateigröße ist sehr klein, da die Spur nicht in Audio umgewandelt wird.

Sie können diese Funktionen im ChordSheet-Fenster, im Notationsfenster oder im Fenster Audio-Bearbeitung verwenden.

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Funktionen zu verwenden. Die eine ist die Verwendung der neuen Funktionen im Rechtsklick-Menü der Spur.



Riff ausschneiden entfernt einen Bereich des Riffs und kopiert ihn in die Zwischenablage.

Riff kopieren kopiert einen Bereich des Riffs in die Zwischenablage.

Riff einfügen fügt das kopierte Riff an der aktuellen Position ein und überschreibt das vorhandene Riff.

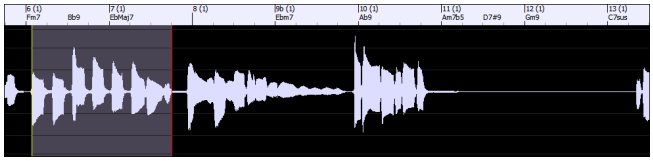
Riff einfügen - Relativ zum Kopierpunkt fügt das kopierte Riff an der gleichen relativen Position im Takt wie der kopierte Teil ein. Wenn das kopierte Riff z.B. bei Schlag 2 beginnt, beginnt das relative Einfügen bei Schlag 2.

N Kopien von Riff einfügen fügt das kopierte Riff an der aktuellen Position ein und wiederholt das Einfügen um die angegebene Anzahl x.

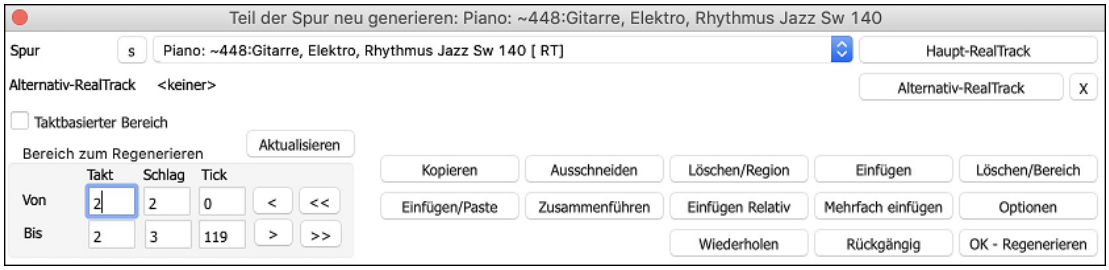
Riff einfügen - Mit darunter liegendem Audio zusammenführen fügt das kopierte Riff an der aktuellen Position ein und fügt es mit dem vorhandenen Riff zusammen, so dass Sie beide Riffs hören.

Riff löschen (MIDI und RealTracks) löscht einen Bereich von RealTracks und die dazugehörige MIDI-Notation.

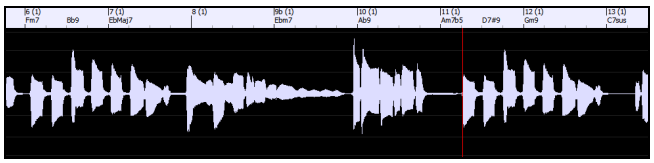
Eine andere Möglichkeit ist die Verwendung der Buttons im **Fenster Neu generieren (Alt+F8)**. Wenn Ihnen zum Beispiel ein bestimmtes Riff gefällt und Sie es an einer anderen Position haben möchten, markieren Sie es im Fenster Audio-Bearbeitung.



Wenn Sie das Fenster Neu generieren betrachten, wird der Bereich automatisch für den markierten Bereich ausgewählt. Drücken Sie nun den Button **[Kopieren]**, um das Riff in die Zwischenablage zu kopieren.



Bewegen Sie die Timeline an die Position, an der Sie das kopierte Riff einfügen möchten, und drücken Sie auf den Button **[Einfügen]** Dadurch wird das Riff an der gewünschten Stelle eingefügt.



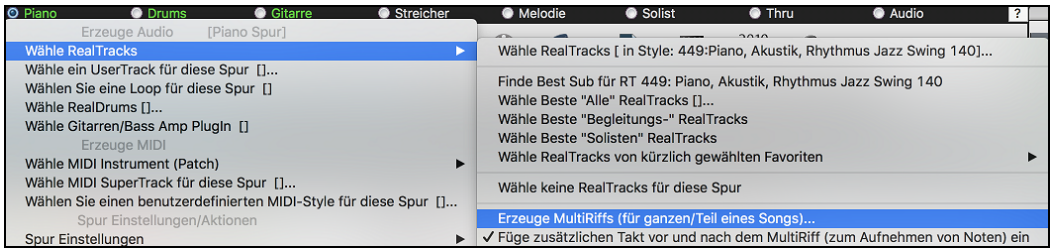
Wenn Sie das Riff einfügen und mit dem vorhandenen Riff am Zielort zusammenführen möchten, drücken Sie stattdessen den Button **[Einfügen/Paste]**. Wenn Sie das Riff an der gleichen relativen Position im Takt einfügen möchten wie den kopierten Bereich, verwenden Sie den Button **[Einfügen Relativ]**. Wenn der kopierte Bereich z.B. bei Schlag 2 beginnt, beginnt das relative Einfügen bei Schlag 2. Mit diesem Button **[Mehrfach einfügen]** können Sie die Anzahl der Einfügungen festlegen. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie auf diesen Button klicken, um die Einfügevorgänge mit bereits vorhandenen Riffs zusammenzuführen. Dieser Button fügt das kopierte Riff an der aktuellen Position ein und mischt es mit dem bestehenden Riff, so dass Sie beide Riffs hören.

Sieben WAV-Variationen erzeugen

Sie können schnell 7 WAV-Variationen aus demselben RealTrack erzeugen, entweder für einen Teil des Songs oder für den gesamten Song.

Rechtsklick (oder Doppelklick) auf einen Spur-Radio-Button am oberen Bildschirmrand gehen Sie zu *Wähle RealTracks | Sieben WAV-Variationen erzeugen (für den ganzen/einen Teil des Songs)*.

Sie sehen dann einen Dialog mit einer Liste der verfügbaren RealTracks. Wählen Sie einen RealTrack aus und drücken Sie OK. Wenn sich bereits einer auf der Spur befindet, ist dies die Standardoption im Dialog, und Sie können einfach OK drücken.

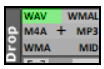


Wählen Sie dann den Bereich des Songs oder den ganzen Song und drücken Sie OK.

Tipp: Wenn Sie den Bereich im ChordSheet markieren, bevor Sie diese Funktion verwenden, wird dieser Bereich automatisch eingestellt.

Sobald die WAVs erzeugt sind, erhalten Sie eine Meldung, und sie werden als 7 verschiedene Spuren angezeigt, die von 1 bis 7 nummeriert sind.





Sie werden als WAV-Dateien gerendert und können aus der Drop-Box in den Explorer oder in Ihr DAW-Programm gezogen werden.

Sie können sie einzeln vorhören, indem Sie den Button **[S]** auf dem **Mixer** aktivieren. Wenn Sie sie alle auf einmal spielen, entsteht eine "Kakophonie" von 7 RealTracks auf einmal, was für das Schlagen von Gitarren in Ordnung sein mag, aber nicht so gut für 7 Solosaxophone, die verschiedene Phrasen spielen.

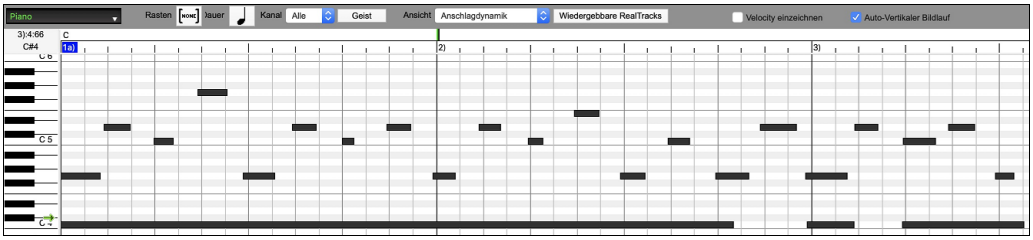
Wenn Sie einen Bereich des Songs erzeugt haben, wird durch Drücken der **F10**-Taste der Song mit dem aktuell markierten Bereich in einer Loop abgespielt, so dass Sie nur noch die Riffs hören können.

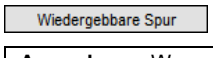
Tipp: Der Menüpunkt *Zusätzlichen Takt vor und nach den WAVs einfügen (für Pickup-Noten)* fügt einen zusätzlichen Takt vor und nach dem Beginn des Riffs hinzu, um sicherzustellen, dass die Riffs mit "Pickup" (frühen) Noten gehört werden. Es wird kein zusätzlicher Takt am Ende des Riffs hinzugefügt, es sei denn, es gibt nachlaufende Noten.

Wiedergebbare Spur (RealTracks/RealDrums/MIDI SuperTracks/MIDI)

Sie können nun die RealTracks (oder RealDrums/MIDI/MIDI SuperTracks) Performance anpassen, indem Sie Ihre eigenen Noten hinzufügen. Sie hören diese Noten dann mit einem HiQ-Sound, der aus der RealTracks-Aufnahme erzeugt wurde. Das bedeutet, dass Sie die RealTracks dazu bringen können, die von Ihnen gewünschten Noten an wichtigen Stellen der Performance zu spielen, entweder als Ergänzung oder als Ersatz für die von RealTracks gespielten Noten, für beliebige Abschnitte im Song.

Wenn Sie das **Piano Roll**- oder **Notationsfenster** für einen RealTrack öffnen, sind die Noten, die Sie sehen, RealCharts, d. h. stumme MIDI-Daten. Sie können sie sehen, aber sie werden während der Wiedergabe nicht wiedergegeben. Mit der Funktion Wiedergebbare RealTracks können Sie einige dieser Noten abspielbar machen.





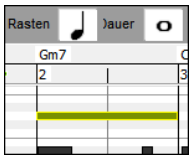
Klicken Sie zunächst auf den Button **[Wiedergebbare Spur]** in der Toolbar.

Anmerkung: Wenn Sie Noten im **Notationsfenster** (bearbeitbarer oder Staff Roll-Modus) hinzufügen möchten, drücken Sie den Button **[WS]** auf der Symbolleiste und wählen Sie den *Wiedergebbaren Noteneingabemodus*.

Sie erhalten dann eine Meldung zur Bestätigung, dass ein Hi-Q Patch Plug-In auf der Spur installiert wird. Drücken Sie OK, um fortzufahren.

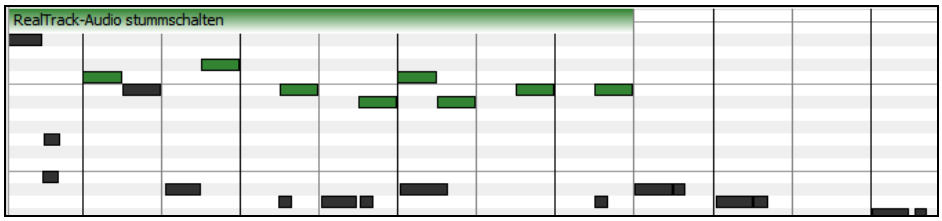


Den Button **[Wiedergebbare Spur]** wird nun grün umrandet, um anzuzeigen, dass Sie sich im Modus "Wiedergebbare RealTracks" befinden. In diesem Modus wird jede eingegebene Note während der Wiedergabe gehört, im Gegensatz zu RealCharts-Noten.



Sie können eine Note eingeben, indem Sie die Tasten **Umschalt+Command** gedrückt halten und auf die Stelle klicken, an der Sie eine Note hinzufügen möchten. Es wird eine Note mit der im Dropdown-Menü "Dauer" ausgewählten Dauer eingegeben. Sie rastet an der nächstgelegenen Rastergrenze ein, wenn die Einstellung "Einrasten" aktiviert ist. Nachdem Sie eine Note eingegeben haben, können Sie ihre Position ändern, indem Sie sie ziehen.

Die von Ihnen eingegebenen Noten werden grün angezeigt und sind während der Wiedergabe zusammen mit dem RealTrack-Audio zu hören. Sie möchten aber, dass Ihre eigenen Noten anstelle des RealTrack-Audios wiedergegeben werden. Klicken Sie also mit der rechten Maustaste auf das Fenster und wählen Sie im Kontextmenü *Stummer Bereich zum Stummschalten von RealTracks erstellen*. Dadurch wird oben ein grünes Label mit der Aufschrift "Stummschaltung RealTrack Audio" eingefügt. Sie können diesen Bereich durch horizontales Ziehen erweitern. Wenn Sie den Song wiedergeben, ist das RealTrack-Audio in diesem Bereich nicht zu hören, aber die grünen Noten, die Sie eingegeben haben, sind zu hören. Wenn Sie den RealTrack neu generieren, befindet er sich außerhalb dieses Bereichs.



Es gibt auch eine Funktion, mit der die RealCharts-Noten in einer Region in abspielbare Noten geändert werden können. Wählen Sie die Noten aus, klicken Sie auf den Button mit dem Pfeil rechts neben dem Button **[Wiedergebbare Spur]** und wählen Sie im Dropdown-Menü die Option *Ausgewählte Noten in wiedergebbare Noten ändern*. Die ausgewählten Noten werden dann grün und sind während der Wiedergabe zu hören.

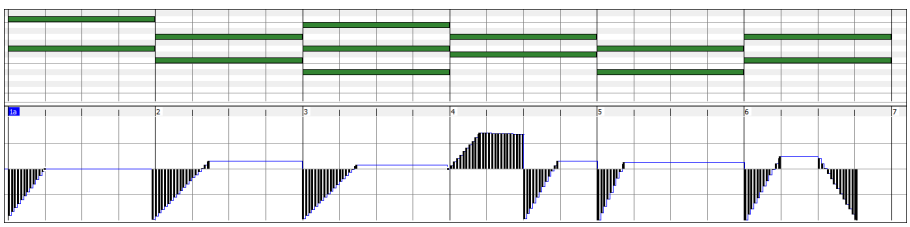


Dieses Dropdown-Menü enthält auch Optionen, um die ausgewählten Noten in RealCharts-Noten zu ändern, alle wiedergebbaren Noten auszuwählen, ein anderes Hi-Q-Patch zu wählen usw.



Sie können auch die Lautstärke für die wiedergebbaren Spur-Noten mit dem Kontrollfeld rechts neben dem Pfeil-Button einstellen.

Mit der Funktion der wiedergebbaren Spur gibt es viele Möglichkeiten, die Sie nutzen können. Zum Beispiel klingt die MIDI-Version einer Pedal Steel nicht realistisch, aber wenn Sie einige Pitch-Bends-Events hinzufügen, klingt sie viel besser.



Video RealTracks

Wenn Sie ein Video RealTrack laden, können Sie dieses wie ein Audio RealTracks verwenden Sie können aber auch ein Video erzeugen, dass den Musiker zeigt wie er genau das spielt, dass sie gerade hören. Wenn Sie eines der Video RealTrack Bands laden, haben sie zusätzlich Video RealTracks auf 5 Spuren und Sie können ein Video aus 1-5 Musikern erzeugen. Sie können auch ein ChordSheet oder Notation in das Video einfügen.

Sie können die Video RealTracks ganz leicht im RealTracks oder RealDrumsPicker finden. Die “Set” Spalte zeigt “vid” wenn ein Video RealTrack installiert ist.

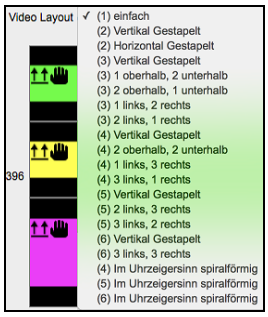
Anmerkung: Die “Set” Spalte zeigt “VNA” wenn eine Video verfügbar aber nicht installiert ist. Nicht alle RealTracks/RealDrums sind in normalen Band-in-a-Box Packages enthalten, daher ist “VNA” ganz normal, außer Sie haben Add-Ons gekauft.

Um ein Video zu erzeugen, klicken Sie auf den [**Video**] Toolbar Button und wählen *Render Video(s)* aus dem Menü.

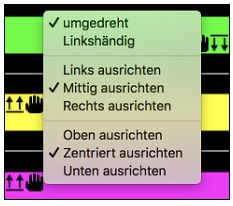
Dies öffnet den **Erzeuge Video** Dialog.



Ziehen Sie eine der verfügbaren Spuren aus der Liste im oberen Bereich des Dialogs lassen legen diese im Layout Sektor unterhalb ab. Sie können auch (falls verfügbar) das ChordSheet oder die Notation durch “Ziehen & Ablegen” hier positionieren. Sie können sogar eine Video-Datei (.mp4 Dateien und einige .avi Dateien) aus dem Mac® Finder verwenden und dies im Video Layout Selektor ablegen.



Wenn Sie eine RealTracks-Spur erzeugt haben, die Sie behalten möchten, können Sie diese Einfrieren. Eingefrorene Spuren werden mit dem Song geladen und genauso wiedergegeben wie diese gespeichert wurden.



Rechts-Klick auf den Layout Selektor zeigt ein Menü mit Optionen um ein Video für Linkshänder zu spiegeln, oder um jedes Video auszurichten.

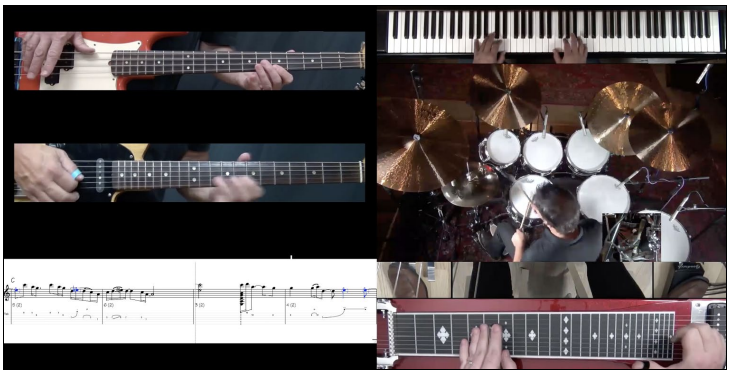
Sie können die Auflösung des Videos einstellen. Das Seitenverhältnis wird bestimmt durch die verwendeten Spuren und wie diese arrangiert sind. Dies ermöglicht Ihnen auch die Größe des Videos zu bestimmen.

Wenn Sie bereit sind, drücken Sie den **[Render]** Button und wählen einen Namen und einen Speicherort für das Video.

Während das Video gerendert wird, können Sie den Dialog schließen und andere Funktionen von Band-in-a-Box verwenden.

Sobald das Video fertig gestellt wurde, können Sie auf die erzeugte .mp4 Datei im Mac® Finder für eine Wiedergabe klicken.

Hier ist ein Beispiel für eine modern Country Band (Elektro Bass, Elektro Gitarre, Piano, Drums und Pedal-Steel).



Speichern Ihrer RealTracks

RealTracks die eingefroren worden sind, werden mit dem Song gespeichert Eine eingefrorene Spur wird nicht mehr verändert oder neu erzeugt. Die spart Zeit bei der Wiedergabe von früher wiedergegebenen Songs und ermöglicht zudem das fixieren von Arrangement, die Sie besonders bevorzugen. Wenn Sie den gesamten Song einfrieren, müssen Sie überhaupt nicht mehr auf die Neuerzeugung warten. Wenn Sie das nächste Mal den Song abspielen wollen, ist dieser bereits fertig

RealDrums

Die RealDrums sind Aufnahmen von wirklich guten Studioschlagzeugern, die mehrtaktige Patterns spielen. MIDI-Schlagzeuge sind Patterns, die auf zusammengesetzten einzelnen Noten bestehen, die von einem Programmierer zusammengesetzt wurden. Wir haben die Schlagzeuger außerdem in vielen verschiedenen Tempi aufgenommen, so dass sich diese nicht wie eine schneller gespielte Variante eines langsameren Tempos anhört, sondern wirklich anders ist. Diese unterschiedlichen Aufnahmen wurden dann für RealDrums verwendet.

Technischer Hinweis: Wenn es Sie interessiert, können Sie die verschiedenen Tempi, bei *denen wir die Drummer aufgenommen haben an den einzelnen* Dateien in den *Applications/Band-in-a-Box/Drums erkennen.*

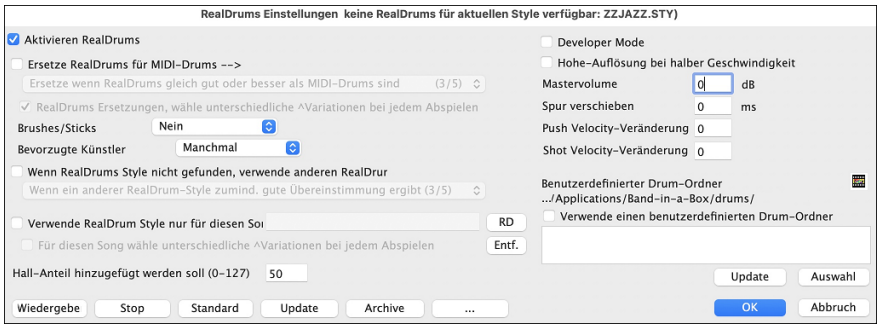
Wie arbeiten RealDrums?

Es gibt verschiedene Wege um RealDrums mit neuen oder bestehenden Band-in-a-Box Songs anzuhören. Der einfachste Weg ist einen Style zu verwenden, der bereits ein RealDrums Set enthält. Im **StylePicker**, Styles mit RealDrums beginnen alle mit einem Minuszeichen (-). Zum Beispiel "-ZZJAZZ.STY" ist die RealDrum-Version von ZZJAZZ.STY.

RealDrums Einstellungen



Verwenden Sie die **RealDrums Einstellungen** um RealDrums statt MIDI Drums in bestehenden Band-in-a-Box Styles zu ersetzender **RealDrums Einstellungs-Dialog** wird über den **[RealDrms]** Toolbar Button (**strg**+Klick) geöffnet. Sie können die **RealDrums Einstellungen** auch über den **[Einstellungs]** Button erreichen



Wenn die Checkbox **Aktiviere RealDrums** eingeschaltet ist, werden RealDrums anstatt MIDI-Drums verwendet. Sie können dies sogar während des Abspielens durchführen. Wenn Sie dies durchgeführt haben, hören Sie stattdessen MIDI-Drums – diese ist ein guter A/B Vergleichs-Test um die Unterschiede zu hören.

MIDI-Drums. durch RealDrums ersetzen: Hiermit ersetzen Sie den MIDI-Schlagzeuger durch das RealDrums-Schlagzeug. Sie können eine Einstellung von 1 – 5 vornehmen. Wählen Sie hier eine Einstellung von 1, dann werden so gut wie alle MIDI-Schlagzeuger durch RealDrums ersetzt, bei der Einstellung 5 nur dann, wenn die Schlagzeugstile wirklich genau übereinstimmen.

RealDrums Ersetzungen, unterschiedliche Variationen bei jedem Abspielen: Diese Funktion erzeugt bei jeder Wiedergabe Mal einen neue Variation der RealDrums Instrumente. Die meisten RealDrums Stylesbeinhalten Variationen der Instrumente ("Brushes zu. Sticks", "Hi-Hat zu. Ride Cymbal" "Nur Percussion" usw.). Wenn Sie in den RealDrums Einstellungen Checkbox " …unterschiedliche Variationen bei jedem Abspielen" wählen, wird der Song bei jedem Mal abspielen durch die Variation "frischer". Einmal hören Sie die "Brushes", das nächste Mal z. B. die "Ride Cymbals" usw.

Brushes/Sticks: Wenn für einen Style RealDrums ausgewählt wurde, wird Band-in-a-Box ihre Voreinstellung für Brushes oder Sticks verwenden. Wenn Sie zum Beispiel "Bevorzuge Brushes" wählen, wird Band-in-a-Box aus den Variationen dieses auswählen, die Brushes beinhalten.

Lieblings Musiker: Wir unterstützen Künstler-Namen bei den RealDrums-Zuordnungen. Dies ermöglicht Ihnen aus einer unterschiedlichen Anzahl Schlagzeuger, die den gleichen Style spielen, Ihren "Lieblings-Drummer", auszuwählen. Sie

können Band-in-a-Box so einstellen, dass bei jedem Abspielen ein anderer Künstler spielt, oder sie wählen einen bestimmten Künstler aus.

Wenn RealDrums Style nicht gefunden: Damit werden RealDrums, die nicht vorhanden sind mit RealDrums die bereits Installiert sind ersetzt.

Technischer Hinweis: Die mitgelieferte Textdatei "a_pgmusic.ds" enthält die Stilfestlegungen. Sie können eine benutzerdefinierte Datei mit dem Namen MySubs.ds erstellen, um eine eigene RealDrum-Stilzuordnung festzulegen.

Verwende RealDrum nur für diesen Song: Es können einzelnen Songs RealDrums zugeordnet werden. Der **[RD]** Button öffnet den **RealDrums Picker** mit einer Liste der verfügbaren RealDrums Styles, die Sie dem Song zuordnen können.

Für diesen Song, wähle untersch.Variationen bei jedem Abspielen: Wenn diese Einstellung aktiviert ist, und Sie einen bestimmten Style diesem Song zugeordnet haben, dann wird bei jedem abspielen eine Variation des Styles mit unterschiedlichen Drum-Instrumenten, erzeugt.

[**Entf.]** Button, entfernt die aktuelle Zuordnung von RealDrums für diesen Song.

Developer Mode: Aktvieren Sie die nur wenn Sie Entwickler sind und RealDrum Styles selber erzeugen und zusätzliche Informationen angezeigt haben möchten. Eine spezielle Text-Datei /Programme/Band-in-a-Box /"DrumAudioResults.txt" wird dafür erzeugt. Fehlermeldungen werden in die Datei _style.txt geschrieben

Hohe-Auflösung bei halber Geschwindigkeit:Wenn dies ausgewählt wurde, werden RealDrums mit höherer Qualität (CPU intensiver) mit ½ oder ¼ Geschwindigkeit wiedergegeben.

Mastervolume: Wenn Sie finden, dass Ihre RealDrums in Relation zu den MIDI-Spuren zu laut wiedergegeben werden, können Sie die Lautstärke hier einstellen. Dies betrifft alle RealDrums Styles.

Spur verschieben: Sie sollten diesen Wert normalerweise auf 0 belassen. Wenn Sie allerdings Synchronisationsprobleme zwischen den MIDI-Spuren und RealDrums haben, können Sie hier positive oder negative Werte einstellen um Spuren zeitlich zu verschieben. Werte beziehen sich auch Millisekunden (ms).

Anp. Push Velocity: Wenn Sie finden, dass die RealDrums Pushes zu laut sind, können Sie hier einen negativen Wert in dieses Feld eintragen. Geben Sie einen positiven Wert ein, wenn die Pushes zu leise sind.

Anp. Shot Velocity: Wenn Sie finden, dass die RealDrums Shots zu laut sind, können Sie hier einen negativen Wert in dieses Feld eintragen. Geben Sie einen positiven Wert ein, wenn die Pushes zu leise sind.

Verwenden Sie einen benutzerdefinierten Ordner: Sie können nun einen beliebigen Ordner für Ihre RealDrums verwenden. Dies ermöglicht Ihnen zum Beispiel Speicherplatz auf der Festplatte zu sparen und die RealDrums auf einer externen Festplatte zu verwenden.

[Aktualisieren]: Da Sie den Namen eines benutzerdefinierten Ordners direkt eingeben können, sollten Sie danach diesen Button drücken um die Einstellungen zu aktualisieren.

[Auswahl]: Wenn Sie Ihren Drums-Ordner woanders als in */Programme/Band-in-a-Box/Drums* speichern wollen, können Sie hier den Speicherort auswählen.

[Wiedergeben]: Hier können Sie den Song vorhören mit RealDrums, ohne den Dialog verlassen zu müssen.

[Stop]: Stoppt die Wiedergabe.

[**Standard]**: Damit werden die Einstellungen in diesem Dialog wieder auf den Ausgangszustand hergestellt.

[Aktualiseien]:Die Einstellungen in diesem Dialog werden aktualisiert und die Liste der Drum-Styles wird neu geschrieben.

Der **[Archiv]** Button löscht alle AIFF-Dateien im Drums-Ordner wenn kleinere M4A-Dateien vorhanden sind.

[…]: Dies kehrt für einen einzelnen, gewählten Ordner die Install-Funktion um und löscht die AIFF-Dateien, wenn bereits M4A-Dateien vorhanden sind.

Drücken Sie **[OK]** um Ihre Auswahl zu bestätigen und verlassen dann den **RealDrums Einstellungs-** Dialog.

Drücken Sie **[Abbruch]** um den **RealDrums Einstellungs- D**ialog ohne Änderung zu verlassen.

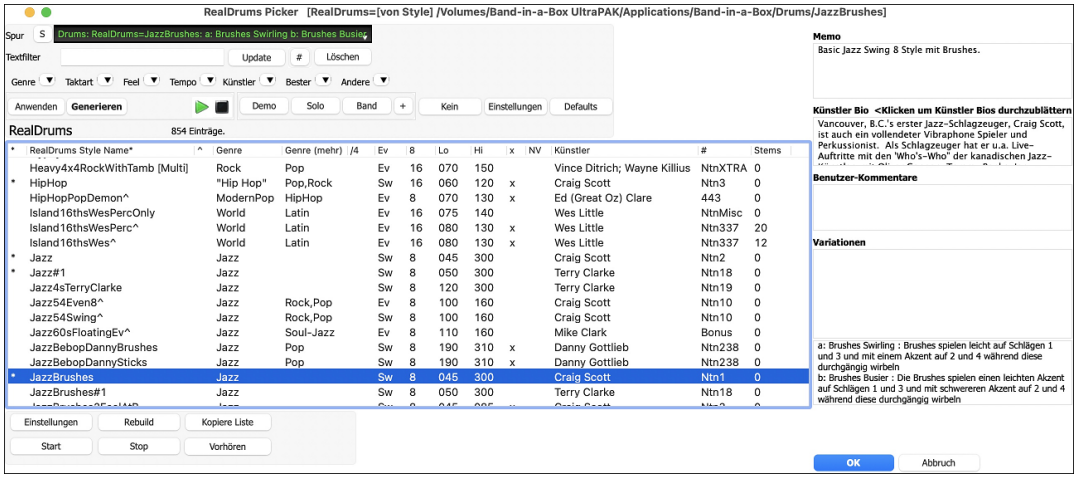
Auswahl von RealDrums (RealDrums Picker)

Mit dem **RealDrums Picker** können Sie bestimmte RealDrums in Ihrem Song zuweisen. Er zeigt alle RealDrums aus dem Ordner *Band-in-a-Box/Drums* an und liefert Informationen wie Genre, Taktart, Feel, Tempo, Künstler und mehr. Er enthält auch nützliche Funktionen zur Auswahl von RealDrums, wie Filter, Suchoptionen, Demos, Memos und mehr.



Das **RealDrums Picker**-Fenster öffnet sich durch **Umschalten+Klick** auf den **[RealDrums]**-Button in der Toolbar. Die Hotkeys sind **R D Eingabe** oder **R D 1 Eingabe**.

Anmerkung: Der RealDrums Picker öffnet sich im frei beweglichen Fenster der MultiPicker Bibliothek, wenn *MultiPicker anstelle von Dialogen verwenden* im Menü *Bearbeiten* oder im Rechtsklickmenü des Track-Buttons aktiviert ist. Wenn diese Einstellung deaktiviert ist, öffnet sich der RealDrums Picker in einem modalen Dialog. Der modale Dialog bietet die gleichen grundlegenden Funktionen wie das frei bewegliche Fenster, featured jedoch eine etwas andere grafische Benutzeroberfläche und es fehlen Optionen zum Generieren eines Teils der Spur oder zum Zugriff auf Spureinstellungen (wie Solo, Stummschaltung, Einfrieren, Lautstärke, Hall usw.).



Mit dem Spur-Selektor am oberen Rand des Fensters können Sie eine Spur für RealDrums auswählen. RealDrums können auf jeder der 24 Spuren generiert werden, nicht nur auf der Drums-Spur, so dass Sie mehrere RealDrums in Ihrem Song haben können. Sie wählen dann RealDrums für die ausgewählte Spur aus der Liste aus.

Wenn Sie auf den Button [+] neben dem Spur-Selektor klicken, wird ein kleines Panel angezeigt, in dem Sie Solo, Stummschaltung, Einfrieren, Lautstärke/Hall/Panorama/Klang aktivieren, das Label der Spur ändern, die Beschreibung der Spur schreiben und mehr für die aktuelle Spur tun können.

Die RealDrums Liste kann nach jeder Spaltenüberschrift sortiert werden.

- ***** Wenn Sie in diese Spalte klicken und einen Stern (Asterisk) eingeben, wird dieser Style als Favorit markiert.
- Klicken Sie auf einen RealDrums Namen um diesen auszuwählen, Namen die mit einem Caret ^ enden, haben Variationen.
- ^ Klick auf die Caret Spalte zeigt die Variationen für den ausgewählten RealDrums (wenn verfügbar).
- Genre ist die Musikrichtung aus der der RealDrums kommt, wie z. B. Jazz, Rock oder Country.
- Genre (mehr) empfiehlt zusätzliche Musikrichtungen mit denen der RealDrums ebenfalls gut klingen könnte.
- **/4** zeit die Taktart an, 4/4 ist voreingestellt. Wenn die Spalte leer ist, dann ist die Taktart 4/4, bei einer 3 in dieser Spalte, ist die Taktart 3/4.
- **Ev** zeigt das Feel für diesen RealDrums, entweder Even oder Swing.
- Die Anzeige in der **8**ten Spalte zeigt die Taktbasis entweder in 8tel oder in 16tel Noten an.
- **Lo** ist das langsamste Tempo, das für diesen RealDrums passt.
- **Hi** ist das schnellste empfohlene Tempo für diesen RealDrums.
- X zeigt einen Style bei dem das Tempo für diesen Song nicht passt.
- **N/V** sind Styles die nicht im Drums-Verzeichnis gefunden wurden.
- **Künstler** ist der Name des Schlagzeugers, der die RealDrums aufgenommen hat.
- **#** ist die Nummer des RealDrums Sets für diesen Style. Diese Spalte zeigt Ihnen auch, ob ein Video oder Notation (RealChart) für dieses RealTrack verfügbar ist.
- Die Spalte **Stems** zeigt die Anzahl der Mikrofone, die während der eigentlichen Aufnahme für die Stems verwendet wurden. Wenn Sie ein RealDrums auswählen, das Stems enthält, werden diese direkt unter der Liste angezeigt. Mit den Checkboxen können Sie alle Stems, die ausgewählten Stems oder die Mischung aller Stems für Ihren Song laden. Wenn Sie alle oder einzelne Stems auswählen, wird jeder Stem auf separate Spuren geladen, so dass Sie Lautstärke, Panorama usw. für jeden Stem über den Mixer steuern können.

Sie können die Filterfunktionen verwenden, um RealDrums zu durchsuchen. Tippen Sie den Filtertext das Feld **Textfilter** (z. B. Bossa) ein drücken Sie **[Update]**, danach werden nur die RealDrums aufgelistet, die das Wort Bossa irgendwo im Titel, Memo, Genre etc. aufweisen. Wenn Sie Ausdrücke mit einem Leerzeichen trennen, wird nach jedem Ausdruck getrennt gesucht. Eine suche nach “Bossa Rock Ev 120” findet jeden Bossa Rock Style mit einem “Even Feel” und einem Tempo in der Nähe von 120. Eine Zahlenangabe im Suchausdruck filtert nach RealDrums, die in einem kompatiblen Tempobereich sind. Drücken des **[#]** Buttons ermöglicht Ihnen schnell die Liste durch viele Suchelemente wie Feel, Taktart, RealDrums mit Notation, Künstler, usw. einzuschränken. Drücken Sie **[Löschen]**, der Filter wird gelöscht und es werden wieder alle RealDrums angezeigt. Sie können auch die Pfeil-Buttons verwenden, um ein Genre, eine Taktart, ein Feel usw. auszuwählen, und Sie sehen sofort die gefilterte Liste.

Sie können mit der rechten Maustaste auf die RealDrums-Liste klicken, um ein Menü mit häufig verwendeten Funktionen anzuzeigen. Sie können zum Beispiel einen Favoriten umschalten, nur Favoriten auflisten, den Filter löschen, ähnliche RealDrums finden und RealDrums anzeigen, die mit dem aktuellen Style kompatibel sind. Wenn Sie im Menü Favoriten *auswählen/bearbeiten* und *Zuletzt verwendet* wählen, wird ein Dialog geöffnet, der die Favoriten gefolgt von zuletzt verwendeten RealDrums anzeigt. Die Liste kann mit einer Zeichenfolge gefiltert werden. Geben Sie z.B. "fusion" ein, um alle zu finden, die "fusion" im Namen haben. In diesem Dialog können Sie auch Ihre Favoriten neu arrangieren/hinzufügen/entfernen.

Audio-Demos sind verfügbar.Klicken Sie auf den **[Demo]**-Button oder doppelklicken Sie auf die Liste, um Audio-Demos der ausgewählten RealDrums zu hören. Jedes Demo hat eine "Band" Version mit allen Instrumenten und eine "Solo" Version nur mit Drums. Mit dem Play full band demo (not solo) Menüpunkt in diesem Button **[+]** können Sie auswählen, welche der beiden Versionen zuerst wiedergegeben wird. Andernfalls klicken Sie auf den Button [Band] für die Vollversion oder auf den Button **[Solo]** für die Solo-Version. Mit dem *Wiedergabe volles Band Demo (kein Solo)* Menüpunkt in diesem Button **[+]** können Sie auswählen, welche der beiden Versionen zuerst wiedergegeben wird. Andernfalls klicken Sie auf den Button [Band] für die Vollversion oder auf den Button **[Solo]** für die Solo-Version. Die Demos geben manchmal Dateien aus dem Internet wieder. Sie können eine Datei, die aus dem Internet wiedergegeben wird, herunterladen, indem Sie auf den Ordner-Button klicken. Wenn die Datei auf Ihrer Festplatte wiedergegeben wird, zeigt dieser Button die Datei in einem Ordner an. Der **[+]**-Button zeigt Menüpunkte an, mit denen Sie Song- oder Style-Demos des ausgewählten RealDrums laden können.

Der Button **[Anwenden]** wendet das in der Liste ausgewählte Element auf die Aktuelle Spur an. Dadurch wird keine Spur generiert, aber wenn Sie auf den Button **[Generieren]** klicken, wird eine ganze Spur generiert und der Song wird ab der aktuellen Position wiedergegeben. **U**mschalten+Klick auf diesen Button generiert eine ganze Spur und gibt den Song von Anfang an wieder. Der Button mit dem grünen Pfeil gibt den Song ab der aktuellen Position wieder. **U**mschalten+Klick darauf gibt den Song ab der aktuellen Position wieder. Der schwarze quadratische Button stoppt den Song oder das Audio-Demo. Wenn Sie nur für einen Teil der Spur generieren möchten, klicken Sie auf den Button **[Teil Gen]**, um ein kleines Panel zu öffnen. Legen Sie dann den Bereich fest, der entweder auf den vollen Taktgrenzen oder auf genauen Regionen in Takten/Schlägen/Ticks basiert, und klicken Sie auf den Button **[Diesen Bereich neu generieren]**.

Anmerkung: Der RealDrums-Picker im modalen Dialog enthält nicht den [Teil Gen]-Button und bietet keine Funktion zum Generieren von Teilen.

Weitere Einstellungen und Optionen

Der **[Kein]** Button aktiviert die Drums ohne RealDrums-Override für den Song und erzwingt optional auch MIDI-Drums (d.h. auch keine RealDrums für den Style).

Der **[Einstellungen]**-Button zeigt die RealDrums-Einstellungen an.

- **Erzwinge MIDI-Drums nur für diesen Song**: Aktivieren Sie diese Option wenn Sie wollen das MIDI Drums statt RealDrums, die in diesem Style eingestellt sind, spielen.
- **Einfache Drums für diesen Song (keine Fills)**: Wenn aktiviert, RealDrums spielen ein einfaches Arrangement ohne Fills.
- **Zeitbasis:** Alle RealDrums können eine auswählbare Zeitbasis haben: Double-Time (Cut-Time), Half-Time oder Triple-Time. Zum Beispiel könnten Sie folgende Situationen haben: eine gerade 16tel Folk Drum-Spur mit Tempo 90, dann können Sie Half-Time wählen, die Wiedergabe erfolgt dann mit einem geraden 8 Feel mit einem Style mit Tempo 180, einen geraden 8 Feel Style mit Tempo 180, dann können Sie Double-Time wählen, die Wiedergabe erfolgt dann mit einem Tempo von 90 (Cut-Time) geraden 16tel Feel; ein schneller Walzer Style bei Tempo 150, dann können Sie Triple-Time wählen, die Wiedergabe erfolgt dann in einem langsamen 4/4 Style mit Tempo 50, das wiederum einem Triolen 12/8 Feel entspricht. Zeitbasis kann mit dem Song, Style oder RealDrums gespeichert werden.
- **Zeige RealDrums die N/V**: Dies sind RealDrums, die nicht im Drums-Verzeichnis gefunden wurden. Wahrscheinlich weil diese Styles noch nicht gekauft wurden. Drücken Sie den Button [Rebuild] und prüfen damit die ob RealDrums Einstellungen auf das richtige Verzeichnis verweisen.
- **Zeige wenn Feel nicht übereinstimmt** zeigt einen Song an wenn die Drums in einem geraden Feel sind unser Song im Swing-Feel ist (oder umgekehrt)
- **Zeige wenn außerhalb des Tempo-Bereichs** zeigt RealDrums, die nicht gut mit dem aktuellen Song-Tempo arbeiten. Der akzeptable Bereich wird in der Liste der Style in der 9ten und 10ten Spalte angezeigt Lo/Hi.
- **Zeige RealDrums die keine Favoriten sind** (*): Sie können einen RealDrums als Favorit markieren in dem Sie auf die erste Spalte klicken. Danach können Sie diese Markierung als Sortierkriterium verwenden.
- **RealDrums mit Stems anzeigen**: Wenn aktiviert, werden nur RealDrums aufgelistet, die Stems enthalten.

Der **[Defaults]** Button kehrt zur Grundeinstellung zurück und zeigt alle verfügbaren Styles an.

Der **Memo** Bereich zeigt eine Notizfunktion für die RealDrums. Diese Notizen werden in der Datei *Band-in-a-Box/Data/RDPGMemos.txt* gespeichert. Sie können Ihre eigenen Memos in den Benutzernotizen darunter eintragen.

Die **Künstler Bio** zeigt kurze Zusammenfassungen der Musikkarrieren der – in RealDrums vorgestellten – Top Drummer. Doppelklicken Sie hier, um den **Künstler-Browser** zu öffnen, der alle Künstler auflistet und es Ihnen ermöglicht, weitere Informationen zu sehen.

Sie können Ihre eigenen Kommentare zu jedem Style in das Feld **Benutzer-Kommentare** eingeben. Sie werden in einer Datei namens RDUserMemos.txt gespeichert.

RealDrums, die mit einem Caret (^) enden, haben Variationen, die im Feld **Variationen** aufgeführt sind. Wenn zwei Instrumente gezeigt werden, wie z. B. Brushes/Sticks, dann wir die erste Variation im "a" Substyle und die zweite im "b" Substyle gespielt. Sie können auf jede Variation einen Doppel-Klick ausführen um ein Demo davon zu hören.

Der **[Einstellungen]** Button öffnet den **RealDrums Einstellungs**-Dialog.

[Rebuild] erzeugt eine Liste alle momentan im *Band-in-a-Box/Drums´*Verzeichnis verfügbaren RealDrums. Wenn neue Drum Style hinzugefügt werden, sollten Sie den Update-Button drücken um die Liste neu aufzubauen. (Die Liste wird in der Datei *Band-in-a-Box/Data/DrumFolderNames.txt* gespeichert.)

Der **[Kopiere Liste]** Button speichert die aktuelle Liste mit allen Informationen in eine Tabulator getrennte .txt Datei und öffnet diese im TextEdit. Im TextEdit können Sie diese Informationen in die Zwischenablage kopieren und dann in einer Tabellenkalkulation wie Excel einfügen. Sie können dies mit einer hierarchischen Sortierung der Liste machen.

Der **[Vorhören]-**Button öffnet Ihren Audioplayer, um eine Demo wiederzugeben.

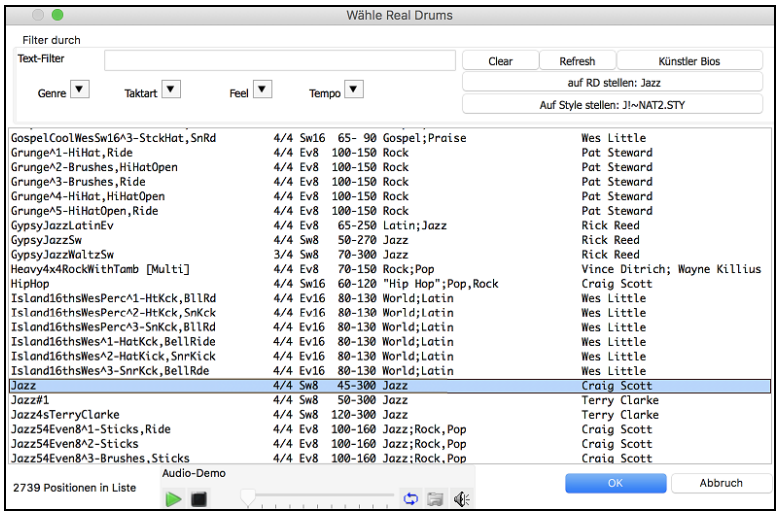
Der **[Start]** Button lädt die ausgewählte RealDrums und spielt diese ab. Wenn Sie den Song bis jetzt noch nicht abgespielt haben, dann werden die RealDrums jetzt erzeugt. Drücken Sie **Umschalt**+Klick um alle Spuren zu erzeugen. Der **[Stop]** Button stoppt das Abspielen. Klick.

Auswahl von RealDrums (Einfacher Dialog)

Es gibt nun einen einfacheren Dialog um RealDrums auszuwählen, eine Alternative zum RealDrums Picker. Es werden alle verfügbaren RealDrums in einer einfachen Liste angezeigt, die leicht nach Genre, Taktart, Feel und mehr zu filtern ist. Die Liste kann so eingestellt werden, dass nur RealDrums angezeigt werden, die kompatibel mit dem aktuellen Style des Song, sind. Sie können auch die markierten RealDrums als Prototyp-RealDrum einstellen um Alternativen zu dieser RealDrums zu finden.

Drums Um den Dialog zu öffnen, führen Sie einen Rechts-Klick auf den Drums Spur Button aus, und wählen *[Schnell-Liste] RealDrums* aus dem Menü.

Tipp: Durch Drücken der Tasten **R D 3 Eingabe** wird das Dialogfeld ebenfalls geöffnet.



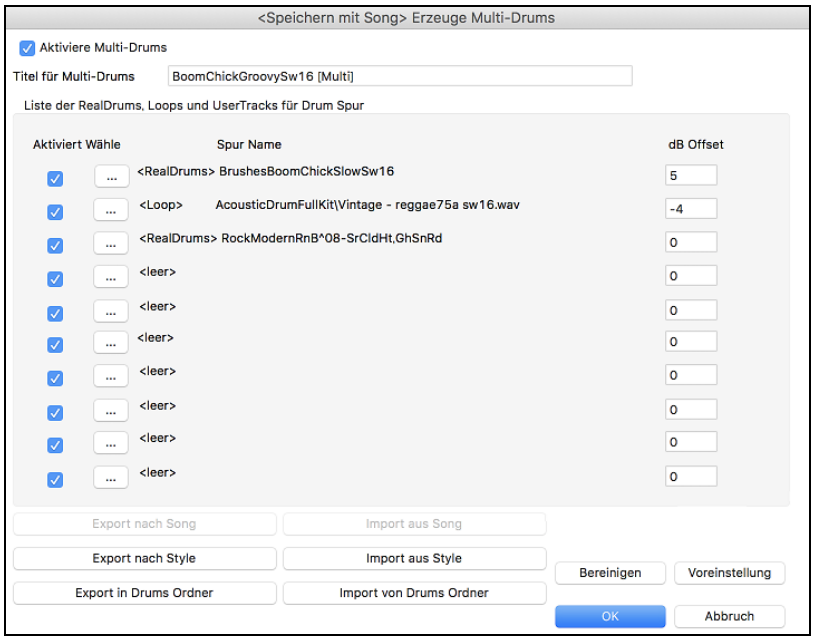
Sie können die Listen nach Genre, Taktart, Feel, Tempo und Text filtern. Drücken Sie den **[Auf Style setzen:]** Button um RealDrums zu sehen, die kompatibel mit dem aktuellen Style des Songs sind. Der **[auf RD stellen:]** Button stellt den markierten RealDrums Style als Prototyp RealDrums ein, Sie können so alternativen zu diesen RealDrums finden. Drücken Sie den **[Clear]** Button um den Filter zurückzusetzen.

Wenn Sie auf den Button **[Künstler Bios]** klicken, öffnet sich der **Künstler-Browser**, in dem alle RealDrums-Künstler aufgelistet sind und in dem Sie weitere Informationen sehen können.

Multi-Drums

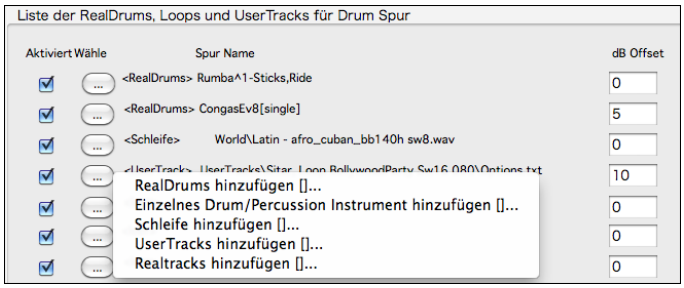
Dies ermöglicht Ihnen mehrfach Drum/Perkussion Spuren, Drum Loops, UserTracks Drums, und sogar RealTracks auf der gleichen Drum Spure, mit Lautstärken Mixer-Regelung zu geben. Sie können zum Beispiel Einfache Drums-Spuren (z. B. Tamburin und Shaker), eine Bass Drum Loop, und/oder UserTracks Drums zur BossaBrushes Drums Spur hinzufügen.

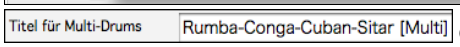
Drums Um dies zu machen, rechts-klicken Sie auf die Drums Spur und gehen zu *Multi-Drums* | *Bearbeite-Multi Drums für diesen Song*. Danach sehen Sie den **Erzeuge Multi-Drums** Dialog.



Stellen Sie sicher, dass Sie die Checkbox **Aktiviere Multi-Drums** aktiviert haben.

Um Drums hinzuzufügen, klicken Sie auf den **[…]** Button auf einem unbenützten Slot. Dies zeigt Ihnen ein Menü zur Auswahl eines zweiten RealDrums, [Einfach] Drum/Perkussion (z. B. Tamburin), Llop, UserTracks oder RealTracks. Sie können dabei die Lautstärke jedes einzelnen Slots mit der “dB Offset” Option einstellen.

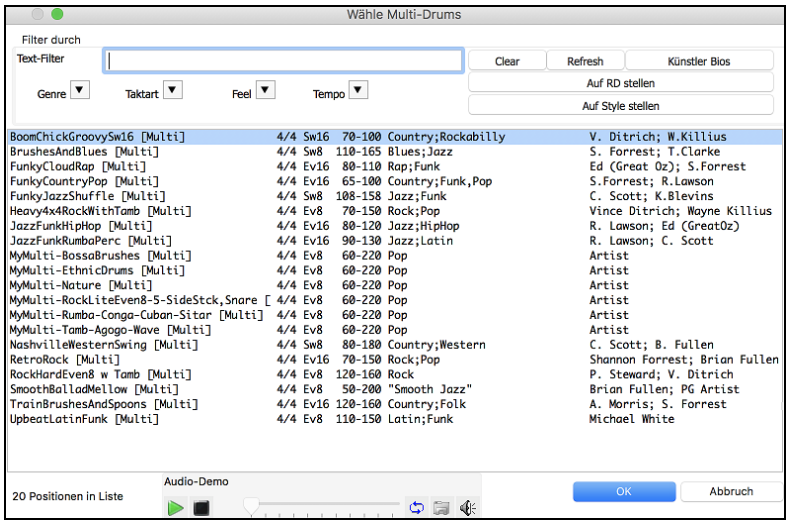




Geben Sie einen Titel für die Multi-Drums ein und drücken dann den [OK] Button.

Wenn Sie ein Multi-Drum verwenden wollen, welches Sie bereits erzeugt haben, wählen Sie die *Wähle bestehende Multi-Drums* menü-Option aus dem Drums Spur Button Menü.

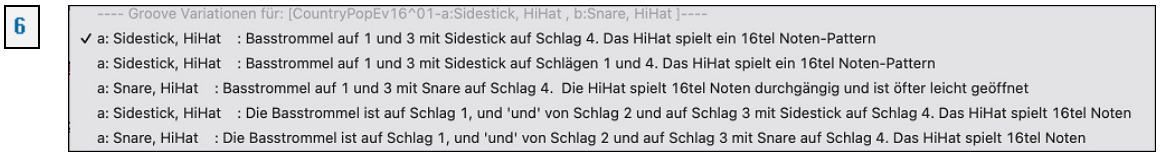
Dabei wird eine Liste von vorgefertigten Multi-Drums geöffnet. (Anmerkung: Diese Drums werden im *Drums* Ordner gespeichert und haben die Namensendung [Multi].)



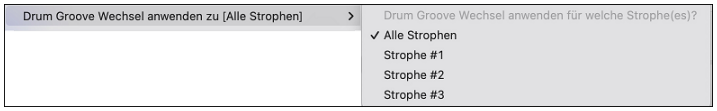
EZ Auswahl von “DrumGrooves”

Viele RealDrum Sets beinhalten Variationen oder unterschiedliche Grooves Es gibt einen einfachen Weg unterschiedliche Grooves innerhalb des Songs zu wählen. Einfach ein Rechts-Klick auf eine Taktnummer und Sie sehen ein Menü von DrumGrooves innerhalb des Styles. So könnten Sie z. B. leicht von einem “Side Stick/Hihat” Groove zu “Snare/Hihat” zu “Snare/Ride” wechseln. Dies funktioniert mit RealDrums Styles mit Variationen. Diese sind RealDrums mit Namen, die mit einem Caret (^) wie CountryPopEv16^ enden. Dieser Style hat 9 Grooves verfügbar.

Sie können auf die Drum Grooves zur Auswahl bei jedem Takt durch Rechts-Klick auf die Takt # zugreifen. Sie sehen dann ein alle DrumGrooves.



Wenn zum Beispiel ein DrumGroove “Snare, HiHat” ist, ein anderer ein Snare, Ride”, können Sie die Grooves bei jedem Takt wechseln. Die Drum Spur wird interessanter.



Der Menüpunkt *Drum Groove Wechsel anwenden zu* ermöglicht Ihnen die Strophe für den DrumGroove-zu bestimmen (voreingestellt sind alle Strophen).

Beachten Sie, dass alle DrumGroove-Wechsel im **F5** Takt Dialog eingegeben werden.

UserTracks

UserTracks ist eine neue aufregende Funktion in Band-in-a-Box, und ermöglicht jedem seinen eigenen Audio Style zur Verwendung in Band-in-a-Box zu erzeugen. Mit einem UserTracks Style können Sie jeden Akkord in Band-in-a-Box eingeben, der von Ihnen gemachte UserTrack Style spielt dann diese Akkord-Progression! Wenn Sie zum Beispiel einen UserTracks Style durch Aufnahme eines Gitarren-Groove gemacht haben, können Sie dann jeden Akkord in Band-in-a-Box eingeben. Das Resultat wird dann sein, dass Ihr Gitarren-Groove nun über die komplett neu erfassten Akkorde-Wechsel gespielt wird! Sie können Sogar das Tempo verändern oder den Song in jeder beliebigen Tonart eingeben und der UserTrack wird trotzdem gespielt!

Anmerkung: UserTracks unterstützen “Vermeide Transposition in RealTracks” und “Ignoriere Slash Grundton der Slash-Akkorde, außer Bass Spur” Optionen im **Song Einstellungs-** Dialog.

Tipp: UserTracks arbeiten mit Pausen. Fügen Sie einfach Pausen zu den Akkorden hinzu, die UserTracks werden diese dann folgen. Beachten Sie, dass es keine spezifische Unterstützung von Shots oder Holds durch UserTracks gibt. Diese pausieren einfach, wenn solche auftreten.

Sie können UserTracks Styles in jeder Digital Audio Workstation (oder “DAW”) machen, wie zum Beispiel GarageBand, Logic, Pro Tools oder Reaper, und benötigen dazu nicht Band-in-a-Box für die Erzeugung des Styles (allerdings benötigen Sie Band-in-a-Box um den Style fertigzustellen).

Sie können aber auch Backing Spuren herunterladen um gemeinsam damit Aufnahmen zu erzeugen.

Es gibt hier eine große Auswahl an Möglichkeiten mit Variationen zu unterschiedlichen Genres, Tempi usw.

Dennoch muss dies entweder zu einer Pop, Jazz oder Blues Vorlage passen. Sie benötigen diese Backing Spuren zur Erzeugung des Style NICHT, allerdings ist damit wesentlich leichter zu guten Ergebnissen zu kommen.

Sie (oder andere) können nun Ihre eigenen RealTracks (Gitarren, Pianos, Strings usw.) erstellen. Um Ihre eigenen RealTracks zu erzeugen, nehmen Sie diese einfach in einem beliebigen DAW auf (GarageBand, Logic, Reaper, Pro Tools, usw.), benennen Ihr UserTrack und fügen diese dann zum UserTracks Ordner in Band-in-a-Box hinzu. Diese sind nun bereit wie andere RealTracks verwendet zu werden!

Auswahl von UserTracks in Songs

Sie können die UserTracks in ähnlicher Weise verwenden wie RealTracks.

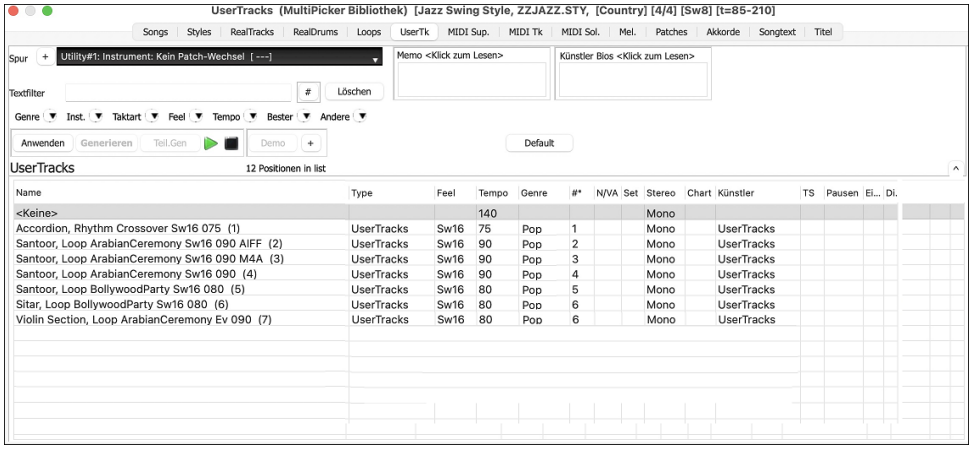


Um einen UserTrack für einen Track auszuwählen, klicken Sie auf den Button **[UserTracks]** auf der Toolbar oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Spur-Button oben auf dem Bildschirm und wählen Sie *Wähle ein UserTrack für diese Spur* aus dem Menü.

Sie sehen dann den **UserTracks Picker**

Anmerkung: Der UserTracks Picker öffnet sich im frei beweglichen Fenster der MultiPicker Bibliothek, wenn „MultiPicker statt Dialoge verwenden“ im Menü „Bearbeiten“ oder im Rechtsklickmenü des Track-Buttons aktiviert ist. Wenn diese Einstellung deaktiviert ist, öffnet sich der UserTracks Picker in einem modalen Dialog. Der modale Dialog bietet die gleichen grundlegenden Funktionen wie das frei bewegliche Fenster, verfügt jedoch über eine andere grafische Benutzeroberfläche und bietet keine Optionen zum Generieren eines Teils der Spur, zum Zugriff auf Spureinstellungen (wie Solo, Stummschaltung, Einfrieren, Lautstärke, Hall usw.) oder zum Ändern der Schriftgröße der Liste.

UserTracks Picker (MultiPicker Bibliothek)



Mit der Spurauswahl können Sie eine Spur auswählen, auf die das ausgewählte Element in der Liste angewendet werden soll.

Wenn Sie auf den Button [+] neben dem Spur-Selektor klicken, wird ein kleines Panel angezeigt, in dem Sie Solo, Stummschaltung, Einfrieren, Lautstärke/Hall/Panorama/Klang aktivieren, das Label der Spur ändern, die Beschreibung der Spur schreiben und mehr für die aktuelle Spur tun können.

Sie können die Liste sortieren, indem Sie auf die Spaltenüberschriften klicken.

Anmerkung: Einige Spalten, wie TS (Time Swapping), Holds, Direct Input Available, Stems usw., sind für UserTracks nicht anwendbar und zeigen daher keine Informationen an.

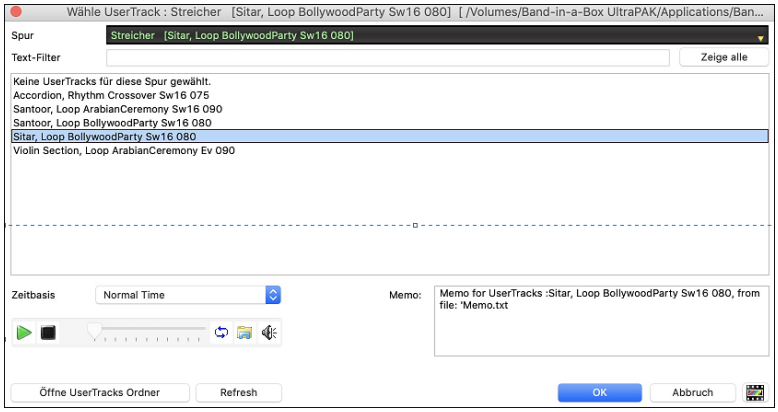
Durch Rechtsklick auf die Liste wird ein Menü mit häufig verwendeten Funktionen geöffnet, z. B. Favoriten umschalten, nur Favoriten anzeigen, Filter löschen und vieles mehr.

Sie können die Filterfunktion verwenden, um Elemente in der Liste zu suchen. Geben Sie z.B. einen Text (z.B. Bossa) in das Feld **Texfilter** ein, und die Liste wird so gefiltert, dass nur die Einträge angezeigt werden, die das Wort "Bossa" irgendwo im Namen, im Genre, im Memo usw. enthalten. Sie können auch die Pfeiltasten verwenden, um die Liste schnell nach einem Genre, Instrument, Taktart, Feel usw. zu filtern.

Audio-Demos sind verfügbar. Um diese anzuhören, drücken Sie den Button **[Demo]**. Durch Doppelklicken auf einen UserTrack in der Liste oder Drücken der Leertaste werden die Audio-Demos ebenfalls abgespielt, wenn Sie die Option *Doppelklick (oder Leertaste) spielt ChordSheet (keine vorgefertigte Demo)* im Menü des **[+]**-Buttons aktiviert haben. Dieser Button bietet auch zusätzliche Optionen zum Anpassen der Lautstärke der Audio-Demos, zur Wiedergabe in der Schleife und mehr.

Der Button **[Anwenden]** wendet das in der Liste ausgewählte Element auf die Aktuelle Spur an. Dadurch wird keine Spur generiert, aber wenn Sie auf den Button **[Generieren]** klicken, wird eine ganze Spur generiert und der Song wird ab der aktuellen Position wiedergegeben. **Umschalten**+Klick auf diesen Button generiert eine ganze Spur und gibt den Song von Anfang an wieder. Der Button mit dem grünen Pfeil gibt den Song ab der aktuellen Position wieder. **Umschalten**+Klick darauf gibt den Song ab der aktuellen Position wieder. Der schwarze quadratische Button stoppt den Song oder das Audio-Demo. Wenn Sie nur für einen Teil der Spur generieren möchten, klicken Sie auf den Button **[Teil Gen]**, um ein kleines Panel zu öffnen. Legen Sie dann den Bereich fest, der entweder auf den vollen Taktgrenzen oder auf genauen Regionen in Takten/Schlägen/Ticks basiert, und klicken Sie auf den Button **[Diesen Bereich neu generieren]**.

UserTracks Picker (modaler Dialog)



Sie können durch Doppel-Klick auf der Liste oder durch Verwenden der Wiedergabesteuerung im Dialog die UserTracks Vorhören.

Sie können nun eine Zeitbasis (Normal, Half-Time, Double-Time oder Triple-Time) kann nun für jedes UserTrack einstellen.

Tipp: UserTracks können mit einer Zeitbasis-Voreinstellung durch den User erstellt werden. Wenn Sie zum Beispiel einen UserTracks in Ev 8 (gerade 8tel) mit dem Namen “Santur” haben, können Sie den Ordner kopieren und den kopierten Ordner zu “Santur [Double-Time]” umbenennen. Dieser wird dann in Double-Time Ev 16 mit halben Tempo gespielt.

Wir wählen einfach diesen UserTracks aus und drücken **[OK]**.

Nun verhalten sich die Spuren wie andere RealTracks. Drücken Sie einfach **[Erzeuge und Play]** um diese zu hören.

Neue UserTracks hinzufügen

RealTracks werden von PG Music erzeugt. UserTracks können von Ihnen oder anderen Band-in-a-Box Anwendern gemacht werden. Daher werden Sie eine unterschiedliche Liste haben, als die oberhalb gezeigte. Wir liefern eine kleine Anzahl an UserTracks mit dem Band-in-a-Box Packet. Es gibt ein UserTracks Forum innerhalb der PG Music Foren. Dort können sich Anwender informieren, wenn Sie neue UserTracks kreiert haben und wenn Sie wollen können diese auch mit anderen ausgetauscht werden.

Wenn, zum Beispiel, Ihr Freund ein UserTracks mit einer Aufnahme seines Akkordeons macht und dieses Ihnen zur Verfügung stellen möchte…

- Er kann die Aufnahme frei benennen, z. B. “Accordion, Rhythm CountryWaltz Sw 110”.
- Er sendet Ihnen eine ZIP Datei dieses Ordners.
- Sie entzippen diese Datei in den *UserTracks* Ordner.

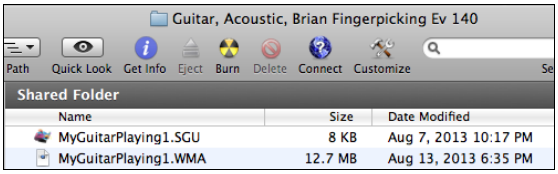
Ein UserTracks besteht aus einem einzelnen Ordner, mit dem Namen des UserTracks als Ordnername. Um den UserTracks zu Ihrer Sammlung hinzuzufügen, geben Sie einfach den Ordner nach *Programme/RealTracks/UserTracks O*rdner.

Erzeugung Ihrer eigenen UserTracks

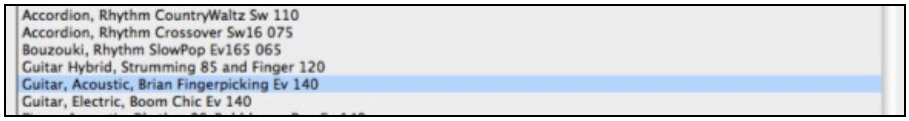
Erzeugen Ihrer eigenen UserTracks ist ein einfacher Vorgang! Es besteht aus folgenden Schritten:

- Erzeugen Sie einen Ordner innerhalb der *UserTracks* Ordner (In der Regel *Programme/Band-in-a-Box/RealTracks/UserTracks*) und nennen Sie diesen z. B. “Guitar, Acoustic, Brian Fingerpicking Ev 140”.
- Nun, in diesem Ordner, benötigen Sie zumindest einen Band-in-a-Box Song. Dieser Song kann jeden beliebigen Akkord haben, sollte aber eine breite Auswahl an Akkorden und Akkordtypen haben. Nennen Sie die Datei z. B. MyGuitarPlaying1.sgu.
- Für jeden BB Song, den Sie in den Ordner geben, muss eine entsprechende AUDIO Datei (WAV oder AIFF) vorhanden sein, die zum BB Song passt. Daher muss der Name MyGuitarPlaying1.wav oder MyGuitarPlaying1.aiff lauten. Sie können diese WAV Datei in jedem Programm (Band-in-a-Box, RealBand, Sonar, Pro Tools usw.) machen. Es muss ein 2 Takt Intro wie alle BB Songs vorhanden sein, und das Tempo muss gleich wie der BB-Song sein, und natürlich müssen die gleichen Akkorde verwendet werden.

Das ist alles! Sie haben nun einen Ordner, die wie dieser aussieht können nun Ihre UserTracks verwenden.



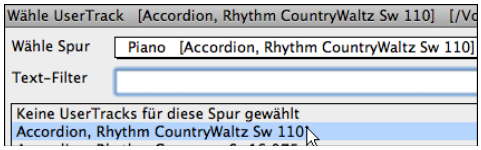
Um diese zu verwenden, folgen Sie den gleichen Ablauf wie oberhalb, öffnen den UserTracks Dialog. Hier sehen Sie nun Ihre UserTracks aufgelistet wie die bereits vorhandenen.

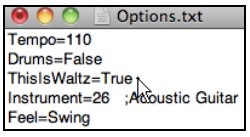


Sie können es nun dabei belassen oder noch weitere Dateien aufnehmen, (z. B. mehr Datei-Paare mit einer BiaB Datei und einer korrespondierenden wav Datei). Diese können jeden anderen Namen haben. Fügen Sie diese einfach zu Ihrem Ordner hinzu. Band-in-a-Box wird diese Dateien automatisch zu Ihren UserTracks hinzufügen.

UserTracks unterstützen 3/4 Walzer Taktart.

Machen Sie einen UserTrack wie gewöhnlich und speichern den Band-in-a-Box Song mit Ihren UserTracks in 3/4 (z. B. als Walzer Style). Stellen Sie sicher, dass in der options.txt Datei im Ordner “ThisIsWaltz=true” steht.





Sie finden weiter Hilfe über das Erzeugen von UserTracks auf unserer Website, diese Seite ist ein guter Start.

https://www.pgmusic.com/usertracks1.htm

UserTracks Tutorial

Teil 1 – Erzeugung eines einfachen UserTracks Styles

Dieses Tutorial zeigt Ihnen wie Sie einen Style erzeugen. Beginnend mit einem sehr einfachen Style, den Sie dann mit mehr Funktionen und Vielfalt noch verbessern können. Am einfachsten ist es, wenn Sie eine unserer Vorlagen dafür verwenden. Vorlagen finden Sie im Ordner */Programme/Band-in-a-Box/Data/TemplatesForUserTracks*, oder über einen Download von pgmusic.com.

Jede Vorlage enthält Pdf-Akkord-Tabellen und Band-in-a-Box Dateien. Die Dateien sind wie folgt nummeriert PopSong_1_..., PopSong_2_..., usw. Sie müssen diese Backing Spuren NICHT verwenden, der Ablauf wird aber vereinfacht. Für den einfachsten UserTrack Style genügt es wenn Sie Song_1 verwenden. Wir beginnen mit der Erzeugung eines einfachen Pop Styles.

Zuerst müssen Sie eine Vorlage herunterladen und entzippen (UserTracks_Template_Dateien.zip). In dieser ZIP-Datei finden Sie PopSong_1_FirstSong.pdf. Diese Datei drucken Sie aus. Die ist eine 7-Seitige Akkord Tabelle. Im nächsten Schritt bereiten Sie Ihren DAW mit dem Tempo das Sie sich für Ihren UserTracks Style überlegt haben, vor. Nun sind Sie bereit Ihre Spur aufzuzeichnen.

Die ersten zwei Take sind als Einzähler zugewiesen und werden NICHT in Band-in-a-Box verwendet. Ihre Aufnahme im DAW sollte also bei Takt 3 beginnen. Dies korrespondiert mit Takt 1 in der Tabelle. Sie können dann den Song komplett aufnehmen und so viele Einsätze und Wiederholgen machen wie Sie wollen. Sie werden bemerken, dass die Tabelle einer Standard Pop-Progression (Beispiele: I-VIm-IV-V; I-V-VIm-IV; usw.) folgt, und das die Tonart C für die ersten 80 Takte vorliegt, diese wechselt dann zu E für 80 Takte und wechselt wieder zu G für weitere 80 Takte.

Wenn Sie die Aufnahme der gesamten Tabelle beendete haben, rendern Sie Ihre Aufnahme entweder zu einer.wav oder .aiff Datei. Die zwei Takte am Beginn für den Einzähler werden für die endgültige Datei benötigt.

Danach kann die von Ihnen erzeugte Audiodatei mit einem beliebigen Namen versehen werden, zum Beispiel: MyGuitarStyle.wav, UND, die Band-in-a-Box Vorlage Datei (hat die Datei-Erweiterung .SGU) muss den exakt gleichen Namen haben, also in unserem Beispiel: MyGuitarStyle.sgu). Der einzige Unterschied zwischen den Dateien ist, dass Ihre Datei mit.aiff oder .wav endet, die Band-in-a-Box Datei mit .sgu.

Um den von Ihnen erzeugten Style zu verwenden, müssen die Dateien in einem bestimmten Speicherort im Band-in-a-Box Ordner kopiert werden. Wenn Band-in-a-Box auf /Programme/Band-in-a-Box installiert wurde, dann müssen die Dateien in einen Unterordner of */Programme/Band-in-a-Box/RealTracks/UserTracks* kommen. Wenn Sie Ihren UserTracks den Namen “My First Guitar UserTracks Style,” dann müssen die zwei Dateien nach: */Programme/Band-in-a-Box/RealTracks/My First Guitar UserTracks Style* kommen. Anmerkung: Es ist der Ordnername, der den Namen des Style definiert, der in Band-in-a-Box erscheint und NICHT die Namen der individuellen wav/aiff/m4a/sgu Dateien.

Wenn dies gemacht wurde, ist der Style nun für die Verwendung in Band-in-a-Box verfügbar!

Teil 2 – Hinzufügen von weiteren Aufnahmen zum Grundstyle.

Wenn Sie Ihren Grundstyle aus dem ersten Teil des Tutorials beendet haben, möchten Sie vielleicht noch mehr Aufnahmematerial hinzufügen um den Style noch besser zu machen. Dafür gibt es verschiedene Gründe. Zuerst einmal hat die Grundvorlage eine beschränkte Anzahl an Akkord-Typen. Zum Beispiel verwendet der erste Song der Pop Vorlage nur Dur- und Moll-Dreiklänge. Ein anderer Grund ist, dass bestimmte Funktionen mit dem ersten aufgenommen Song nicht arbeiten. Endings, zum Beispiel enden zwar an der richtigen Stelle, ist aber keine definiertes Song-Ende. Der letzte Grund ist der, das Sie einfach mehr Vielfalt in Ihrem Song haben wollen. Wenn nur ein Song aufgenommen wurde, werden Sie bemerken, dass sich bestimmte Phrasen wiederholen. Je mehr Material Sie aufnehmen, desto weniger Wiederholungen von Phrasen werden Sie im Song dann bemerken, wenn der Style verwendet wird.

Wir haben daher spezielle Vorlagen für unterschiedliche Anforderungen bereitgestellt. Sie können nun alle oder einige dieser zusätzlichen Vorlagen für Ihre Aufnahmen verwenden. Suchen sich die Vorlagen für Ihre Anforderungen heraus und stellen Sie sicher, dass der Style JEDE musikalische Situation berücksichtigt!

Für die zusätzlichen Vorlagen ist die Methode der Aufnahme exakt die gleiche wie beim ersten Song aus dem Tutorial.

Wenn die Aufnahmen fertig gestellt sind, brauchen Sie nur mehr die aufgenommene Spur als wav oder aiff rendern, und diese in /*Programme/Band-in-a-Box/RealTracks/UserTracks* Ordner in der gleichen Stelle speichern wie die song1 Datei. Geben Sie der Datei einen eindeutigen Namen, der exakt gleich sein muss wie die korrespondierende Band-in-a-Box .sgu Datei.

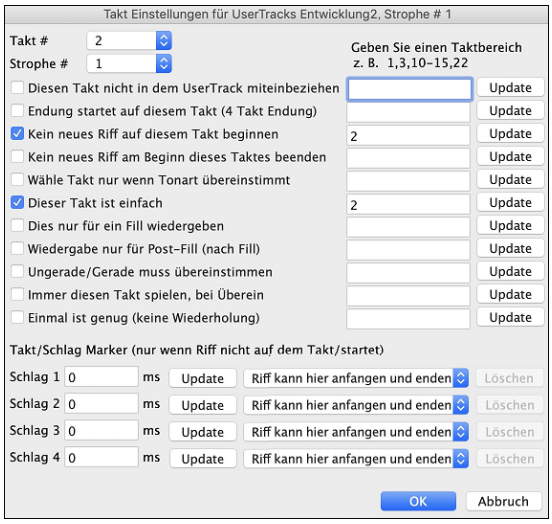
Wenn dies gemacht wurde und wenn der UserTracks Style in Band-in-a-Box verwendet wird, wird das gesamte zusätzliche Material, das Sie in den Ordner geben nun Teil des Styles! Für die meisten der zusätzlichen Vorlagen ist die Methode EXAKT gleich wie die Aufnahme von song1.

Sie finden eine Menge an Hilfsinformationen zur Erzeugung von UserTracks auf unserer Webseite, diese Seite ist ein guter Anfang.
https://www.pgmusic.com/usertracks1.htm

UserTracks Entwicklungs-Einstellungen für aktuellen Takt



Der Button [**UserTracks Entwicklung]** im Dialogfenster **Einstellungen für diesen Takt bearbeiten** (**F5**) öffnet ein Dialogfenster mit erweiterten Einstellungen, um UserTracks zu machen.
In diesem Dialogfenster können Sie festlegen, wie die Takte der Musik, die Sie für Ihre UserTracks aufgenommen haben, von Band-in-a-Box im Song verwendet werden sollen. Sie können z. B. einen bestimmten Takt komplett ausschließen oder ihn nur an einer bestimmten Stelle wiedergeben, z. B. am Ende oder als Fill.



Takt #: Takt Nummer für UserTracks Einstellungen einstellen.

Strophe #: Strophe Nummer für UserTracks Einstellungen einstellen.

Update: Update der Einstellungen, damit diese gespeichert werden.

Diesen Takt nicht in dem UserTrack miteinbeziehen: Wenn aktiviert, wird der aktuelle Takt (oder Taktbereich wenn in der Bearbeitungssteuerung auf 'Taktbereich' eingestellt) von den UserTracks ausgenommen und niemals gespielt.

Endung startet auf diesem Takt (4 Takt Endung): Wenn aktiviert, wird der aktuelle Takt (oder Liste der Takte in der Bearbeitungssteuerung) der erste Takt der Vier-Takt-Endung.

Kein neues Riff auf diesem Takt beginnen: Wenn aktiviert, wird der aktuelle Takt (oder Liste der Takte in der Bearbeitungssteuerung) nicht für den Beginn eines neuen Riffs verwendet werden. Nützlich wenn der Takt vom vorhergehenden Takt übergeleitet wurde und keine neue Note angeschlagen wurde.

Kein neues Riff am Beginn dieses Taktes beenden: Wenn aktiviert, wird der aktuelle Takt (oder Liste der Takte in der Bearbeitungssteuerung) nicht zum Beenden eines Riff am Beginn des Taktes verwendet. Nützlich wenn der vorhergehenden Takt keine Endung definiert für ein Riff.**Wähle Takt nur wenn Tonart übereinstimmt**: Wenn aktiviert, wird der aktuelle Takt (oder Liste der Takte) nur gewählt, wenn die Tonart des Benutzersongs mit der Tonartdes Songs übereinstimmt. (z. B. Wenn dies der IV Akkord ist, wird dies nur gewählt, wenn der IV Akkord im Benutzersong vorliegt.)

Dieser Takt ist einfach: Wenn aktiviert, wird der aktuelle Takt (oder Liste der Takte in der Bearbeitungssteuerung) als 'einfach' Riffs definiert. Der Benutzer kann den Song auf einfache Riffs umstellen (im Song Einstellungs-Dialog), dann werden diese einfachen Riffs bevorzugt.

Dies nur für ein Fill wiedergeben: Wenn aktiviert, wird der aktuelle Takt (oder Liste der Takte in der Bearbeitungssteuerung) als Fill verwendet, und wird im Benutzersong auch nur als Fill verwendet.

Wiedergabe nur für Post-Fill (nach Fill): Wenn aktiviert, wird der aktuelle Takt (oder Liste der Takte in der Bearbeitungssteuerung) als Post-Fill verwendet, und wird im Benutzersong an Punkten nach einem Fill verwendet.

Ungerade/Gerade muss übereinstimmen: Wenn aktiviert, wird der aktuelle Takt (oder Liste der Takte in der Bearbeitungssteuerung) nur gespielt im Benutzersong wenn der ungerade/gerade Status (Takte nach einem PartMarker) übereinstimmt mit dem Benutzersong.

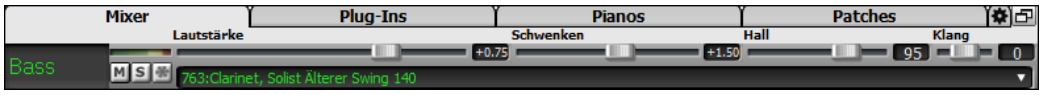
Immer diesen Takt spielen, bei Überein: Wenn aktiviert, wird der aktuelle Takt (oder Liste der Takte in der Bearbeitungssteuerung) immer gespielt, solange die Akkorde und andere Einstellungen kompatibel sind. Andere Riffs die übereinstimmen würden überschrieben

Einmal ist genug (keine Wiederholung): Wenn aktiviert, wird der aktuelle Takt (oder Liste der Takte in der Bearbeitungssteuerung) nur einmal pro Song gespielt. Verwenden Sie dies, wenn es sich um ein ungewöhnliches Riff handelt, dass nicht wiederholt werden soll.

Update: Update der Einstellungen, damit diese gespeichert werden.

Takt/Schlag Marker: Diese ms Offsets sind im Audio-Bearbeitungs-Fenster sichtbar. Setzen Sie diese nur wenn das Riff nicht exakt am Takt beginnt. Wenn Sie z. B. den Offset auf -50 stellen, wird der Riff 50ms vor dem Schlag beginnen.

Audio Steuerung für RealTracks und RealDrums



Klang

Die RealTracks Bass/Höhen Klang Kontrolle steuert den Bass/Höhen EQ für jedes RealTrack.



Wählen Sie ein Instrument (Bass/Drums/Piano/Gitarre/Strings/Melodie) dann verwenden Sie die “Klang” Steuerung um den Klang von -18 (maximaler Bass) bis zu +18 (maximale Höhen) einzustellen. Voreingestellt ist 0. Die Einstellungen werden mit dem Song gespeichert.

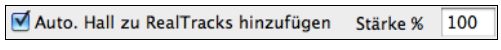
Audio Hall



Hall-Einstellungen für einzelne Spuren mit RealTracks oder RealDrums hinzugefügt. Sie können ganz leicht Hall (0 bis 127) für jedes RealTrack hinzufügen. Der Hall-Typ ist einstellbar und mit dem Song speicherbar.

Automatischer Hall

Es gibt auch eine Funktion, die automatisch Hall – abhängig von der Art des Instrumentes – hinzufügt. Zum Beispiel wird für Bass-Spuren kein Hall hinzugefügt, für die meisten anderen Spuren schon. Diese Funktion ist in der Voreinstellung auf aktiv gestellt, kann aber in den **RealTracks Einstellungen** oder **Hall-Einstellungen** ausgeschaltet werden.

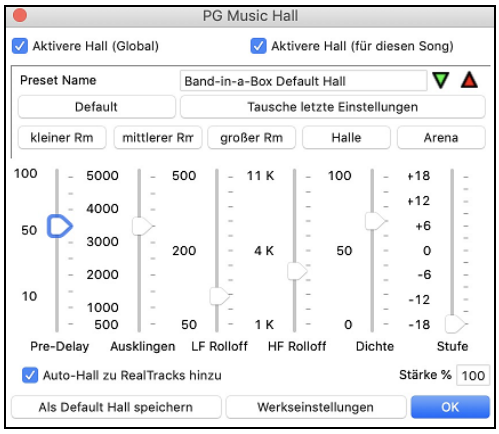


Wenn Sie nur mehr oder weniger Hall möchten können Sie dies über das Eingabe-Feld „Stärke %” vornehmen. Die voreingestellte Hall-Stärke für die meisten Spuren in Band-in-a-Box ist 40. Wenn Sie die Stärke % auf 75 % stellen, wird der neue Wert zu 30.

Sie können auch die Art des Halls einstellen. Voreingestellter Hall ist “Raum”. Wenn Sie den Button **[Audio Hall]** drücken, können Sie die unterschiedlichen Parameter im **PG Music Hall** Dialog verändern.

Hall Einstellungen

Sie können den Hall-Typ einstellen. Voreingestellt ist der Typ “Raum”, den Sie jedoch verändern können. Um dies zu machen, rufen Sie das Menü *Fenster* | *Hall-Fenster*, und verändern dort die verschiedenen Parameters im **Hall Einstellungs-** Dialog.



Aktivere Hall (Global) / Aktiviee Hall (für diesen Song):: Sie können den Audio-Hall global für alle Songs aus- bzw. einschalten. Falls der Hall global ausgeschaltet ist, ist dieser zwar vorhanden aber wird nicht gerechnet. Dies können Sie auch nur für den aktuellen Song machen. Wenn Sie den Hall ausschalten, wird etwas Prozessorleistung gespart. Bei älteren, langsameren Systemen ist es eventuell ratsam, wenn der Hall nicht richtig funktioniert, diesen zu deaktivieren.

Klicken Sie auf den grünen **[Wähle Preset]** Button um eine Liste der Presets zu bekommen. Dies Liste zeigt Ihnen nur den “Band-in-a-Box Default Hall”, solange bis Sie Ihren eigenen Presets gespeichert.

Wenn Sie die Einstellungen anpassen, werden diese im aktuellen Song übernommen. Der Button **[Tausche letzte Einstellungen]** wechselt zwischen Ihrer aktuellen Einstellungen und der Default Einstellung. Die ermöglicht Ihnen den Effekt Ihrer Veränderungen zu hören.

Verwenden Sie die Zeile der “Raum” Buttons um typische Einstellungen für unterschiedliche Raumgrößen zu laden. Diese Buttons sind ein bequemer Weg um entweder einen bestimmten Effekt anzuwenden oder um Einstellungen zu laden, die Sie verändern und das als Ihren Preset abspeichern können.

Hall Parameter

Pre-Delay ist die Zeitverzögerung vom Beginn bis zur ersten Sound-Reflexion.

Abklingzeit ist die Zeitspanne die benötigt wird bis das Abklingen des Sounds nicht mehr hörbar ist .Die Hall-Zeit wird gemessen in RT60, die Zeit die der Hall benötigt bis seine Stärke auf -60 dB unter dem trockenen Signal abgeklungen ist.

LF Roll off Tief-Frequenz Rolloff reduziert Schrittweise die Bass-Frequenzen. Wenn Sie nicht genug Hall hinzufügen können, da der Sound zu verschwommen klingt, versuchen Sie den LF Roll off Regler zu erhöhen. Es sind Frequenzen zwischen 50 Hz und 500 Hz einstellbar.

HF Roll off Hoch-Frequenz Rolloff ist ein Wert der angibt wann die hohen Frequenzen in Bezug zur Hallverzögerung abklingen. Räume mit harten Oberflächen klingen üblicherweise hell, Räume mit weichen Oberflächen klingen dunkler. Einstellbar zwischen 1 KHz (dunkel) bis 11 KHz (hell).

Dichte ist die Dichte von Niederfrequenz Echos in der Nähe des Hall-Endes. Hohe Dichte Einstellungen fügen dem Sound einen Glanz hinzu.

Mix ist das Verhältnis des Original-Signals zum Hall-Signal.

Stufe stellt die endgültige Signalstärke des Ausgangs-Signals des Plug-Ins ein.

Typische Hall Einstellungen

- Eine große Halle hat ein langes Pre-Delay, lange Abklingzeit und moderate Dichte.
- Eine harte, große Fläche, wie zum Beispiel eine Sporthalle, hat ein langes Pre-Delay, hohe Dichte und hohe HF Roll off Einstellungen.
- Eine weiche, große Fläche, wie zum Beispiel eine Konzerthalle mit Teppich, gepolsterten Sitzen und Wandbehängen hat mittlere Dichte und niedere HF Rolloff Werte.
- Eine kleine, harte Fläche wie zum Beispiel ein verfliester Waschraum hat ein kurzes Pre-Delay, mittel bis lange Abklingzeit, hohe Dichte und hohe HF Rolloff Werte.
- Ein kleiner, weicher Raum wie zum Beispiel ein Wohnzimmer hat kurzes Pre-Delay, kurze Abklingzeit, mittlere bis geringe Dichte und niedrige HF Rolloff Werte.

Aktivieren Sie **Auto-Hall zu RealTracks hinzu** um automatisch Hallstärken, abhängig vom RealTracks Instrument hall hinzuzufügen. Zum Beispiel wird für Bass-Spuren kein Hall hinzugefügt, für die meisten anderen Spuren schon.

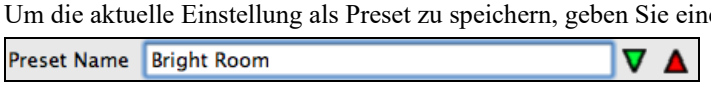
Wenn Sie insgesamt mehr oder weniger Hall hinzufügen wollen, können Sie die **Stärke %** verändern. Die voreingestellte Hall-Stärke für die meisten Spuren in Band-in-a-Box ist 40. Wenn Sie die Stärke % auf 75 % stellen, wird der neue Wert zu 30.

Mit dem Button **[Als Default Hall speichern]** Sie können die aktuelle Einstellung als Standard Hall abspeichern.

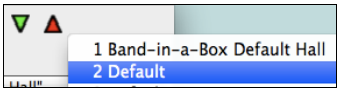
Klicken Sie auf **[Werkseinstellungen]** um die original “Werkseinstellungen” für den Band-in-a-Box Default Hall wiederherzustellen.

Sie können ihren Hall-Typ als Preset speichern. Die aktuellen Einstellungen werden auch mit dem Song in der Datei DX Einstellungs\PGHallEinstellungs.bin gespeichert.

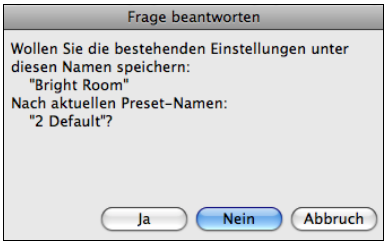
Um die aktuelle Einstellung als Preset zu speichern, geben Sie einen Namen in das Feld “Preset Name” ein.



Danach klicken Sie auf den Preset-Speichern Pfeil und wählen eine Position in der Preset-Liste. Sie können einen bestehenden Namen überschreiben.



Sie werden vom Programm um Bestätigung gefragt, diesen Preset zu speichern.



Wählen Sie **[Ja]** um den Preset an der neuen Position zu speichern.

Kapitel 8: Notendarstellung, Songtext und Druck

Band-in-a-Box bietet eine Vielzahl von Notendarstellungs- und Druckeigenschaften, fürs Betrachten von Spuren am Bildschirm während sie spielen, zur Bearbeitung von MIDI-Spuren und um sie als Notenblätter zu drucken.

Notation

Die Notenblatt-Ansicht scrollt automatisch wenn der Song abgespielt wird. Die Position auf der Zeitachse wird angezeigt und die Noten werden während der Wiedergabe rot markiert. Die Bildschirmanzeige der Notation ermöglicht Ihnen währen der Wiedergabe die Noten mitzulesen. Dies ist eine großartige Möglichkeit Blattlesen oder vom Blatt singen zu üben.

Band-in-a-Box Notation erzeugt klar dargestellte Noten ohne Überlappungen. Jazz Achtelnoten und Triolen werden korrekt mit einer Option für Jazz Fonts für Buchstaben und Akkord-Symbole angezeigt. Automatik Optionen, wie zum Beispiel *Auto Dauer, Bereinigte Notendarstellung, Monoanzeige, Pausen minimieren, harte Pausen und Engraver Spacing* erzeugen hochmusikalische und gut lesbare Notendarstellung. Das Notations-Fenster ist auch ein wirkungsvolles Bearbeitungs-Tool.

Im Editierbaren Notations-Modus können Noten Schrittweise erfasst werden (durch Klicken mit der Maus auf die Notenlinie oder das Piano-Fenster), oder durch Echtzeit-Eingabe eines MIDI-Keyboards. Mittels drag & drop können Noten verändert und verschoben werden. Es gibt auch einen Noten-Rolle Modus ähnlich der Piano-Roll.

Der Noten-Rolle-Modus erlaubt zusätzlich die Veränderung der Anschlagstärke und der Dauer von MIDI-Noten. Dies ist ein sehr mächtiges Werkzeug für die Feinstellung von Dynamik eines Songs.

Das LeadSheet Fenster zeigt Mehrfach-Systeme, optional mit unterschiedlichen Spuren für die Harmonien.

Druck

Ausdruck jeder Kombinationsmöglichkeit von Akkorden, Noten und, Songtext (oder leere Notenblätter)!

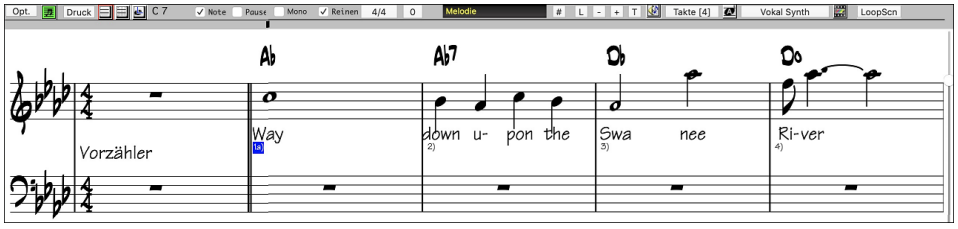
Sie können auswählen was Sie drucken möchten (Noten /Akkorde/ Songtext / Taktnummern) und welche Notenschlüssel berücksichtigt werden sollen (Violinschlüssel/ Bassschlüssel). Sie können die erste Strophe, die letzte Strophe oder den ganzen Song ausdrucken. Randeinstellungen sind möglich, Sie können zum Beispiel einen Ausdruck produzieren, bei dem der linke Rand so eingestellt ist, das der Ausdruck exakt für eine 3-Loch Heftmappe passt.

Band-in-a-Box druckt ein LeadSheet Ihrer Notation das genau auf eine Seite passt. Nutzen Sie diese Funktion um eine Bibliothek aller Ihrer Lieblings-Songs auszudrucken.

Notations-Fester



Öffnen Sie das Notations-Fenster durch Drücken der Schaltfläche auf dem Hauptbildschirm, um die Notendarstellung anzuzeigen. Schließen Sie das Notations-Fenster, indem Sie die Schaltfläche nochmals drücken.



Tipp: Sie können das Notations-Fenster als Vollbildschirm Screen darstellen über *Fenster* | *Vollbild (kein Toolbars)* oder mit dem **Command+T** Hotkey.

Band-in-a-Box bietet mehre Modi der Notendarstellung für verschiedene Zwecke an. Voreingestellt ist die Standard Notation, andere Modi können über die Buttons in der Toolbar angewählt werden.



Standard Notation, um Notendarstellung anzuzeigen oder auszudrucken. Klavierauszug und/oder Gitarrentabulatur mit Noten, Akkord Symbolen und Songtext.



Editierbare Notation, um Notendarstellung einzugeben oder zu bearbeiten. Eine spezielles “Notenblatt” mit zeitlichen Unterteilungen für mausgestützte Bearbeitung.



“Note Roll Mode”, um Noten, Velocity und Notendauer einzugeben oder zu bearbeiten. Die Notenköpfe werden mit Hilfslinien zur Bearbeitung von Geschwindigkeit und Dauer angezeigt.



LeadSheet Notation, um Notendarstellung anzuzeigen oder auszudrucken. Notendarstellung im Ganzseitenformat mit Noten, Akkord Symbolen und Songtext.

Erforschen wir das Notations-Fenster



Im geöffneten Notations-Fenster bietet Ihnen die Werkzeugleiste oben im Fenster Zugriff auf alle verfügbaren Optionen.



Öffnet den Dialog **Optionen**.



Öffnet die Notendarstellung im LeadSheet - Fenster.



Druckt die Notendarstellung auf jedem von Ihrem Mac System unterstützten Drucker aus.



Button mit drei Zuständen, um ganz einfach zwischen Standardnotation, editierbarer Notation und der „Notenwalze” umschalten zu können.



Diese Box zeigt den Namen der Note, die eingefügt wird, wenn Sie mit der Maus klicken.



Hier legen Sie fest, ob mit dem nächsten Mausklick eine Note oder eine Pause eingefügt wird.

Mono Wenn angewählt, wird die Notation einstimmig eingegeben (nur eine Note), um zusätzliche falsche Noten in einer einstimmigen Melodie zu vermeiden.

Reinen Zwecks besserer Lesbarkeit der Notendarstellung werden mit dem “Reinen Notations-Modus” weniger wichtige GraceNotes (= Verzierungs- Noten), Glissandi (gezogene Noten) etc. temporär ausgeblendet.

4/4 Notation unterstützt unterschiedliche Taktarten (4/4, 3/4, 12/8, 9/8 und 6/8). Drücken Sie diesen Button um eine Taktart aus der Liste zu wählen.

0 Mit diesem Button können Sie die Notation visuell transponieren.

Melodie Klicken Sie auf den Button, um eine Spur zur Anzeige auszuwählen, oder bewegen Sie den Mauszeiger darüber und verwenden Sie das Mausrad, um schnell zwischen den Spuren zu wechseln.

WS Wenn Sie diesen Button drücken und die Option *Wiedergebbare Spur* aktivieren aus dem Dropdown-Menü auswählen, sind die eingegebenen Noten während der Wiedergabe zu hören, im Gegensatz zu RealChart-Noten, die stumm sind.

Sie können alle Ereignisse einschließlich aller MIDI- und Text Events mit dem Event-Listen Editor bearbeiten.

L Um Songtexte notengenau einzugeben, klicken Sie diese Schaltfläche auf der Werkzeugleiste.

- + Die Zoom-Schaltflächen vereinfachen es, die Schriftgröße der Notendarstellung zu vergrößern oder zu verkleinern. Gedrückthalten der **STRG-**Taste und klicken auf diese Button erzeugt due feinst mögliche Abstufung der Größe.

T Um Text in exakt definierten Abschnitten einzugeben, klicken Sie diese Schaltfläche auf der Werkzeugleiste.

Ist diese Schaltfläche aktiviert, können Sie die Note hören, auf die der Mauszeiger gerade hinweist.

Takte [4] Dies ermöglicht Ihnen schnell die Anzahl Takte pro Zeile zu ändern

Dies ermöglicht Ihnen Notation mit größeren Fonts und Notennamen innerhlab der Notenköpfe anzuzeigen. Drücken Sie den Button erneut um zur normalen Größe zurückzukehren.

Vokal Synth Damit erzeugen Sie eine Vokal-Spur durch die Verwendung des Drittanbieters „Sinsy“ für eine MIDI Melodie-Spur mit Songtext.

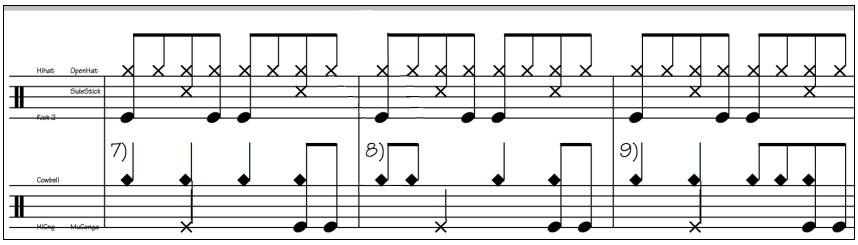
LoopScn Bewirkt ein Anklicken der Schaltfläche “LoopScreen”, dass der Song für die auf dem Bildschirm angezeigten 4 Takte geloopt (=Abspielen in Endlos-Schleife) wird.

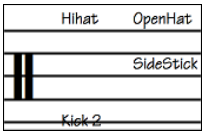
Akkordweises Vor-/Zurückspringen mit den Cursorpfeilen

Verwenden Sie die **Cursor-Tasten** um auf der aktuellen Spur um eine Notengruppe vor- oder zurückzugehen. MIDI-Daten der Spur können im Klavier-, Gitarre-, LeadSheet-, Schlagzeug- und Notendarstellungs-Fenster angezeigt werden. Diese Funktion rückt die aktuelle Spur vorwärts und zeigt die nächste Notengruppe auf dieser Spur an. Wenn z.B. die aktuelle Spur auf Melodie eingestellt ist, wird ein Drücken der Pfeil-Tasten rechts/links ◄ ► die nächste Note oder den nächsten Akkord der Melodie in der gewählten Richtung angezeigt. Diese Eigenschaft des akkord- oder notenweisen Fortschreitens ist eine großartige Möglichkeit, die gespielten Noten zu untersuchen und zu lernen sowie sich in der Spur herumzubewegen.

Drum Notations

Spielen Sie die Song und öffnen das **Notations-Fenster**. Dann wählen Sie die Drums Spur und Sie werden die Drum-Notation sehen.



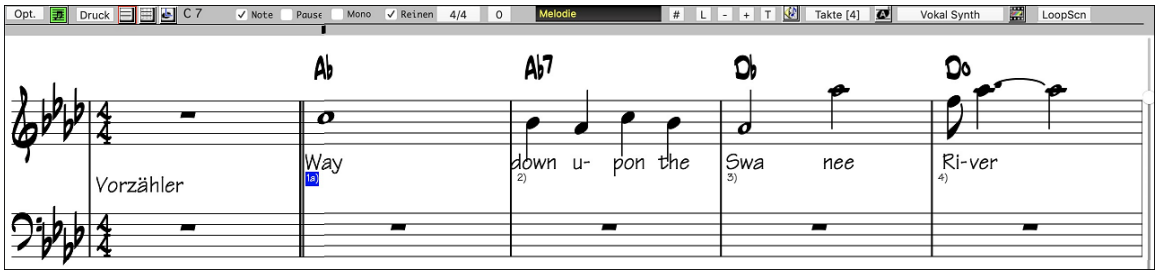


Im Notenschlüssel-Bereich, Sie Sie eine Hilfe, die angibt, welche Drum Noten in der Notationslinir verwendet werden (z.B. Kick, Snare, HiHat).

Für die Melodie oder Solist Spur, müssen Sie den Spur-Typ auf “Drums” entweder im **Notations-Fenster Optionen** Dialog oder mit dem Menü Befehl *Melodie* (oder *Solist*) | *Spur Typ* einstellen.
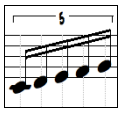
Anmerkung: Damit dies richtig funktioniert, müssen Melodie/Solist Spur Drums haben, die GM Drum Noten verwenden.

Standard Notations-Modus



Das Standard Notations-Fenster zeigt die Notendarstellung für eine beliebige Spur und erlaubt die Eingabe von Akkorden und Songtext. Sie können:

- Notendarstellung für Bass, Schlagzeug, Gitarre, Klavier, Streicher, Melodie oder Solo Spur anzeigen.
- Optionale Anzeige von Griffsymbolen für Gitarre.
- Während des Abspielvorgangs werden die Noten, die gerade erklingen, in der Notendarstellung rot hervorgehoben.
- Dies unterstützt sowohl das Blattlesen als auch beim Begleiten der Musik zu folgen.
- Sie können die Notendarstellung darauf einstellen, 1 oder 2 Takte der Musik im Voraus anzuzeigen, ohne Ihre Ansicht der aktuellen Notendarstellung zu stören.
- Behandelt Jazz Achtelnoten und Triolen korrekt.
- Automatik Optionen, wie zum Beispiel Auto Dauer, Bereinigte Notendarstellung, Monoanzeige, Pausen minimieren, harte Pausen und Engraver Spacing erzeugen hochmusikalische und gut lesbare Notendarstellung.
- Balkenverbundene Noten erhalten automatisch schräggestellte Balken.
- Doppel-Klick auf das Fenster oder Drücken der Leertaste spielt den Song von der aktuellen Zeitposition ab.
- Gruppen von 5 Noten werden automatisch als Gruppen von 3+2 oder 2+3 angezeigt und können auf diese Weise ebenso manuell gesetzt werden. Wenn Sie eine Gruppe von 5 Noten bevorzugen, können Sie einen rechten Mausklick auf der Zeitachse machen, und die Auflösung für den Schlag auf 5 einstellen.

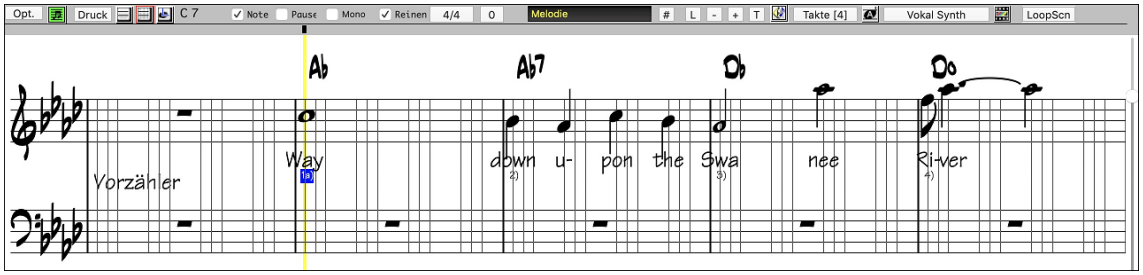


Editierbarer Notations-Modus

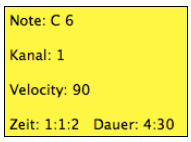


Mit einem einzigen Mausklick kommen Sie vom Standard Notations-Fenster in den editierbaren Notendarstellungsmodus.

Im bearbeitbaren Notations-Modus ist die Zeitlinie gelbe, breite, transparente, vertikale Linie auf der Notation sichtbar. Sie können mit Standard Maustechniken (wie klick auf Noten, ziehen und Ablegen) Noten und Pausen eingeben und diese bewegen.



Dies ist der Bildschirm für die schrittweise Eingabe einer Melodie oder die Bearbeitung vorhandenerer Spuren. Beachten Sie das Gitter von vertikalen Linien, die jeden Schlag unterteilen. Diese Linien zeigen an, wo die Noten gemäß der gewählten Auflösung des Songs positioniert werden.



Wenn Sie in dieser Darstellung die Maus über eine Note bewegen, sehen Sie eine Zusammenfassung der Noteneigenschaften.(Tonhöhe/Kanal//Velocity/Dauer).

Um diese Anzeige zu aktiveren, klicken sie auf den [**Mehr..**] Button in den **Notations-Optionen**. Dort aktivieren Sie die Checkbox “Zeige Popup-Tipp für Noteneigenschaften”.

Einfachere Methode der Gitarren-Tabulatur Eingabe

Klicken Sie auf eine Saite (in der Tabulatur), klicken Sie danach auf die Note (in der Notation oder auf der Bildschirm-Gitarre) um die Eingabe auf der bestimmten Saite und Bund durchzuführen. Um diese Funktion für die Melodie- (oder die Solisten-) Spur durchzuführen, stellen Sie zuerst über Menü -Melodie- Spur-Typ auf Gitarre. Dann öffnen Sie das Notationsfenster und wählen änderbare Notation. Sie sehen nun eine Gitarrentabulatur unterhalb des Violinschlüssels. Sie können jetzt eine Note markieren, verwenden Sie dazu **Umschalten+Pfeil nach rechts** (oder **links**). Wenn eine Note rot markiert ist, können Sie auf den Tabulator auf die Saite klicken, auf der Sie die Note platziert haben möchten. Damit wird die Note auf exakt die Saite gesetzt und die Tabulatur erneuert.

Im änderbaren Notations-Modus mit Gitarren-Tabulatur kann man nun leicht die Saite für eine Note diese durch ziehen von einer Saite auf eine andere verändern.



Auswahl der Melodie-Spur im Notations-Fenster.

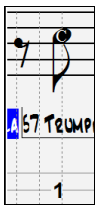


Aufruf des änderbaren Notations-Modus.

nd Einstellung des Spurtyps auf Gitarre (über das Hauptmenü *Melodie - Spur Type = Gitarre*).

Sie sehen nun den änderbaren Notations-Modus und Tabulatur. Nachdem Sie Noten in der Notation eingefügt haben, können Sie diese von einer Tabulatur-Saite auf eine andere ziehen. Dabei werden der Kanal und die Bundposition der Gitarrenwiedergabe geändert.

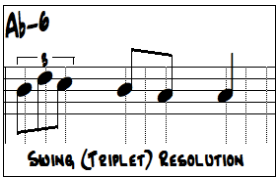
Wenn Sie zum Beispiel die"1" um eine Saite nach unten ziehen, haben Sie ein mittleres C, das auf der dritten Saite statt der zweiten Saite gespielt wird.



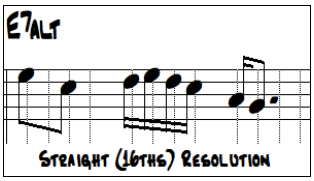
Auflösung

Das obige Beispiel verwendet einen Jazz Swing Style; deshalb hat Band-in-a-Box automatisch die Gitterauflösung auf 3 pro Schlag (Triolen) gesetzt, basierend auf dem eingesetzten Style.

- Swing Styles verwenden 3 Linien, um jeden Schlag in Achtelnoten Swing Triolen zu unterteilen.
- Grade Styles verwenden 4 Linien, um jeden Schlag in Sechzehntelnoten zu unterteilen.



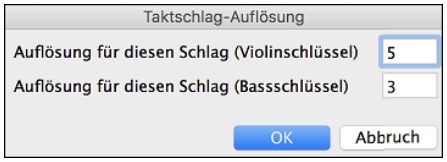
Beispiel ein Swing (Triolen) Auflösung.

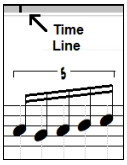


Beispiel ein geraden 16tel Auflösung.

Taktschlag-Auflösung

Die Auflösung kann für jeden Schlag im Dialog **Taktschlag-Auflösung**, der sich durch einen Rechtsklick auf die horizontale Zeitleiste öffnet, manuell eingestellt werden. . Sie können den Dialog auch mit Rechts-Klick im Fenster und der Auswahl *Andere Schlag Auflösung* öffnen.





In diesem Beispiel erhält der Schlag im Violinschlüssel eine Auflösung von 5, wodurch eine Gruppe von fünf Noten auf einem Schlag positioniert werden kann.

Tipp: Obwohl Sie jede Spur bearbeiten können (zB Bass Spur), wird Ihre Bearbeitung von einer verloren gehen, wenn Sie [Start] drücken und das Song Arrangement neu generiert wird. Damit Ihre Bearbeitung nicht verloren geht, exportieren Sie ihren Song als MIDI-Datei.

Noten eingeben

Um eine neue Note im Notensystem einzufügen, bewegen Sie die Maus an die gewünschte Stelle. Für Schlag 1 wählen Sie die erste punktierte Linie im Takt. Klicken Sie auf die Notenlinie oder den Zwischenraum, die der gewünschten Note entsprechen.

Bestätigungs-Dialog warnt vor um irrtümlicher Eingabe von doppelten Noten (gleiche Tonhöhe in ähnlichem Notenabstand) oder vor der Eingabe von sehr hohen bzw. sehr tiefen Noten (große Anzahl an Hilfslinien).

Ab7 Die aktuelle Note wird in der Box links in der Werkzeugleiste angezeigt

Klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Note einzufügen:

- Um eine erhöhte Note einzufügen: Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt, während Sie die Note klicken.
- Um eine verminderte Note einzufügen: Halten Sie die **Strg - Taste** gedrückt, während Sie die Note klicken.
- Um eine Auflösung vor die nächste Note zu setzen: Halten Sie die **Option - Taste** gedrückt, während Sie die Note klicken.

Wie wird die Länge der Noten bestimmt?

Band-in-a-Box verwendet eine intelligente automatische Funktion, um zu bestimmen, wie lange die Note wahrscheinlich sein sollte. Das heißt, Sie können eine Melodie mit nur einem Klick pro Note eingeben, was die Noteneingabe wesentlich beschleunigt.

Jede Note, die eingegeben wird, hat anfänglich eine Dauer von 2 Takten (2 ganze Noten). Wird die nächste Note 2 Schläge später gesetzt, wird Band-in-a-Box die Länge der vorhergehenden Note so anpassen, dass sie etwas kürzer als 2 Schläge ist. Somit müssen Sie sich um die Notendauer überhaupt keine Gedanken machen und können einfach zeigen und klicken (point & click), um Noten nach Ihren Vorstellungen einzugeben. Wenn Sie die automatische Dauer überschreiben möchten, können Sie die Note mit der rechten Maustaste Tonart bearbeiten, was Ihnen ermöglicht, die genaue Notendauer wie gewünscht einzugeben.

Noteneingabe komplett mit der Tastatur

Es gibt einen Tastatur-Schnelleingabemodus, damit können Sie eine Melodie nur mit der Tastatur alleine eingeben.

N: Geben Sie eine Note auf der aktuellen Zeitlinie ein.

M: Fügen Sie eine Note eine Terz oberhalb der aktuellen Note auf der Zeitlinie ein.

R: Geben Sie eine Pause auf der aktuellen Zeitlinie ein.

Cursor nach **oben**: Ändern Sie die Tonhöhe der markierten Note um 1 Halbton nach oben.

Cursor nach **unten**: Ändern Sie die Tonhöhe der markierten Note um 1 Halbton nach unten.

Rechter Cursor: Bewegen Sie die Zeitlinie vorwärts.

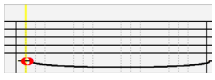
Linker Cursor: Bewegen Sie die Zeitlinie rückwärts.

Umschalt+L/R Cursor: Markieren Sie die aktuelle Note auf der Zeitlinie.

command+option+Rechts Cursor: Ändern Sie das Tempo der markierten Note um +5 Ticks.

command+option+Links Cursor: Ändern Sie das Tempo der markierten Note um -5 Ticks.

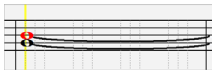
(Beispiele)



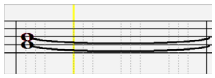
Drücken Sie die **N** Taste um eine Note an der aktuellen Zeitposition einzugeben.



Wenn eine Note markiert ist, verwenden Sie die **hoch/runter Cursortasten** um die Tonhöhe zu ändern.



Wenn Sie eine Note eine Terz oberhalb der bestehenden Note einfügenwollen, drücken sie die Taste **M**.



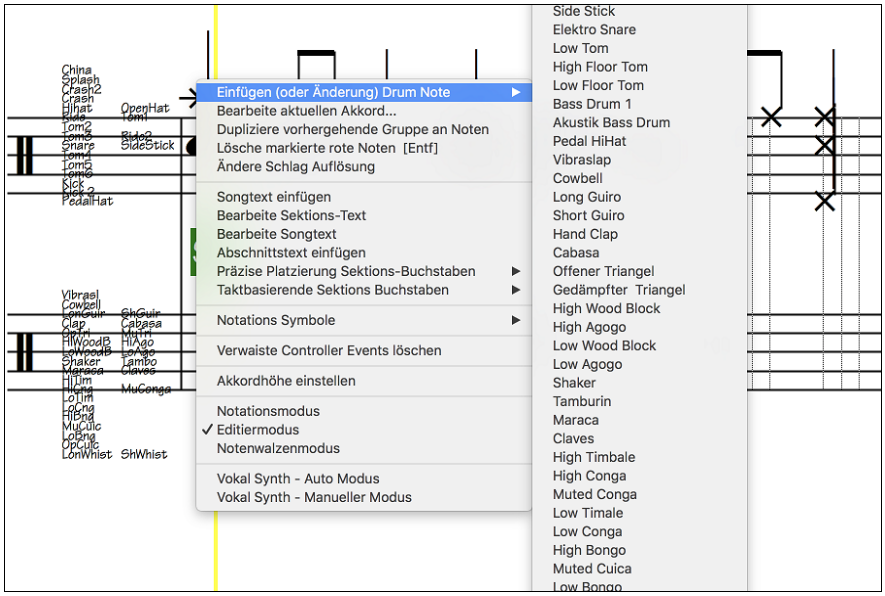
Verwenden Sie die **rechts/links Cursortasten** um sich auf der Zeitlinie zu bewegen..



Drücken Sie die Taste **R**, um eine Pause an der aktuellen Zeitpositionen einzugeben.

Eingabe von Drum Noten

Sie können Drum-Noten in die Drums-Spur oder der Melodie/Solist- Spur eingeben indem Sie den Spurtyp auf Drums setzen. Rechts-Klick auf änderbaren Modus oder im Walzen-Anzeige Modus im **Notations-Fenster** und dann Auswahl des Menüpunktes *Einfügen (oder Ändern) Drum Note*. Für Drum Noten, die im Rechts im Drum Guide (z. B. China, Splash, Clash2, usw.) angezeigt werden, können Sie auf die korrespondierende vertikale Position der Drum Note klicken, wenn Sie wollen.



Eingabe von wiedergebbaren Spur Noten

Sie können die Wiedergabe von RealTracks (oder RealDrums/MIDI/MIDI SuperTracks) anpassen, indem Sie Ihre eigenen Noten hinzufügen. Sie hören diese Noten dann in einem Hi-Q-Sound, der aus der RealTracks-Aufnahme erzeugt wird. Das bedeutet, dass Sie die RealTracks dazu bringen können, die von Ihnen gewünschten Noten an wichtigen Teilen der Darbietung wiederzugeben, entweder als Ergänzung oder als Ersatz für die von RealTracks gespielten Noten, für beliebige Abschnitte im Song.

Bei RealTracks sind die Noten, die Sie sehen, RealCharts, die stummes MIDI sind. Sie können sie sehen, aber sie werden während der Wiedergabe nicht wiedergegeben. Mit der Funktion "Wiedergebbare RealTracks" können Sie einige dieser Noten abspielbar machen.
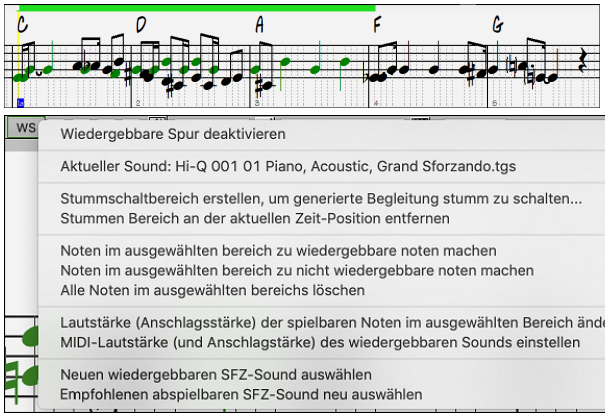


Um Wiedergebbare Spur-Noten einzugeben, drücken Sie den **[WS]**-Button und wählen Sie aus dem Dropdown-Menü die Option *Wiedergebbare Spur aktivieren*. Daraufhin wird eine Meldung angezeigt, die bestätigt, dass ein Hi-Q Patch Plug-In auf der Spur installiert wird. Drücken Sie OK, um fortzufahren.



Dieser Button wird nun grün umrandet, um anzuzeigen, dass Sie sich im Modus Wiedergebbare Spur befinden. In diesem Modus wird jede eingegebene Note während der Wiedergabe gehört, im Gegensatz zu RealCharts-Noten.

Die von Ihnen eingegebenen Noten werden grün angezeigt und sind während der Wiedergabe zusammen mit der erzeugten Begleitung zu hören. Sie möchten aber, dass Ihre eigenen Noten anstelle der erzeugten Begleitung wiedergegeben werden. Drücken Sie daher den **[WS]**-Button, wählen Sie im Dropdown-Menü die Option *Stummschaltbereich erstellen, um*

generierte Begleitung stumm zu schalten und legen Sie im Dialogfenster eine Region fest. Dadurch wird eine grüne Linie am oberen Rand hinzugefügt. Wenn Sie den Song wiedergeben, sind ist die erzeugten Begleitung in dieser Region nicht zu hören, wohl aber die grünen Noten, die Sie eingegeben haben. Wenn Sie die Spur neu generieren, befindet er sich außerhalb dieses Bereichs.



Im Dropdown-Menü des **[WS]**-Button finden Sie weitere nützliche Werkzeuge. Mit der Funktion *Noten im ausgewählten bereich zu wiedergebbare noten machen* können Sie z. B. alle Noten in dem von Ihnen angegebenen Bereich zu wiedergebbaren Noten machen. Es gibt auch Optionen, um die Lautstärke der wiedergebbaren Noten im ausgewählten Bereich zu ändern, einen anderen SFZ-Sound zu wählen, usw.

MIDI-Lautstärke (und Anschlagstärke) des wiedergebbaren Sounds einstellen öffnet einen Dialog mit Einstellungen für die MIDI-Lautstärke und die Anschlagstärke. Die MIDI-Lautstärke beträgt 0-90. Wenn sie also 90 beträgt, können Sie sie nicht erhöhen, aber die MIDI-Anschlagstärke kann separat aktiviert.*werden und Sie können sie lauter oder leiser machen.*

Pausen eingeben

Fügen Sie eine Pause durch Halten der Taste **[ö]** und Klick auf das Notations-Fenster ein. Eine weitere Möglichkeit, eine Pause einzugeben, ist Klick auf das Auswahlkästchen [Paus.] .und anschließendem Zeigen & Klicken, wohin die Pause gesetzt werden soll. Dies verkürzt automatisch die Dauer der vorherigen Note.

Tipp: Falls es wichtig ist, Pausen kleiner als eine Viertelnote anzuzeigen, stellen Sie sicher, dass Sie das Auswahlkästchen 'Pausen minimieren' im Options-Dialogfeld aktiviert haben.

Erzwungene Pausen (Harte Pausen)

Dies erlaubt Ihnen, eine Pause in die Notendarstellung einzufügen, welche auch angewandt wird, wenn Sie 'Pausen minimieren' deaktiviert haben. So können wir z.B. eine 16el Note Pause anzeigen lassen, auch wenn 'Pausen minimieren' aktiviert ist. Dazu klicken Sie auf das Auswahlkästchen [Paus.] und dann auf die Notendarstellung an der Stelle, wo Sie eine 16el Note Pause setzen möchten. Die harte Pause erscheint in Blau im editierbaren Notations-Fenster und kann durch Halten von [Entf] und Klicken auf die Pause entfernt werden.

Eine Note in der Zeitebene verschieben

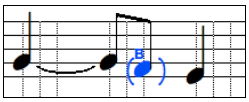
Wenn Sie die Startzeit einer Note ändern möchten, ziehen Sie die Note mit gehaltener linker Maustaste an die neue Stelle. Das ist die einfachste Möglichkeit, eine Note zu verschieben. Alternativ könnten Sie die Notenwerte numerisch mit der rechten Maustaste bearbeiten.

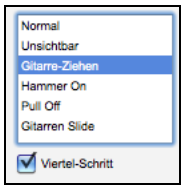
Die Tonhöhe einer Note ändern

Analog können Sie, um die Tonhöhe einer Note zu ändern, diese vertikal ziehen und loslassen (=drag & drop), wenn Sie auf der gewünschten Notenlinie/Zwischenraum sind. Halten Sie die **Umschalt**-, **Strg**- oder **Option**-Taste gedrückt, um jeweils eine erhöhte, verminderte oder aufgelöste Note zu setzen.

(Gitarre-)Tonhöhenbeugung in die Notendarstellung eingeben

Im editierbaren Notations-Fenster kann jede vorhandene Note 'gezogen' (=mit einer Beugung versehen) werden, indem ein **Rechts-Klick** auf die Note ausgeführt wird und dann “Gitarre-Ziehen” im **Noten Edit** Dialog gewählt wird.



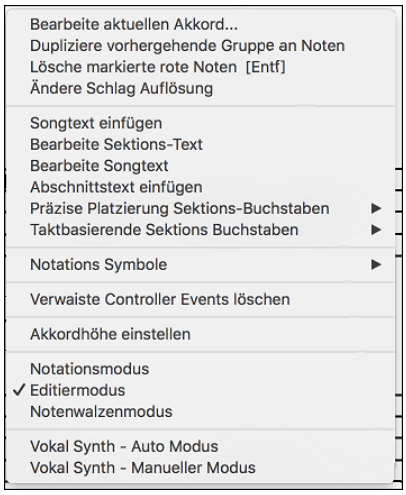


Die “Viertel-Schritt” Option erzeugt ein Bend, das als Viertel-Schritt unterhalb der Ziel-Note angezeigt wird.

Kontextmenü im Notationsdisplay (rechte Maustaste)

Ein Rechtsklick im Notationsdisplay öffnet dieses Menü.

Verwenden Sie dieses Menü um Akkorde zu bearbeiten, Songtext einzufügen oder zu bearbeiten, Sektionstext einzufügen oder zu bearbeiten oder Notations-Symbole hinzuzufügen.



Noten editieren öffnet den **Noten-**Dialog und läßt Sie die aktuelle Note bearbeiten.

Lösche Note löscht die aktuelle Note.

Erzwungenes Vorzeichen lässt Sie schnell ein Vorzeichen zur aktuellen Note hinzufügen.

Einfügen (oder Änderung) Drum Note fügt eine Drum Note hinzu. (**Anmerkung**: Dieser Menüpunkt erscheint für Drum Spuren oder Melodie/Solisten Spuren mit dem Spuren-Typ Drums.

Bearbeite aktuellen Akkord öffnen Sie eine Text Box mit dem Namen des Akkords an der aktuellen Position, Geben Sie Änderungen ein und drücken dann **Eingabe** oder **Tab** um in das bearbeitbare Notations-Fenster zurückzukehren.

Dupliziere vorhergehende Gruppe an Noten dupliziert schnell den vorherigen Akkord (eine Gruppe an NOten an der gleichen Position) ohne diese neu eingeben zu müssen.

Lösche markierte rote Noten löscht alle Noten, die aktuell in Rot markiert sind.

Ändere Schlag Auflösung ermöglicht Ihnen die Schlagauflösung des aktuellen Schlags zu ändern.

Songtext einfügen ermöglicht Ihnen noten-basierenden Songtext einzugeben.

Songtext bearbeiten öffnet das Songtext Bearbeiten Fenster.

Sektions-Text bearbeiten öffnet die Text-Ereignis-Liste, in der Sie Sektionstext einfügen, bearbeiten und löschen können.

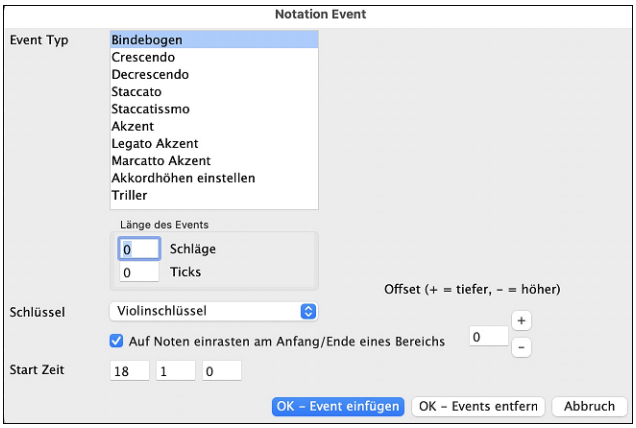
Präzise Platzierung Sektions-Buchstaben: Wählen Sie einen Buchstaben oder eine Nummer aus der Liste, diese(r) wird an der aktuellen Position eingesetzt. Verwenden Sie denselben Buchstaben/Nummer, wird diese(r) als Sektions-Buchstabe/Nummer wieder gelöscht.

Taktbasierende Sektions Buchstaben: Wählen Sie einen Buchstaben oder eine Nummer aus der Liste und diese(r) wird am Anfang der Taktlinie eingefügt, sodass diese(r) keine Akkorde oder Noten überschreibt.

Notation Symbole: Die Notationssymbole werden im Notationsdialog über einen Klick mit der rechten Maustaste eingegeben. Dort können Sie dann Notationssymbole einfügen (und natürlich wieder löschen):

Bindebögen		Staccato	•	Marcato	∧
Crescendo		Akzente	>	Staccatissimo	▼
Decrescendo		Legato	–	Triller	tr

Wählen Sie ein Notations-Symbol aus der Liste **Notations-Event** Dialog. In diesem Dialog können Sie weiters die präzise Position definieren und dann [OK – Event Einfügen] drücken. Verwenden Sie [OK – Event Entfernen] um einen bestehenden Event zu löschen, der nicht mehr länger benötigt wird.



Der **Event Typ** zeigt Ihnen eine Liste der möglichen Symbole (Haltebögen, Bindebögen, Decrescendo, etc.).

Die **Länge des Events** legt fest, wie lang der Bogen, das Crescendo etc. gilt. Die Länge wird in Schlägen und Ticks (Teilen von Schlägen) angegeben. Ereignisse ohne Länge, wie z.B. Staccato oder Akzent werden mit einer Länge 0 eingefügt. Wenn Sie einen Taktbereich markieren und dann ein Symbol auswählen, gilt dieses Symbol für den vorherig festgelegten Auswahlbereich.

Beachten Sie: Der markierte Bereich beinhaltet nicht notwendigerweise die allerletzte Note am Ende des markierten Bereichs, wenn diese Note nicht mehr im Bereich endet.

Das Schlüssel-Feld enthält den Notenschlüssel, in das dies Ereignis eingefügt werden soll. Die meisten Ereignisse finden nur in einem Notenschlüssel statt. Das Feld wird vorbelegt abhängig davon, wo Sie Ihren Rechtsklick gemacht haben. Wenn Sie also auf die oberen Notenlinien geklickt haben, wird hier der Violinschlüssel vorbelegt sein

Wenn **Auf Noten einrasten am Anfang/Ende eines Bereichs** aktiviert ist, werden Haltebögen, Bindebögen, Decrescendo in Abhängigkeit von Noten am Anfang/Ende des definierten Bereichs erzeugt.

Das **Offset** –Feld, sofern vorhanden ermöglicht Ihnen die vertikale Position des Symbols anzugeben.

Startzeit enthält die Startzeit des Ereignisses (wieder angegeben in Taktschlag:Ticks.

[OK –Event einfügen] beendet diesen Dialog und fügt den Event auf der Notationsspur ein.

[OK –Event entfernen] beendet diesen Dialog und ENTFERNT (wenn dieser im angegebenen Zeitbereich existiert) aus der Notationsspur.

Verwaiste Controller-Events entfernen: Dieser Befehl entfernt alle verwaisten Controller-Events (z.B. ein Staccato), die so weit weg stehen, dass sie keiner Note zugeordnet werden können.

Akkordhöhen einstellen: Verwenden Sie diese Einstellung, um die Höhe eines bestimmten Akkords anzupassen. Sie können einen Abstand eingeben.

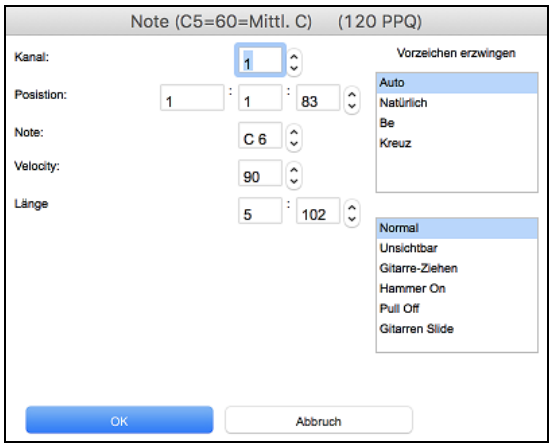
Modi: Klicken auf einen anderen Notations-Modus wechselt zu einem anderen Bildschirm, bleibt aber auf der gleichen Position des Songs.

Vokal Synth (Auto): Ihre Melodie oder Solist-Spur mit Songtext kann durch die Verwendung des Drittanbieter-Tools “Sinsy” zu einer Vokal-Audio-Spur gerendert werden. Wählen Sie die Sprache Japanisch oder Englisch, und einen der weiblichen oder männlichen Sänger. Sie können den Geschlechtsanteil der Stimme in einem Bereich von -0.8 bis +0.8 verändern. Höhere Werte sind männlicher. Wenn Ihre Spur keinen Songtext hat, können Sie Silben zur Verwendung von Noten ohne Songtext verwenden. Mit dem „Auto“ Befehl wird Ihr Song automatisch zum Songserver gesendet und anschließend als Audiodatei auf die Audio-Spur abgelegt. Dies kann einige Minuten dauern.

Manuelle Erzeugung einer Vokal Synth Spur: Mit diesem Befehl erzeugt Band-in-a-Box eine Datei mit dem Namen Sound.XML und speichert dies unter *Band-in-a-Box/Data/SRequest.*. Verwenden Sie Ihren Browser um auf die Webseite www.sinsy.jp zu navigieren und übertragen Sie die XML Datei. Eine Datei mit dem Namen sound.wav kommt zurück und wird in die Audio-Spur Ihres Songs geladen.

Notenwerte ändern

Rechts Klick auf eine Note, im Kontextmenü wählen Sie den Punkt **Noten editieren aus**. Hier ändern Sie alle Parameter einer Note in numerischen Werten.



Im Dialog **Noten editieren** können Sie die Eigenschaften einer Note durch Eingabe der genauen Werte manuell verändern, wie Sie Ihnen für eine beliebige Note passend erscheinen. Zum Beispiel können Sie die Velocity (= Anschlagstärke) und Notendauer durch Erhöhen um 1 Tick, sowie auch die Tonhöhe und relative Positionierung der Note im Takt ändern.

Wählen Sie einen Bereich der Notation zur Bearbeitung

Um einen Bereich in der Notendarstellung auszuwählen können Sie auf den Endpunkt **Umschalten+klicken**, um leicht einen größeren Bereich zu markieren.

- Wählen Sie eine kleinen Abschnitt durch Ziehen mit der Maus .*
- Vergrößern Sie den Bereich durch Umschalt+Mausklick auf den Endpunkt.

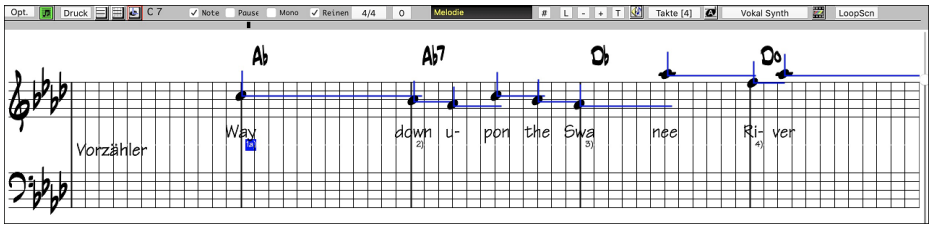
> ***Merke: Umschalten**+Klick wird auch eingesetzt, um einen erhöhte Note (#) einzugeben, deshalb verlangt die Funktion **Umschalten** +Klick in diesem Fall, dass bereits ein kleiner Bereich ausgewählt ist.

Erzwungene Vorzeichen – Wenn eine Note als Kreuz-Note angezeigt wird, aber als “b” erscheinen soll, (oder umgekehrt), können Sie dies erzwingen. Noten wie Fb, Cb, E#, B# können eingegeben werden. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf eine Note (wie F), und stellen diese auf erzwungenes Kreuz, die Note erscheint dann als E#.

Noten Typ – Sie können auswählen ob die Note als Normal, Unischtbar (Note erklingt, erscheint aber nicht in der regulären Notation), Gitarren Bend (ein B erscheint oberhalb der Note), Hammer-On, Pull-Off oder Gitarren Slide. Beachten Sie das ein Bend nur für die Notation gedacht ist und den Sound der Note nicht beeinflusst.

Notations-Modus Note Roll


In der editierbaren Notendarstellung klicken Sie auf den Note Roll Button um in den Modus Note Roll zu gelangen.



Dieser Modus ist der editierbaren Notendarstellung ähnlich, außer, dass die Schläge genau auf der Taktzeile beginnen. Die Dauer der Note wird durch eine horizontale und ihre Anschlagstärke als vertikale blaue Linie angezeigt.

> **Tipp:** Wenn Sie diese Linien nicht sehen können, klicken Sie die Schaltfläche [Opt.] um zu überprüfen, ob die Auswahlkästchen bei “Notenlängen anzeigen”, “Velocity-Linien anzeigen” und “Takt(/Schlag)linien anz.” aktiviert sind.

Mit der Maus Anschlagstärke und Notendauer bearbeiten

Es gibt eine zusätzliche Funktion in diesem Modus: 'rechts Maus ziehen' (mit gedrückter rechter Maustaste über einen Bereich ziehen). Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf den Notenkopf und drücken Sie die rechte Maustaste. Vom Notenkopf ausgehend ziehen sie dann den Mauszeiger horizontal um die Notenlänge oder vertikal, um die Velocity zu ändern.

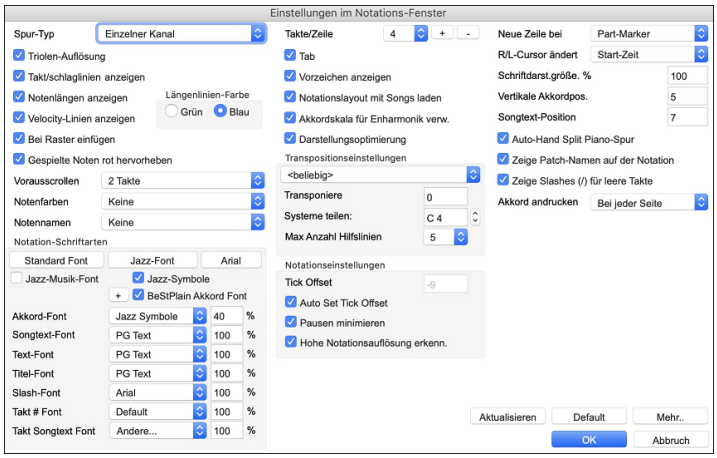
Piano Roll Fenster



Für eine detailliertere Bearbeitung von Noten und grafisch dargestellten Controllern öffnen Sie das Piano Roll Fenster, entweder durch Auswahl der Schaltfläche Piano Roll auf der Toolbar, oder über den Menüpunkt *Fenster | Piano Roll Fenster.*

Einstellungen im Notations-Fenster

Klicken Sie die Schaltfläche **[Opt.]** in einem der **Notendarstellungs-Fenster**, um das Dialogfeld **Einstellungen im Notations-Fenster** zu öffnen.



Spur-Typ: Normalerweise lassen Sie den Spur Typ auf 'einzelner Kanal' eingestellt, Sie können ihn aber auch auf Mehrkanal, diverse Gitarren Stimmungen oder andere Instrumente einstellen.
Mehrkanal (max. 16): Alle MIDI-Kanal Zuweisungen werden bewahrt und beim Abspielen ausgegeben. Dies wäre zum Importieren einer vollständigen MIDI-Datei nützlich, um sie dann vom Melodie Kanal mit einem stillen Style abzuspielen.
Gitarre: Die MIDI-Kanäle 11 bis 16 werden den Gitarre Saiten 1 bis 6 zugewiesen. Richtige Gitarre Tabulaturen ersetzen den Bassschlüssel, die Notendarstellung wird eine Oktave höher, und die Zuweisungen für den Gitarre Kanal werden in MIDI-Dateien gesichert.
Klavier: In diesem Modus werden die Kanäle 8 und 9 als linke und rechte Hand eines Klavierstücks behandelt.

Wenn der Spurtyp Drums ist und GM Drum Noten verwendet, können Sie Drums auswählen um Drums-Noten zu sehen.

Triolen-Auflösung (Swing): Band-in-a-Box setzt jedes Mal, wenn ein Style geladen wird automatisch die Auflösung. Wenn ein Style ein Triolenfeeling hat (wie zum Beispiel Jazz Swing oder ein Shuffle Style), wählt Band-in-a-Box Triolenauflösung. Dies stellt sicher, dass Jazz Achtelnoten (Swing Triolen) korrekt gehandhabt werden. Wenn ein Style mit einem graden Feeling (Pop, Latin) geladen wird, ist die Triolenauflösung automatisch abgeschaltet.

Takt/Schlag-linien anzeigen: Diese Einstellung gilt nur für den Modus Note Roll. Wenn deaktiviert, werden nur die Notenlinien angezeigt, was bei der Bearbeitung der Linien für Notennotendauer und Anschlagstärke hilfreich sein kann.

Notenlängen anzeigen: Dies ist eine Option, um im Modus Note Roll die horizontalen Notendauerlinien anzuzeigen oder zu verbergen.

Velocity-Linien anzeigen: Dies ist eine Einstellung für die Betriebsart Noten Rolle, um die vertikalen Linien für die Anschlagstärke (Velocity) anzuzeigen oder zu verbergen. Die Farbe der Linien (blau oder grün) wird gemeinsam mit der Farbe der Linien für die Notendauer bei **Längenlinien-Farbe** festgelegt.

Notendauer Linienfarbe (grün /blau): Es stehen zwei Farben für die Notendauer-Linien zur Auswahl, grün und blau.

An Raster- Linien ausrichten: Wenn dies aktiviert ist, wird die Note auf der nächstliegenden Rasterlinie eingefügt. Auf ähnliche Weise richtet ein Grafik- oder Schriftsatz-Programm seine Elemente genau auf einer Seite aus. Sie müssen also nicht genau am Beat klicken, um die Note exakt auf den Beat zu bekommen.

Vorausscrollen: Das Notations-Fenster kann so eingestellt werden, dass es um 1 oder 2 Takte vor der Musik 'umblättert', ohne Ihre Ansicht der aktuellen Notendarstellung zu stören. Um dieses Merkmal zu aktivieren, wählen Sie die Anzahl von Takten, die Sie im Notations-Fenster im Voraus angezeigt werden sollen (1 oder 2). Wählen Sie Null Takte, um diese Eigenschaft auszuschalten. Wenn das Vorausscrollen der Notendarstellung aktiviert ist, werden auch die Songtexte im Voraus angezeigt.

Gespielte Noten rot hervorheben: Gute Blatt-Leser, die voraus lesen möchten, können diese Option verwenden, um die Hervorhebung von Noten in Rot bei der Wiedergabe auszuschalten, damit sie davon nicht beirrt werden.

Noten Farben: Notendarstellung kann Noten in verschiedenen Farben anzeigen, die auf absoluten Notenbezeichnungen oder relativ zu Akkord oder Tonart basieren. Wenn "Nicht in Akkord/Tonart" ausgewählt ist, wird ein Akkord-Ton schwarz angezeigt, ein Nicht-Akkord-Ton grün und ein Nicht-Akkord/Nicht-Tonleiter-Ton orange. Das Standard-Farbschema ist eines, dass vom russischen Komponisten Alexander Scriabin (1872-1915) eingeführt wurde. Wenn ein Schema gewählt wurde, kann es durch Auswahl der Schaltfläche [Bearbeiten] geändert werden.
Farbige Noten erscheinen auch im Ausdruck durch einen Farbdrucker oder wenn in eine Farbgrafikdatei gesichert wurde, in Farbe.

Noten Namen: Es gibt eine Option, um Notenbezeichnungen in der Mitte des Notenkopfs anzuzeigen. Sie können absolute Notenbezeichnungen (A, Bb usw.) oder Nummern relativ zum Schlüssel oder dem aktuellem Akkord anzeigen lassen. Dies ist z.B. hilfreich, wenn Sie gerade flüssiges Notenlesen lernen/üben. Zusammen mit der Fähigkeit, großen Schriftsatz anzuzeigen, wird damit die große Notenansicht ähnlich den “EZ-2-Play” Musikbüchern erreicht.

Kanalnummern sind auch in der Notendarstellung darstellbar. Bei der Bearbeitung von Noten ist es oft hilfreich, die Kanalnummer jeder Note zu sehen. Durch Umstellung von Notennamen auf “Kanalnummern” werden Sie die Kanalnummer jeder Note in den Notenkopf geschrieben sehen.

Dies ist z.B. bei der Betrachtung einer vollständigen MIDI-Datei nützlich, die Sie auf die Melodie Spur geladen haben und die Kanalinformation überprüfen möchten, oder für die Bearbeitung einer Gitarre Spur, die Kanäle 11 bis 16 benutzt.

Auswahl von Fonts, Akkorden, Lyrics, Text, und Titel
Sie können die PG-Music Fonts oder Jazz Fonts für Akkorde, Songtext, Beschreibung und Titel benutzen, genauso wie Arial oder irgendeine andere Schriftart auf Ihrem System. Die Jazzfonts haben das Aussehen einer handschriftlichen Aufzeichnung".

- Um die Jazz Musik Fonts zu verwenden, aktivieren Sie **Jazz-Musik-Font**. Wählen Sie dann Ihren Font für Akkorde, Songtext, Text, und Titel.
- Über der [**Standard Font**] Schaltfläche installieren Sie eine vorselektierte Gruppe von Jazz Fonts.
- Der **[Jazz Fonts]** Button wählt eine vorausgewählte Gruppe von Jazz-Fonts aus.
- Über der **[Arial]** Schaltfläche wählt Sie den Standard-Font für Notation und Arial für alles andere.
- Aktivieren Sie **Jazz Symbole**, um den Jazz Font zu benutzen, und ebenso "Jazz Symbole", um Kurzschrift-Jazzakkordsymbole in der Notendarstellung zu benutzen.
- **BeStPlain Akkord Font** ist ein sehr klarer und lesbarer Font. Der **[+]** Button neben dieser Checkbox öffnet den Dialog mt Optionen um ein Dreieck für Dur, ein Minuszeichen für Moll und einen halben oder vollen Kreis für Halb- oder Voll verminderte Akkorde anzuzeigen.
- Der **Songtext-** und **Text-Font** erscheint im Notations-Fenster, im LeadSheet und im Ausdruck.
- Der **Titel-Font** wird für Titel, Komponist und Styles verwendet, die im Lead Sheet Fenster und Ausdruck erscheinen.
- Der **Slash-Font** wird verwendet für Schrägstriche / / / / , die in leeren Takten vorkommen.
- Der **Takt # Font** wird für die Takt Nummerierung verwendet.
- Der **Takt Songtext Font** wird für den Takt-basierenden Songtext verwendet.

Takte/Zeile: Diese Option lässt Sie die Anzahl von Takten pro Zeile wählen, sowohl für die Notendarstellung am Bildschirm als auch für den Ausdruck.

Tab: Diese Option druckt bei Gitarre und Bass Tabulaturen.

Notationslayout mit Songs laden: Wenn diese Checkbox aktiviert ist, werden Ihre **Einstellungen im Notations-Fenster** zusammen mit dem Song gespeichert und, wenn Sie das nächste Mal den Song laden, wiederhergestellt.

Vorzeichen anzeigen: Wenn deaktiviert, werden keine Vorzeichen in der Notendarstellung angezeigt. Dies spart etwas Platz auf dem Bildschirm.

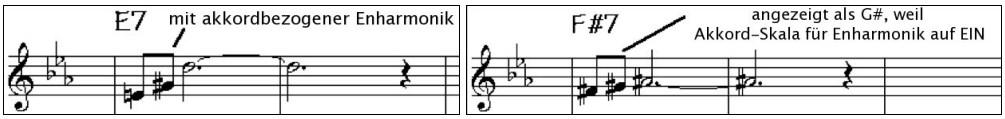
Transpose Options: Diese Voreinstellungen für Nicht-Konzert Instrumente wie Blech- und Holzblasinstrumente wählen automatisch die richtigen Einstellungen für das Transponieren und den Splitpunkt für die Notenschlüssel für das jeweilige Instrument. Zum Beispiel wird "Trompete +2" die Noten 2 Halbtöne höher schreiben, und der Splitpunkt wird so gewählt, dass die Musik im Violinschlüssel angezeigt wird. Gitarre und Bass Einstellungen sind ebenfalls verfügbar. Wenn im ChordSheet oder in der Notation eine Transponierung aktiv ist, wird dies mit einem gelben Warnhinweis beim Starten angezeigt.

Transponieren: Durch die Einstellungen für das Transponieren lassen sich im Notations-Fenster Noten entweder höher oder niedriger als ihre tatsächliche Tonhöhe anzeigen.

Splitpunkt für Bass/Violinschlüssel bei: Bestimmt den Splitpunkt, um Noten entweder im Bass oder im Violinschlüssel zu platzieren. Die Vorgabeeinstellung ist C5, dargestellt als C5* um das mittlere C anzuzeigen. Verwenden Sie einen höheren Splitpunkt wie zum Beispiel C6, wenn Sie wollen, dass Noten bis zu einem G über dem mittleren C mit Hilfslinien in den Bassschlüssel geschrieben werden.

Max. Hilfslinien: Sie können die Obergrenze eines Notenbereichs spezifizieren, sodass hohe Noten keine übermäßige Anzahl von Querbalkenlinien ergeben werden. Die Vorgabe 6 würde maximal 6 Hilfslinien oberhalb des oberen Notensystems zeigen.

Akkordskala für Enharmonik verwenden: Die erhöhten und verminderten Halbtöne sind in Band-in-a-Box' Notendarstellung anwendungsbezogen auf den Akkord Namen. In Tonart Eb zum Beispiel erscheint das G# in einem E7 Akkord als G## und nicht Ab. Dies bedeutet, dass die Vorzeichen in der Notendarstellung automatisch korrekt angezeigt werden.



Zum Beispiel ist auf einem F#7 Akkord in Tonart Eb die Note Ab Teil der F#7 Skala (als G#, die 2. der Skala), aber auch Teil der Eb- Tonart des Liedes. Wenn Sie basierend auf der Akkordskala anzeigen möchten, wird das Aktivieren von "Akkordskala für Enharmonik verwenden" die Note als G# anstatt als Ab darstellen.

Enharmonik bei Bassnoten (Slash Bass): Ein Akkord wie Gm7b5/Db wird zB nun korrekt mit Db anstatt Gm7b5/C#, angezeigt. Band-in-a-Box verwendet nun in diesem Fall Gm als Basis-Scala.

Engraver Spacing: Dies ist eine weitere der intelligenten Programmeigenschaften, die die Notendarstellung entsprechend auseinander rückt um Überlappungen zu vermeiden, wenn Platz für Vorzeichen, Pausen etc. benötigt wird. Diese Funktion ist nur im Standard Notations-Modus sichtbar.

Tick Offset: Der "Tick Offset ist einer der Schlüssel zu optimaler Notendarstellung. Er berechnet Spiel, das vor oder hinter dem Schlag stattfindet. Die Spur wird automatisch untersucht, den besten Ausgleich zu finden, sodass Sie diese Einstellung

nicht selbst setzen müssen. Dies ergibt eine ansehnlichere Notendarstellung. Sie können diese Einstellung im Dialogfeld **Einstellungen im Notations-Fenster** ändern/überschreiben, aber normalerweise wird der beste Offset automatisch.

In der editierbaren Notendarstellung wird bei Noten, die mit der Maus eingegeben werden, der Offset berücksichtigt. Wenn eine Note also auf Schlag 1:1:0 angeklickt wird und der Offset auf -7 eingestellt wird, dann wird die Note bei 1:1:7 erfasst. Dies gibt dem Arrangement eine „menschliche" Note.

Automatischer Tick Offset: Wenn aktiviert, Band-in-a-Box bestimmt automatisch den Tick Offset durch Analyse der Noten in der Spur. Deaktivieren Sie die Checkbox, wenn Sie den Tick Offset manuell einstellen wollen.

Pausen minimieren: Wenn aktiviert, vermeidet Band-in-a-Box unnötige Pausen. Wenn zum Beispiel Stakkato-Achtelnoten als sechzehntel Noten, getrennt durch sechzehntel Pausen angezeigt werden, wird diese Einstellung die Pausen entfernen und die Noten als Achtelnoten.

Hohe Notationsauflösung erkennen: Verbesserte automatische Transkription identifiziert bis zu 128tel Noten und zeigt sie korrekt an. Um einen Beat auf eine bestimmte Auflösung einzustellen, rechtsklicken Sie auf die Zeitleiste oben im Notations-Fenster. Sie sehen dann einen Dialog, in dem Sie die Auflösung für Violin- und Bass-Notenschlüssel setzen können.

Neue Zeile bei: Benutzen Sie diese Einstellung, um für jede Strophe automatisch eine neue Zeile zu beginnen, für jede Strophe und die Intro oder für jeden Part-Marker. Diese Einstellung gilt für LeadSheet Notendarstellung und Ausdruck.

Notation - nuue Zelle beginnen: Wenn Sie kontrollieren wollen, wie viele Takte pro Zeile in der Normaldarstellung angezeigt werden sollen (nicht im FakeSheet Modus), verwenden Sie die **Bearbeiten Einstellungen für den aktuellen Takt (F5)** Option. Diese Einstellung in Kombination mit den Optionen im Notations Fenster „Takte/Zeile" und „Neue Zeile bei:" ermöglicht individuelle Einstellungen für Takte pro Zeile im „Nicht FakeSheet Modus".

R/L Cursor ändert: Wird in den Eigenschaften für Notenbearbeitung mittels Tastatur benötigt.

Taktnummer-Fontgröße und %: Hiermit können Sie jeden installierten Font der Taktnummern-Anzeige zuordnen. Die Größe ist in einem Bereich von 10 % bis 100 % einstellbar. Die Anzeige wirkt sich auf die Notation, LeadSheet und den Ausdruck aus.

Bildschirm-Fontgröße %: Um die angezeigte Fontgröße für die Bildschirmanzeige auszuwählen, geben Sie den Wert als Prozentsatz ein, entweder mehr oder weniger als 100 %. Dieselbe Einstellung ist sowohl für das LeadSheet-Fenster als auch im Dialogfeld "Drucken" verfügbar.

Akkordposition vert(ikal): Kontrolliert, wie hoch die Akkorde über dem Notensystem geschrieben wird. Wenn auf 5 gesetzt, werden die Akkorde 5 Noten über dem Notensystem positioniert. Wenn Ihr Stück eine Menge hoher Noten beinhaltet, sollten sie die Akkordposition entsprechen höher einstellen.

Songtext Position: Sie können die Position des Songtextes durch Einstellung von Songtext-Position anpassen (kleinerer Werte wie –8 zeigen eine höhere Position auf der Notendarstellung an).

Patch-Namen in der Notation anzeigen: Wenn diese Checkbox in den Optionen aktiviert ist, werden die Patch-Namen für die Spur in der Notation, im LeadSheet und im Ausdruck angezeigt.

Zeige Slashes (/) für leere Takte: Wenn dies aktiv ist, Slashes (Schrägstriche) / / / / zeigen leere Takte an.

Akkord andrucken: Wenn Sie auf keine "keine Anzeige" einstellen, reagiert das Programm so wie in früheren Versionen. Wenn der Akkord gleich bleibt wird dieser nicht mehr erneut angezeigt, bis es zu einem Akkord-Wechsel kommt. Wenn auf "bei jedem Takt", "bei jeder Zeile" oder "bei jeder Seite" eingestellt wird, dann wird in der Notation, Lead Sheet und Printout der Akkord bei jedem Takt, jeder Zeile und jeder Seite wiederholt. Die Einstellung "bei jeder Seite" ist voreingestellt, das bedeutet, dass der erste Takt im LeadSheet Fenster immer den Akkord wie auch der Anfang des Notations-Fensters anzeigt.

Standardwerte für eingefügte Noten: Diese Einstellungen bestimmen die Standard-Notenwerte, die bei manueller Eingabe eingefügt werden.

Dauer %: Noten werden nicht immer über ihre volle Notendauer gespielt. Wenn eine ganze Note mit einer Dauer von 80% eingefügt wird, spielt die Note 80 % von 4 Schlägen, also 3,2 Schlägen.

Velocity: Die lautest mögliche Note hat eine Anschlagstärke von 127; eine Anschlagstärke von 0 bedeutet Stille.

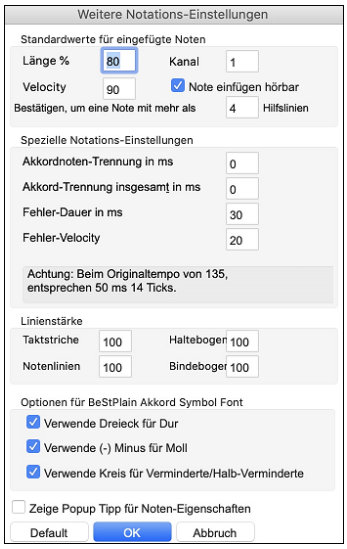
Kanal: Weisen Sie den eingefügten Noten einen MIDI-Kanal zu.

Eingefügte Note hörbar: Wenn aktiviert, erklingt jede Note, die Sie einfügen, kurz in der gewählten Tonhöhe. Dadurch hören Sie, dass die Note korrekt eingefügt wurde.

Der **[Aktualisieren]** Button übernimmt die Änderungen in das die Notations-Fenster Optionen. Drücken von **[OK]** hat die gleiche Auswirkung.

Die Schaltfläche **[Mehr...]** öffnet den Dialog **Weitere Notations-Einstellungen**.

Mit diesen Einstellungen kontrollieren Sie die Funktionen für eine bereinigte Notendarstellung.



Bestätigen, um eine Note mit mehr als___ Hilfslinien: Der Bestätigungsdialog erscheint auch bei unbeabsichtigter Eingabe einer zu hohen oder zu niedrigen Note. (bei mehr als X Hilfslinien).

Akkordnoten-Trennung in ms / Akkord-Trennung insgesamt in ms: Dies lässt Sie die Akkordweite einstellen. Band-in-a-Box zeigt für jeden Akkord eine neue Gruppe von Noten in der Notendarstellung. Wenn Sie wissen, dass eine Spur aus einzelnen Noten besteht und deshalb keine Akkorde vorkommen können, sollten Sie einen kleinen Wert wie 10ms einstellen, dann wird jede Note mit eigenem Notenhals angezeigt werden. Der Akkordweitenparameter wird auch für die Funktion “Akkord schrittweise vorrücken” benutzt.

Fehler-Dauer in ms / Fehler-Velocity: Wenn richtig gewählt, werden “Fehler” in der Notendarstellung nicht angezeigt. Jede Note, die einer kürzere Notendauer oder eine geringere Anschlagstärke als die eingestellten Werte aufweist, wird damit ausgefiltert. Dies allerdings nur wenn in der Notations-Toolbar die Checkbox [Rein] aktiviert wurde.

Dicke der Linie festlegen: Ermöglicht die Kontrolle über die Stärke der verschiedenen Linienelemente der Notation. Wenn Sie zum Beispiel die Taktlinien-Breite auf 200 % stellen, werden die Taktlinien doppelt so breit dargestellt und ist dann einfacher zu erkennen. Diese Einstellung wirkt sich auf die Bildschirm- und Druckausgabe auf.

Optionen für BeStPlain Akkord Symbol Font: Mit diesen Optionen wird ein Dreieck für Dur, ein Minuszeichen für Moll und einen halben oder vollen Kreis für Halb- oder Voll verminderte Akkorde angezeigt.

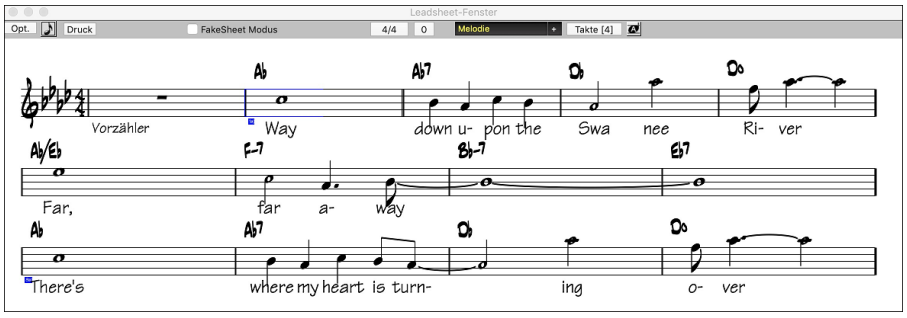
Zeige Popup Tipp für Noten Eigenschaften: Wenn diese Checkbox angewählt ist, erscheint ein Popup-Tipp im Notations-Fenster, wenn der Maus-Cursor über eine Note bewegt wird.

LeadSheet Fenster

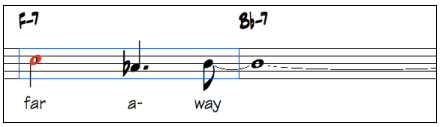
Der **LeadSheet** Fenster zeigt den Song, angezeigt auf einer kompletten Seite, mit vielen zusätzlichen Optionen wie etwa: wählbare Anzahl von Notenzeilen, Notenschlüssel, Fontgröße, Seitenränder oder vorausschauende Anzeige von Notation und Text. Möchten Sie gern das Blattspielen üben ist das das richtige Fenster für Sie, denn während die Notation an Ihnen vorbei läuft, können Sie fließend weiter lesen, ohne dass jemand die Seite umschlagen müsste. Dieser Modus ist auch als „Druckvorschau” sehr hilfreich.



Starten Sie das LeadSheet Fenster vom Hauptbildschirm aus durch Anklicken der Schaltfläche **[Lead Sheet]** oder der Tastenkombination **strg+L,** oder über *Fenster* | *LeadSheet Fenster*.



Während der Wiedergabe wird der jeweils aktuelle Takt durch rote Rechtecke hervorgehoben. Ein leerer Takt wird im LeadSheet mit roten Notenlinien dargestellt.



Das LeadSheet ist auch als eine Art “Druckvorschau” zu sehen, da Ihnen die Notendarstellung am Bildschirm schon eine nahezu exakte Ansicht eines späteren Ausdrucks bietet.

Sie können sich im LeadSheet Fenster auf unterschiedliche Weise umherbewegen. Ein kleines blaues Rechteck markiert die Position, an der Sie Akkorde eingeben können. Es wird mit den Cursortasten oder Mausklicks auf dem Bildschirm umherbewegt, doppelklicken mit der Maus startet die Wiedergabe an der angeklickten Position.

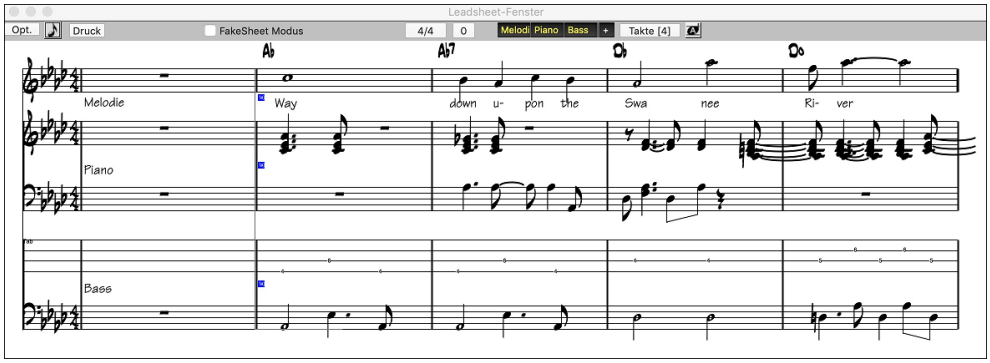
Spuren im LeadSheet auswählen



Klicken Sie auf den Spurauswahl-Button und wählen Sie eine Spur aus dem Menü, um die Notation dieser Spur anzuzeigen.



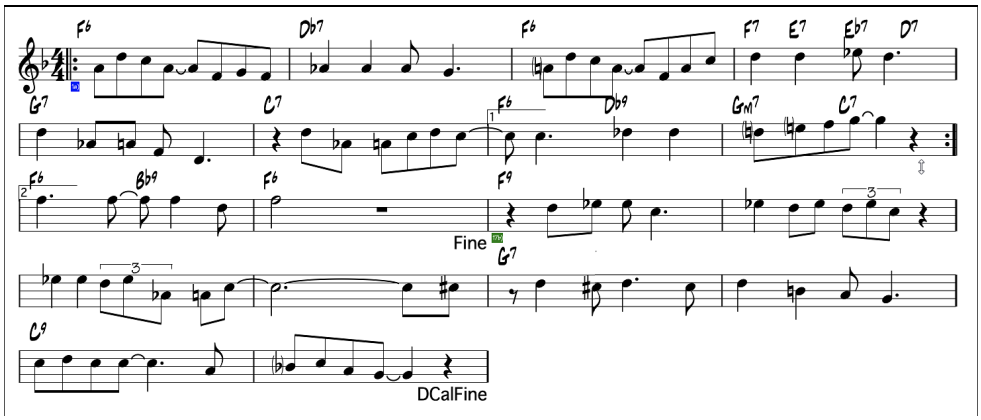
Um mehrere Spuren anzuzeigen, wählen Sie zuerst die Spur aus, die oben angezeigt werden soll, und klicken Sie dann auf den **[+]**-Button und wählen Sie die Spuren in der Reihenfolge aus, in der sie von oben nach unten angezeigt werden sollen. Um eine zusätzliche Spur aus der Anzeige zu entfernen, klicken Sie auf diesen Spurnamen und wählen Sie *Entfernen* aus dem Menü. Um alle zusätzlichen Spuren zu entfernen, klicken Sie auf die **[+]**-Schaltfläche und wählen Sie *Extras entfernen* aus dem Menü.



Akkorde über jeder Spur-Zeile anzeigen Sie können im Dialog Einstellungen im LeadSheet wählen ob die Akkorde oberhalb jedes Notensystems, oder nur über der obersten Spur der Notendarstellung angezeigt werden sollen. Durch Anklicken von [Druck] im LeadSheet Fenster kann die Notendarstellung mehrspurig ausgedruckt werden.

FakeSheet Modus

FakeSheet Modus Um im LeadSheet den FakeSheet Modus anzuzeigen, aktivieren Sie die “FakeSheet Modus” Checkbox auf der LeadSheet Fenster Toolbar.

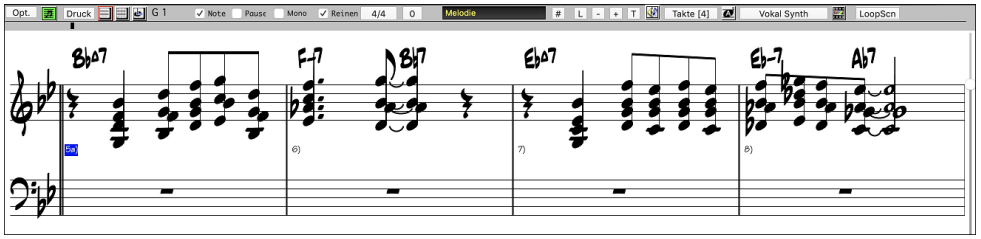


Harmonie Anzeige

Harmonien können auf dem LeadSheet Fenster mit **getrennten Noten-Spuren für jede Harmonie Stimme** angezeigt (oder gedruckt) werden. Zeigen Sie jede Harmonie auf einer getrennten Spur an, oder zeigen/drucken Sie eine einzelne Harmonien Stimme. Um die Auswirkung der Einstellungen in Harmonie Anzeige zu prüfen, laden Sie den Song “Night_T.MGU”. Die Melodie dieses Liedes wurde vorher über den Menüpunkt *Melodie* | *Melodiespur bearbeiten* | *Melodie in Harmonie umwandeln* zu einer Harmonie umgewandelt, also enthält dieses Lied eine Harmonie auf der Melodie Spur

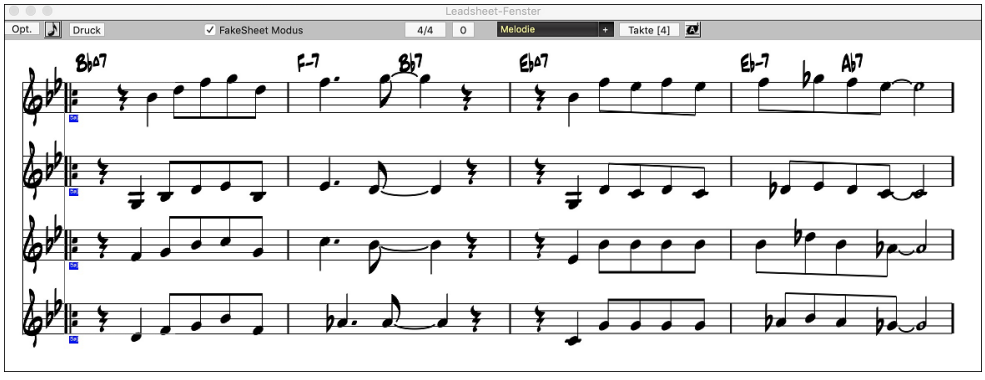


Öffnen Sie das Notations-Fenster (**strg+N**) und Sie sehen alle vier Harmoniestimmen auf demselben Violinschlüssel.





Jetzt öffnen das Sie LeadSheet Fenster. Band-in-a-Box erkennt nun, dass dies eine Harmonie ist, (erzeugt von Band-in-a-Box), und zeigt jede Stimme auf einer getrennten Spur des LeadSheet.

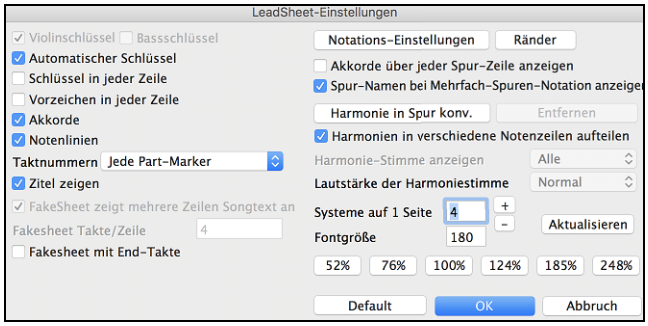


Jetzt klicken sie auf die Schaltfläche **[Druck]**, um “Stimme 2.” auszudrucken. Wenn gewünscht, legen Sie in den **Einstellungen im Notations-Fenster** in den Optionen zum Transponieren” ein vorerst visuelles Transponieren fest. Zum

Beispiel ein “Alt Saxofon” auf Eb. Band-in-a-Box erkennt dass dies eine (von Band-in-a-Box erzeugte), Harmonie ist und zeigt jede Stimme an.

Dialog Einstellungen im LeadSheet

Anklicken der Schaltfläche **[Opt.]** im LeadSheet Fenster öffnet den Dialog Einstellungen im **LeadSheet**.
Die Einstellungen in diesem Dialog sind nur auf das LeadSheet Fenster anwendbar. Wenn Sie Einstellungen vornehmen möchten, die für LeadSheet- und Notations-Fenster gemeinsam gültig sind, klicken Sie die Schaltfläche [**Notation**] in den Voreinstellungen.



Violin- und Bass-Schlüssel: Über diese Auswahlkästchen wird festgelegt, welche Notenschlüssel im LeadSheet angezeigt werden.

Automat. Schlüssel: Wenn aktiviert, versucht Band-in-a-Box den Notenschlüssel für Sie auszuwählen und zeigt automatisch den Bassschlüssel an, wenn Sie sich in der Bass Spur oder einer anderen Spur mit (tiefen) Bassnoten befinden. In der Klavier oder Schlagzeugspur werden grundsätzlich beide Notenschlüssel angezeigt.

(Noten)Schlüssel in jeder Zeile und Vorzeichen in jeder Zeile: Standardmäßig werden Notenschlüssel und Vorzeichen nur am Anfang jeder Seite gezeigt, über diese Optionen kann beides auch am Beginn jeder Notenzeile angezeigt werden.

Akkorde und Notenlinien: Standardmäßig aktiviert; Hier deaktivieren, wenn Sie die Anzeige von Akkorden und Notenlinien unterdrücken wollen.

Taktnummern: Je nach Auswahl werden Taktnummern und Part-Marker, nur Part-Marker oder keines von beiden angezeigt.

Titel zeigen: Wenn aktiviert werden Song Titel, Name des Komponisten und weitere Informationen, die allesamt im Dialog **Druckeinstellungen** festgelegt werden, angezeigt.

[Standardeinstellungen]: Sie können alle **Einstellungen im LeadSheet** auf die Werkseinstellungen zurücksetzen, indem Sie die Schaltfläche [Standardeinst.] anklicken.

[Notations-Einstellungen]: Um Optionen für LeadSheet und Notations-Fenster gemeinsam festzulegen, klicken Sie die Schaltfläche [Notations-Einstellungen] an.

[Ränder]: Die Ränder für das LeadSheet werden wie die einer Textverarbeitung festgelegt. Wenn Sie zum Beispiel möchten, dass das LeadSheet Fenster nur den oberen Teil des Bildschirms einnimmt, setzen einen unteren Rand (Extra Unten) von bis zu 2 Zoll und verkleinern dann das LeadSheet Fenster, indem Sie den unteren Fensterrand hochziehen. Diese Einstellung hat keine Auswirkung auf den Ausdruck; das Dialogfeld “Drucken” hat eigene Randeinstellungen.

Akkorde über jedem Notensystem anzeigen: Wenn Sie mehrere Spuren in der Notendarstellung verwenden, bestimmt diese Einstellung, ob über jeder Spur die Akkordnamen angezeigt werden oder nicht.

Spurnamen bei mehrspuriger Notation: Wenn aktiviert, werden die Spurnamen von Band-in-a-Box am Anfang jeder Spur in die mehrspurige Notendarstellung eingefügt.

Harmonie Anzeige

- **[Harmonie in Spur konvertieren]** fügt einer vorhandenen Melodie Harmonien hinzu.
- **[Entf.]** entfernt die Harmonie aus der Spur.
- **Harmonien in versch. Notenzeilen aufteilen** aktiviert das Aufteilen der Harmonien auf verschiedene Spuren des LeadSheet.
- **Harmonie Stimme** ermöglicht die Auswahl ALLER Stimmen und bewirkt, dass jede Stimme in einer anderen Spur/Notenzeile im LeadSheet angezeigt wird... Oder Sie wählen eine bestimmte Stimme, um nur diese anzuzeigen. Einstellen von z.B. “Stimme 2” und klicken auf OK zeigt dann nur die 2. Stimme der Harmonie.

Wiedergabelautstärke der Harmonie lässt Sie die Lautstärke der ausgewählten Harmonien Stimme relativ zu den anderen Stimmen in der Harmonie einstellen. Die Wiedergabelautstärke der Harmonie kann eingestellt werden auf:

- **Normal**: Harmonie wird wie sonst auch wiedergegeben.
- **Solo** : Nur die ausgewählte Stimme ist zu hören.
- **50 % Solo**: Ausgewählte Stimme ist deutlich lauter als die anderen Stimmen.
- **Leise**: Ausgewählte Stimme ist deutlich leiser als die anderen Stimmen.
- **Stumm**: Ausgewählte Stimme ist stumm geschaltet.

Diese Einstellungen sind nützlich um entlang der Harmonien mitzulesen und um zB „innere Stimmen” einer Harmonie erkennen zu können.

Systeme pro Seite: Die Anzahl an Notensystemen, die am LeadSheet dargestellt werden können, wird durch Eingabe einer Zahl oder über die [+] und [-] Schaltflächen gesetzt.

Fontgröße: Wählen Sie die Fontgröße mit einer der Voreinstellungs-Schaltflächen für geläufige Größen, oder geben Sie eine Zahl zwischen 45 % und 300 % in das Feld ein.

Songtext

Band-in-a-Box unterstützt Songtext auf drei verschiedene Arten: Notenbezogener Songtext, zeilenbezogener Songtext, und ein großes Songtext Fenster für Karaoke. Notenbasierender Songtext kann im Notations-Fenster eingegeben werden, und Takt-basierender Songtext kann im ChordSheet erfasst werden.

Anmerkung:In früheren Versionen gab es zeilen-basierenden Songtext, der Zeilenweise im Notations-Fenster eingegeben wurde. Sie können diesen Typ von Songtext nicht mehr eingeben, falls ein bestehender Song zeilen-basierten Songtext hat kann Band-in-a-Box diesen in Takt-basierten Songtext umwandeln. Im **Globaleinstellungen Überschreiben** Dialog, gibt es eine Option, die es Ihnen ermöglicht auszuwählen wie die Umwandlung mit zeilen-basierendem Songtext beim Öffnen solch eines Songs stattfinden soll.

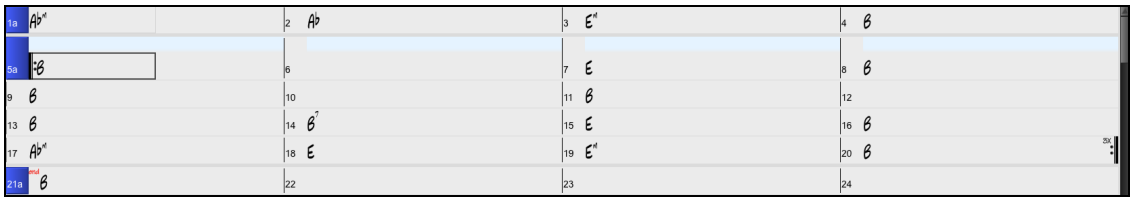
Takt-basierender Songtext

Sie können Takt-basierenden Songtext in jedem Takt des ChordSheets eingeben.



Um Songtext einzugeben müssen Sie zuerst den Takt-Songtext Layer anzeigen lassen. Klicken Sie dazu auf den **[Akkordanzeige]** Toolbar Button und wählen *Layer* | *Takt Songtext*.

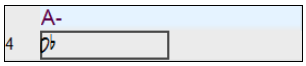
Wenn der Song keinen Songtext hat, wird der Takt Songtext Layer in den meisten Linien nicht gezeigt. Die Zeile, die markiert ist zeigt allerdings immer diesen Layer. Wenn Sie auf einen Takt in einer anderen Zeile klicken, erscheint auch dort der Layer.



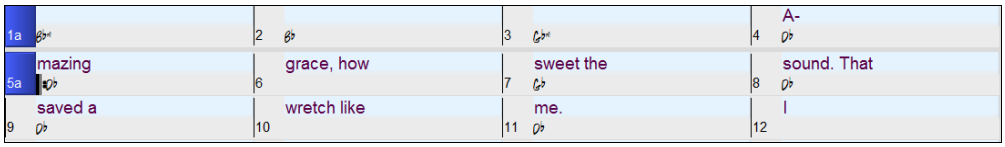


Durch Doppel-Klick auf den Takt Songtext Layer bei einem Takt, wo Sie den Songtext haben möchten können Sie den Text eingeben. Dabei wird die Farbe des Layers geändert um anzuzeigen, dass Sie nun die Eingabe an dieser Stelle machen können..

Sie können Tasten verwenden um durch den Layer zu navigieren: **TAB** vorwärts bewegen, **UMSCHALTEN+TAB** rückwärts bewegen.



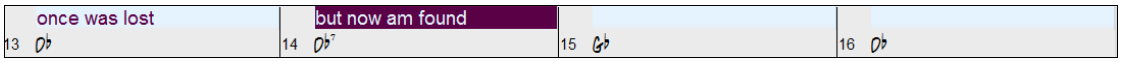
Geben Sie einen Text ein und drücken die **TAB** Taste. Damit wird der Text eingegeben und der Textcursor bewegt sich zum nächsten Takt.



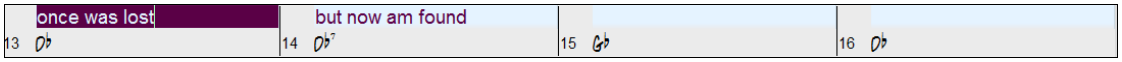
Um Songtext zu bearbeiten, gehen Sie zurück auf den Takt und klicken auf diesen Takt oder Sie verwenden die Tastenkombination **UMSCHALTEN+ tab** geben den Text erneut ein.

Wenn Sie Songtext eingegeben haben, der auf mehrere Takt verteilt hätte werden sollen, gehen Sie auf den Takt zurück, verwenden die Pfeiltaste und bewegen den Cursor auf den Beginn des Textes der auf dem nächsten Takt erscheinen sollte. Dann drücken Sie die RETURN Taste. Die schiebt den Songtext auf den nächsten Takt und bewegt die folgenden Songtexte jeweils um einen Takt weiter.

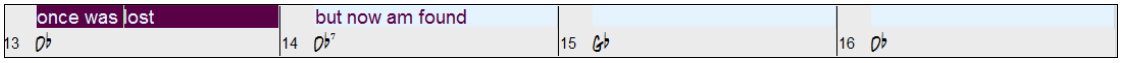
Beispiel: Sie bemerken, das “once was lost” in Takt 13 “once was” heißen sollte, und der Songtext in Takt 14 über einige Takte verteilt sein sollte.



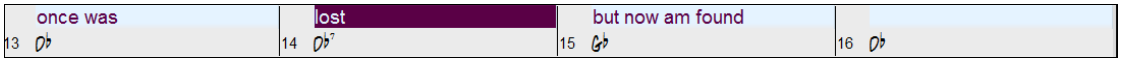
Drücken Sie UMSCHALTEN+TAB um auf Takt 13 zurückzugehen.



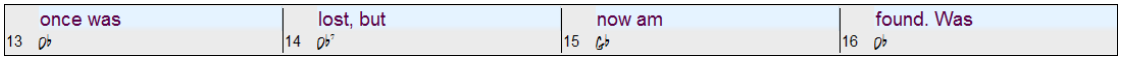
Verwenden Sie die linke Pfeiltaste um den Cursor auf den Anfang von “lost” zu stellen.



Nun drücken Sie RETURN. Dies schiebt “lost” auf Takt 14 und “but now am found” zu Takt 15.

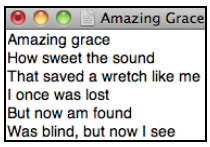


Verwenden Sie TAB oder UMSCHALTEN+TAB um durch die Takte zu gehen, die rechts/links Pfeiltasten um den Cursor innerhalb des Taktes zu bewegen, und RETURN oder die RÜCKTASTE um Songtext zu verschieben, bis dieser in den richtigen Takten steht.

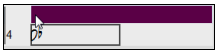


Der Takt Songtext Layer ist so gestaltet, dass Sie sogar während der Wiedergabe Songtext ändern können.

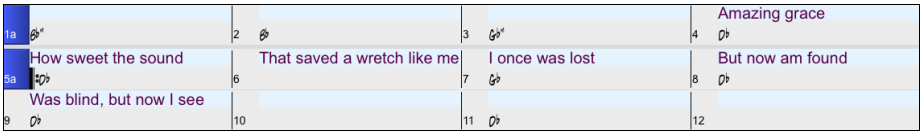
Ein anderer Weg um Songtext einzugeben ist diesen au seiner Textdatei zu kopieren und den Text direkt in den Takt Songtext Layer einzufügen.



Zuerst bereiten Sie den Songtext in der Textdatei auf, und kopieren diesen in die Zwischenablage. Dann gehen Sie zurück zu Band-in-a-Box, doppelklicken auf den Takt so Sie den Songtext eingefügt haben wollen und drücken **Command+V**.



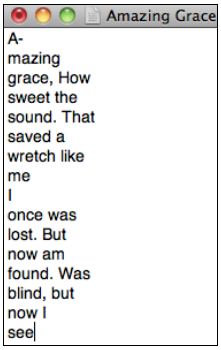
Nun wurde der Songtext in den Layer eingefügt.



Allerdings ist der Songtext nicht auf den richtigen Takten gelandet, Sie müssen dies nun mit den Tasten **TAB**, **RETURN** oder den Pfeiltasten korrigieren.



Es gibt einen einfacheren Weg für diese Kopieren & Einfügen Methode. Wenn der Songtext in der Text-Datei so aufbereitet ist, das jede Zeile einen Takt darstellt, gibt es sehr wenig nach dem Einfügen zu korrigieren.

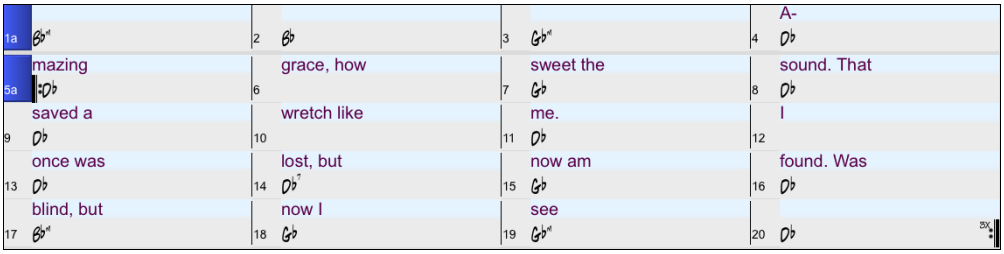


Zuerst bearbeiten Sie den Songtext in der Text-Datei. Stellen Sie sicher, dass jede Zeile einen Takt darstellt. Dann kopieren Sie den Text in die Zwischenablage.

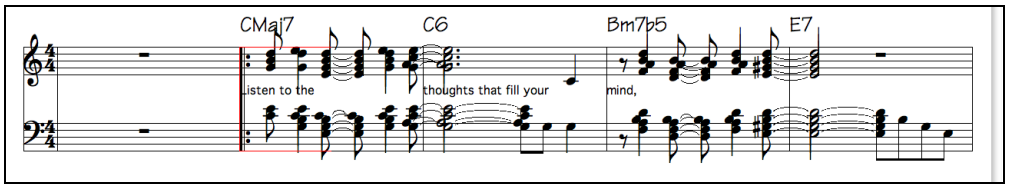
Dann gehen Sie zurück zu Band-in-a-Box, doppelklicken auf den Takt, wo Sie den Songtext einfügen wollen und drücken die Tastenkombination **Command**+**V**.



Der Songtext wird perfekt ausgerichtet!



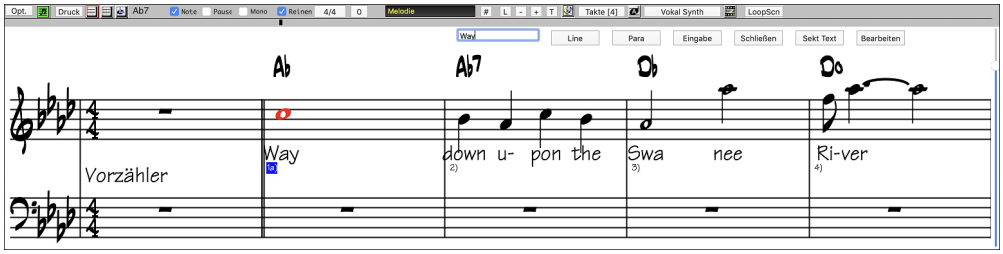
Das **LeadSheet** Fenster kann Takt-basierenden Song anzeigen, den Sie im ChordSheet erfasst haben.



Anmerkung: Sie können die Position des Songtexts mit der Option “Songtext oberhalb/unterhalb” im Print Options Dialog einstellen.

Notenbasierender Songtext

Notenbasierender Songtext bietet die Möglichkeit, Text exakt unter jede Note zu positionieren.



Notenbasierten Songtext geben Sie ein, indem Sie die die Schaltfläche **[L]** in der Toolbar der Notendarstellung anklicken.

Songtext Bearbeitungs-Fenster



Der **[Line]** Button erzeugt einen Vorwärts Slash (Schrägstrich) "/" Zeilenmarkierung im Songtext.

Der **[Para]** Button erzeugt einen Backslash (Rückwärts-Schrägstrich)" \" Absatzmarkierung im Songtext.

Der **[Eingabe]** Button übernimmt den aktuellen Songtext (gleich wie wen Sie die **Eingabe**- oder **Tab**-Taste drücken würden).

Der **[Schließen]** Button beendet den Songtext-Eingabe Modus. Gleich wie wenn Sie den **[L]** Button noch einmal drücken würden

Mit dem **[Sektions Text]** Button können Sie Text in die Songtext-Box als Sektionstext beim aktuellen Takt eingeben.

Der **[Edit]** Button öffnet den **Songtext-Bearbeitungs** Dialog, wo Sie Songtext und Sektionstext bearbeiten können.

Während Sie Text eingeben, ist die Note hervorgehoben. Das Drücken der **Tabulator**- oder **Eingabe-**taste bewegt die Markierung zur nächsten Note. Sie können mit dem Befehl *Bearbeiten* | *Rückgängig* den letzten Eingabe-Schritt widerrufen.

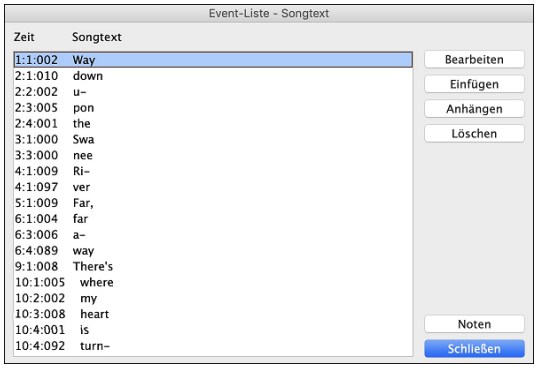
Notenbezogene Songtexte werden bei einem MIDI-Datei Export mitgespeichert und können in anderen MIDI Programmen weiterverwendet werden.

ie Position wird in **Einstellungen im Notations-Fenster** festgelegt. Eine Songtext Position von -10 setzt die Texte unmittelbar unter den Violinschlüssel. Höhere Werte setzen sie tiefer.

Songtext Event-Liste

Sie können auch die Songtext-Events bearbeiten. Damit haben Sie die Möglichkeit Texte an jedem beliebigen Punkt einzugeben und sind nicht an Notenpositionen gebunden.

Sobald Sie die Schaltfläche [#] und anschließend **[Songtext]** geklickt haben, sehen Sie den Dialog **Songtext bearbeiten**.



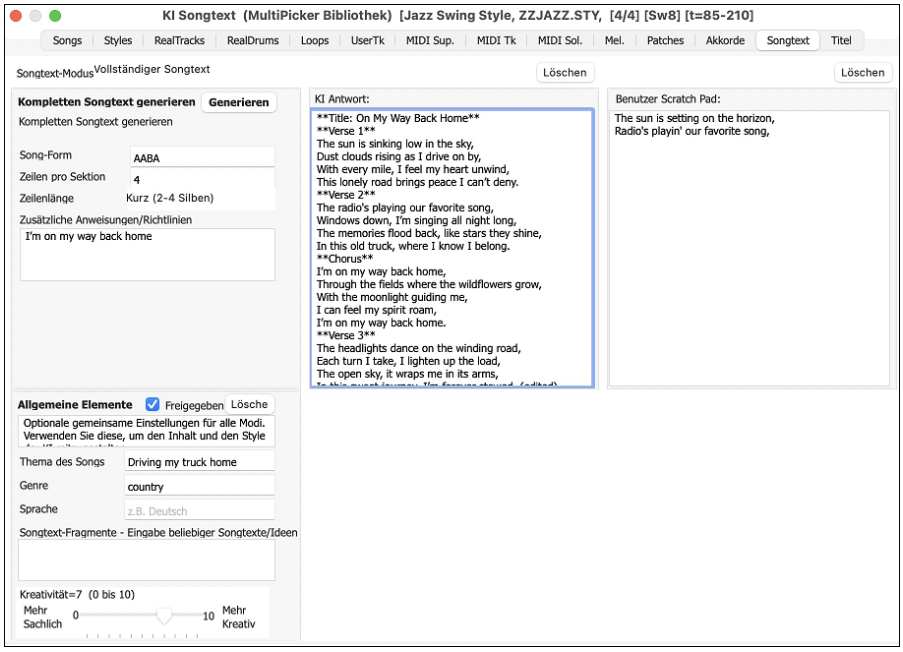
Hier können Sie vorhandenen Songtext bearbeiten oder neuen EINFÜGEN, ans Ende der Spur ANHÄNGEN oder LÖSCHEN. Ein einzelner Text-Event kann bis zu 128 Zeichen haben.

KI Songtext

Band-in-a-Box verfügt über viele weitere KI-Funktionen, darunter kreative Songwriting-Funktionen, die Themen, Stile, Titel und sogar ganze Song-Ideen vorschlagen oder generieren. Es bietet auch benutzerdefinierte KI Songtexte Generation, so dass Sie Songtexte von Grund auf zu erstellen, generieren die nächste Zeile, oder experimentieren mit Reimen, Synonyme, Antonyme, verwandte Wörter oder Alliterationen. Sie können Ihre bestehenden Songtexte verbessern, indem Sie lebendige Bilder, Emotionen, einen reicheren Wortschatz oder eine natürlichere Formulierung hinzufügen. Der **KI Songtext-Generator** vereint all diese Features und ermöglicht es dir, deinen Songtext auf einfache Weise an deinen Song anzupassen. Mit sechs Textmodi - Wortvorschläge, Inspiration, Songwriting, Verbesserungen, kompletter Song und Benutzerdefiniert - können Sie Ihren Songtext auf zahlreiche Arten verfeinern.

Anmerkung: Um diese Features zu verwenden, ist eine Internetverbindung erforderlich.

Um auf diese Features zuzugreifen, gehen Sie in das Menü *Bearbeiten* | *Songtext* | *KI Songtext Fenster öffnen* oder drücken Sie die **A I L return** Tasten.



Songtext Modus: Es gibt sechs Modi, aus denen Sie wählen können.

1. Wort-/Phrasenvorschläge: Finden Sie Reime, Synonyme, Antonyme, verwandte Wörter oder Alliterationen für ein bestimmtes Wort oder einen Satz.
2. Songwriting-Assistent: Chatten Sie mit dem KI-Assistenten, um Ihre Song-Idee zu entwickeln.
3. Inspiration: Generieren Sie Song-Themen, Titel oder sogar ganze Song-Ideen, komplett mit Beispielen.
4. Songtext-Verbesserung: Verfeinern, umschreiben, erweitern oder ergänzen Sie Ihren Songtext.
5. Vollständiger Songtext: Generieren Sie komplette Songtexte, die einer bestimmten Form (z. B. AABA), der Anzahl der Zeilen pro Sektion und anderen Details entsprechen.
6. Benutzerdefiniert: Frag die KI, was du willst, und hab Spaß beim Erforschen kreativer Ideen!

Modus 1 - Wort-/Phrasenvorschläge: Finden Sie Reime, Synonyme, Antonyme, verwandte Wörter/Sätze oder Alliterationen für ein bestimmtes Wort oder einen Satz.

In diesem Modus können Sie ein Wort oder einen Satz eingeben und Reime, Synonyme, Antonyme, verwandte Wörter/Phrasen oder Alliterationen finden. Sie können ein Wort oder einen Satz eingeben, indem Sie es/ihn direkt eingeben oder indem Sie Text aus anderen Memo-Steuerungen, wie z. B. dem TextEdit, auswählen.

Wenn Sie eine Song-Idee mit einem bestimmten Thema, Genre oder Songtext haben, geben Sie diese in der Sektion "Gemeinsame Elemente" ein. So wird sichergestellt, dass die Reime, Synonyme und anderen Vorschläge auf Ihren Song zugeschnitten sind.

Modus 2 - Songwriting-Assistent: Chatte mit dem KI-Assistenten, um deine Song-Idee zu entwickeln.

Beginnen Sie das Gespräch einfach mit einem Satz wie "Lasst uns loslegen" oder teilen Sie Ihre Idee mit, z. B. "Ich möchte einen Country Song über harte Arbeit und das Leben der Arbeiter schreiben." Alternativ können Sie auch nach Themenvorschlägen fragen, eines auswählen und dann einen Songtext zu diesem Thema generieren.

Modus 3 - Inspiration: Generieren Sie Song-Themen, Titel oder sogar ganze Song-Ideen, komplett mit Beispielen.

Die Funktion **Komplette Song-Idee** generiert Songtexte für einen ganzen Song und berücksichtigt dabei alle von Ihnen gelieferten Informationen, einschließlich der Details aus der Sektion "Gemeinsame Elemente". In der Endung des vorgeschlagenen Songtextes sehen Sie Style-Vorschläge, die Sie in Band-in-a-Box verwenden können. Klicken Sie in der MultiPicker Bibliothek auf die Registerkarte [Styles] und geben Sie die vorgeschlagenen Styles (z. B. Traditional Country, Americana, Southern Rock) in den Textfilterbereich ein, um sie zu finden.

Die Funktion **Themen** liefert verschiedene Song-Themen auf der Grundlage der von Ihnen eingegebenen Ideen. Sie können z. B. ein Thema wie "Driving my truck back home" vorschlagen und die KI generiert eine Vielzahl von verwandten Themen, wie z. B.: Wide open roads and endless skies. Nostalgic memories of home, The comfort of familiar places. Chasing sunsets on the highway, usw.

Die Funktion **Titel** generiert Song-Titel, die zu Ihrem gewünschten Thema oder Genre passen.

Mode 4 - Textverbesserungen: Verfeinern, umschreiben, erweitern oder ergänzen Sie Ihren Songtext.

In diesem Modus können Sie Ihre Songtexte auf folgende Weise verbessern:

- Verfeinerung des Satzbaus für einen natürlicheren Fluss, lebendige Bilder, einen reicheren Wortschatz und tiefere Gefühle
- Vorschlagen der nächsten Zeile zur Ergänzung Ihres Songtextes
- Umschreiben des Songtextes für eine neue Perspektive
- Erweiterung des Songtextes zur Vertiefung des Themas

Wie bei anderen Modi helfen alle Eingaben in der Sektion "Gemeinsame Elemente" dabei, die Antwort auf Ihre spezifischen Einstellungen zuzuschneiden.

Modus 5 - Vollständiger Songtext: Generieren Sie komplette Songtexte, die einer bestimmten Form (z. B. AABA), der Anzahl der Zeilen pro Sektion und anderen Details entsprechen.

Dieser Modus generiert einen kompletten Songtext, der der Form und der Anzahl der Takte für jede von Ihnen angegebene Sektion entspricht. Zum Beispiel, wenn jede Zeile des Songtextes zwei Takte der Musik darstellt, dann würden 4 Zeilen des Songtextes 8 Takten entsprechen. Wenn Sie also einen 32-taktigen Song mit 8-taktigen Sektionen wünschen, wählen Sie eine Form wie AABA, aktivieren Sie 4 Zeilen pro Sektion und wählen Sie die Anzahl der Wörter pro Zeile.

Modus 6 - Benutzerdefiniert: Frag die KI alles, was du willst, und hab Spaß beim Erforschen kreativer Ideen!

Sie können jede beliebige Frage in der von Ihnen gewünschten Formulierung stellen. Sie könnten zum Beispiel fragen: "Wie lauten die Noten eines F9-Akkords?"

Die Sektion **Gemeinsame Elemente** gilt für alle Songtext-Modi. Hier können Sie optional Informationen über Ihren Song liefern, z. B. sein Thema, sein Genre, seine Sprache, seine Textfragmente und seine Kreativitätsstufe.

- Aktiviert: Wenn diese Option deaktiviert ist, werden alle Informationen in dieser Sektion ignoriert.

- Thema des Songs: Beschreiben Sie die Idee oder Geschichte hinter Ihrem Song.

Genre: Geben Sie das Genre des Songs an, z. B. "Heavy Rock" oder "Kindersong über den Zoo".

- Sprache: Wählen Sie die Sprache für den Songtext. Wenn Sie dieses Feld leer lassen (Standard), wird der Songtext auf Englisch angezeigt.

- Liedtext-Fragmente: Liefern Sie alle vorhandenen Textfragmente, die beim Generieren des Songtextes berücksichtigt werden.

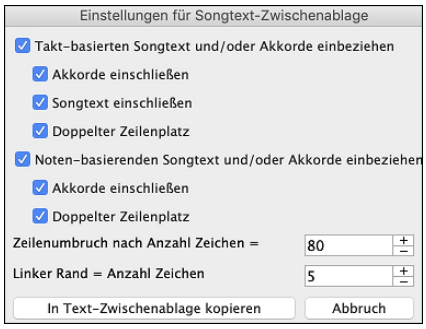
- Kreativität: Höhere Einstellungen ermutigen den Assistenten, beim Generieren der Songtexte kreativer und erfinderischer zu sein.

- Sie können auf den Button **[Löschen]** klicken, um alle eingegebenen Informationen zu löschen.

Es gibt ein **Benutzer Scratch Pad**, auf dem Sie Ihre Ideen speichern können. Dieser Bereich ist nur für Sie persönlich gedacht und ermöglicht es Ihnen, Ihre Gedanken oder von der KI generierten Vorschläge zu kopieren und einzufügen, damit sie nicht verloren gehen. Der Inhalt dieses Pads wird im aktuellen Song gespeichert.

Einstellungen für Songtext-Zwischenablage

Der *Bearbeiten* | *Songtext* | *Songtext in Zwischenablage kopieren* Menübefehl öffnet den Dialog mit Optionen für den Songtext in Zwischenablage kopieren, der Ihnen ermöglicht taktbasierenden oder notenbasierenden Songtext in die Zwischenablage zu kopieren, damit Sie diesen in ein anderes Programm einfügen können.



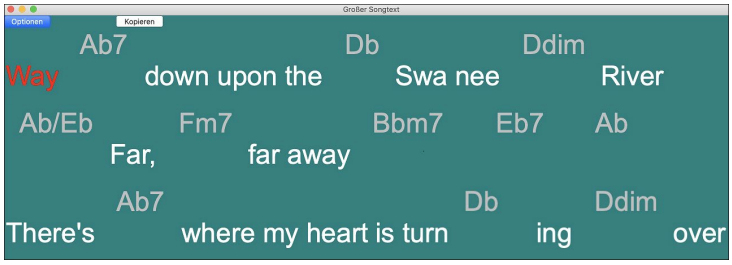
Der Dialog lässt Sie auswählen, ob Sie den notenbasierten und/oder den Takt-basierten Songtext in die Zwischenablage kopieren möchten.

In beiden Fällen können Sie zusätzlich die Akkordsymbole hinzufügen und einfache oder doppelte Zeilenabstände auswählen und Einstellungen für den Druckrand vorgeben.

Großes Songtext (Karaoke) Fenster



Das große Songtext-Fenster eignet sich hervorragend zum Mitsingen oder für Karaoke. Es wird über *Songtext* | *großes Songtext-Fenster* geöffnet, mit den Tastenanschlägen **Control+Y** oder mit der Schaltfläche [Großes Songtext Fenster] auf der Toolbar.



Jedes Wort wird während der Wiedergabe hervorgehoben, und das Fenster kann durch einen Mausklick auf die Schaltfläche [Optionen] individuell eingerichtet werden. Klicken Sie auf ein Wort im großen Songtext Fenster, um den Song ab dieser Position zu starten.

Einstellungen im Songtext Fenster

Fügen Sie Akkordsymbole hinzu, richten Sie Ihre Farbgebung individuell ein, wählen Sie eine Lieblings-Schriftart und wählen Sie eine Größe in den **Einstellungen im Songtext Fenster**.



Akkorde können eine Zeile oberhalb vom Songtext im Großen Songtext Fenster angezeigt werden.

Wenn Sie **zeige Akkordsymbole über Songtext** aktivieren, werden die Akkorde auf einer eigenen Zeile dargestellt.

Für Akkorde und Songtext werden unterschiedliche Farben verwendet, um diese Elemente visuell besser auseinander halten zu können. Wenn für ein paar Takte keine Text vorkommt, zeigt das große Songtext Fenster die Akkorde durch Takte geteilt an, sodass sie einfacher zu lesen sind. Wenn der Text fortgesetzt wird, sind die Akkorde wie vorher mit den Wörtern verschachtelt.

Sie können die Farbe für die Akkorde auch im Optionendialog auswählen.

Ist der **Songtext seitenweise scrollen** Option angewählt, blättert der große Songtext eine Seite auf einmal weiter. Wenn der Text-Cursor die vorletzte Zeile erreicht, springt er zum Anfang der nächsten Seite und ermöglicht so unterbrechungsfreies Weiterlesen des Liedtextes.

Wenn Sie die Option "**Automatisches Öffnen des Text Fensters für Songs mit Songtext**" aktiviert haben und eine MIDI (oder .KAR) -Datei mit Songtext geöffnet wird, geht automatisch das Songtext Fenster auf und zeigt den in die Datei eingebetteten Text an.

Das populäre Karaoke Dateiformat (.KAR) kann wie MIDI-Dateien direkt in Band-in-a-Box geöffnet werden. Es werden sowohl Akkord Symbole (Band-in-a-Box analysiert intelligent die Akkorde des Songs), wie auch die Songtexte der Karaoke-Dateien dargestellt.

Der **[Kopieren]** Button erlaubt Ihnen den Songtext des Songs und optional auch die Akkorde in die Zwischenablage zu kopieren. Wenn Sie den Inhalt der Zwischenablage dann in eine Textverarbeitung kopieren, können Sie Ihren Songtext dort bearbeiten und im gewünschten Format ausdrucken.

Ausdruck

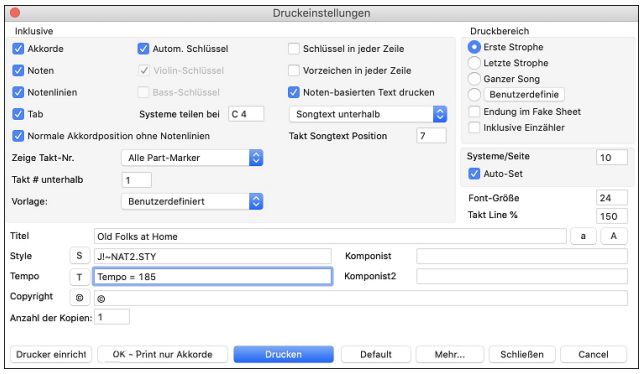
Band-in-a-Box druckt LeadSheet Notation mit Akkorde, Melodien, Text und Textnotizen aus. Ebenso können die Notensysteme einzelner Instrumente (oder auch mehrere) von Band-in-a-Box Arrangements ausgedruckt werden. Die meisten Songs passen auf eine Seite, der Ausdruck wird daher ähnlich wie bei einem Standard Fakebook aussehen.

Sie können sehr leicht selbstdefinierte Fakebooks all Ihrer Songs erzeugen und ausdrucken. Sofortiges Transponieren und Ausdrucken von Notensystemen für Blech- und Holzblasinstrumente ist jederzeit möglich. Die Druckoptionen beinhalten Titel, Taktnummern, Komponisten, Style und Copyright Informationen.

Druckeinstellungen



Das Anklicken der Schaltfläche **[Drucken]** oder **command+P** öffnet das Dialogfeld für die Druckoptionen. Einzugeben sind Titel, Taktnummern, Komponist, Style und Copyright.



Akkorde: Wenn angewählt, scheinen die Akkorde des Liedes am LeadSheet auf. Denken Sie daran, dass die Höhe der Akkord im Notations-Fenster Optionen Dialog einstellen können.

Noten: Wenn Sie nur ein Akkord LeadSheet ohne Noten möchten, deaktivieren Sie diese Option. Ansonsten sollte diese Option aktiviert sein.

Notenlinien: Deaktivieren, um ein FakeSheet nur mit Akkordsymbolen und Taktlinien, aber ohne Notenlinien und Notendarstellung zu drucken.

Tab: Ermöglicht, Tabulaturen für Gitarre- und Bassspuren anzuzeigen und auszudrucken..

Normale Akkordposition ohne Notenlinien: Wenn die Notenlinien nicht im Ausdruck enthalten sind, können Sie mit dieser Option die oben stehenden Akkorde statt innerhalb der einzelnen Takte sehen

Autom. Schlüssel: Mit dieser Einstellung wird das Programm nur die Notenschlüssel drucken, die notwendig sind. Zum Beispiel würde ein Melodie wahrscheinlich nur mit dem Violinschlüssel gedruckt werden, während ein Bass Spur nur den Bassschlüssel und ein Klavier Spur beide Notenschlüssel verlangen würde.

Violinschlüssel: Üblicherweise werden Sie den Violinschlüssel einbeziehen wollen, außer wenn Sie nur eine Bass Spur oder linke Hand Klavier Spur drucken und Platz sparen möchten.

Bassschlüssel: Für Melodien oder Soli werden Sie wahrscheinlich keinen Bassschlüssel ausgedruckt haben wollen. Für andere Spuren (Klavier, Bass, Schlagzeug, usw.) sollten Sie diese Option aktiviert sein.

Systeme teilen: Dies bestimmt, wo die Notendarstellung in Violin- und Bassschlüssel aufgetrennt wird. Das mittlere C wird normalerweise C5 bezeichnet, und C4 ist eine Oktave darunter. Für eine Melodie- oder Solo-Spur werden Sie wahrscheinlich die vollständige Spur im Violinschlüssel gedruckt haben wollen, dazu können Sie hier die Schlüssen bei C4 separieren.

Einzähler: Wenn Ihr Song einen Auftakt zu Takt 1 hat, dann vergewissern Sie sich, dass diese Option aktiviert ist. Tatsächlich aktiviert Band-in-a-Box dies für Sie, indem es prüft, ob sich Noten im Vorzähler befinden. Sie können diese automatische Einstellung hier außer Kraft setzen, falls.

Takt-Linien %: Dies erlaubt die Einstellung der Stärke der Taktlinien.

Font-Größe: Dies ist die Schriftgröße für die gedruckte Musik. Änderungen können in der Druckvorschau überprüft werden.

Systeme/Seite: Band-in-a-Box setzt diese Einstellung für Sie automatisch um den Ausdruck auf einer Seite unterzubringen, hier überschreiben Sie die automatische Einstellung. Denken Sie daran, dass der Titel 1 System einnimmt. Die “Auto-Set” Option wird die Zahl automatisch setzen und versuchen, das LeadSheet auf eine einzige Seite.

Takt-Nr. :Über dieses Dropdown-Menü können Sie die Anzeigeoptionen für Taktnummern auswählen (zB bei jedem Takt, bei jedem PartMarker, jede Zeile, jede Seite).

Takt-Nr. unterhalb: Hier können Sie die vertikale Position der Taktnummern zwischen 1 und 7 beim Ausdruck angeben. 1 ist sehr nahe an den Notenlinien, 7 ist von den Linien am weitesten entfernt.

Schlüssel in jeder Zeile: Lassen Sie diesen Punkt deaktiviert, wenn Sie keine Schlüssel brauchen und eine übersichtlichere Notendarstellung bevorzugen.

Vorzeichen in jeder Zeile: Moderne Fakebooks zeigen Vorzeichen nicht in jeder Zeile. Wenn Sie dies aber bevorzugen, aktivieren Sie diese Option.

Noten-basierten Songtext: Aktivieren, wenn Sie die Melodiespur mit Text ausdrucken wollen, oder deaktivieren, um nur die Noten der Melodie zu drucken

Takt Songtext: Takt Songtext kann entweder oberhalb oder unterhalb des Violinschlüssels gedruckt werden.

Takt Songtext Position: Damit können Sie die vertikale Position des Taktes Songtext einstellen.

Vorlage: Hier können Sie Druck-Vorlagen auswählen – Normal, nur Songtexte, Akkorde und Songtexte, nur Akkorde und leeres Notenblatt. Wählen Sie die gewünschte Vorlage. Um zu den „normalen Einstellungen” zurückzukehren, wählen Sie die Vorlage “Normal”.

Druckbereich (Erste Strophe/Letzte Strophe /Ganzer Song): Sie können entweder die erste Strophe, die letzte Strophe oder den ganzen Song drucken. Wenn Sie diese Einstellung ändern, wird Band-in-a-Box die Anzahl von Notensystemen pro Seite zurücksetzen um – wenn möglich – den Ausdruck automatisch auf eine Seite anzupassen.

> **Tipp:** Sie möchten vielleicht die letzte Strophe eines Songs mit einer Coda-Endung ausdrucken, oder möchten ein 2-Taktiges Ende sehen.

Benutzerdefiniert: Sie können auch einen Ausschnitt des aktuellen Songs ausdrucken. Markieren Sie den gewünschten Bereich mit der Maus oder geben Sie in nebenstehenden Dialog Taktnummer und –Anzahl des gewünschten Ausdrucks an. Um z.B. nur Takt 11-16 ausdrucken, wählen Sie den Button **[Benutzerdefiniert]** und geben als Druckbereich Von Takt 11 – 5 Takte lang ein. Vom Song werden dann nur genau diese 5 Takte ausgedruckt.

Anzahl der Kopien:In den Druckoptionen können Sie die Anzahl der auszudruckenden Kopien eingeben.

Titel/Style/Tempo/Komponist/Copyright: Geben Sie diese Informationen in die zur Verfügung stehenden Felder ein. Wenn der Titel lang ist wird die Schriftgröße reduziert und der Titel wird nicht unterstrichen. Titel sind auf 60 Zeichen begrenzt.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche [**Aa**], um den Titel in einer Kombination aus Groß- und Kleinbuchstaben zu drucken.
- Drücken Sie den Button **[AA],** um den Titel in Großbuchstaben zu drucken.
- Die Schaltfläche [T] fügt automatisch das aktuelle Tempo des Songs ein.
- Die Schaltfläche [©] fügt das Copyright-Symbol in das Copyright Feld ein.
- Die Schaltfläche [S] fügt den vollen Style Namen in das Styles Feld ein.

[Mehr]: Klicken Sie hier, um Ränder und mehr einzustellen.

- Sie können auch die Option "'Tempo = xxx' immer darstellen" aktivieren, die automatisch das aktuelle Tempo auf das Notenblatt schreibt.
- Eine Checkbox ermöglicht den Ausdruck der Part-Marker (a, b, usw.) Namen.
- Verwenden Sie "Offset Taktnummern bei __ Takte" um einen Offset (Versatz) bei der Anzeige der Taktnummern auf den Ausdruck oder LeadSheet zu erreichen. Wenn Sie, zum Beispiel Takt 1 beim Ausdruck als Takt 17 anzeigen lassen wollen, geben Sie hier einen Offset von 16 ein.

[Einrichten]: Öffnet die Einstellungs-Dialogbox für Ihren Drucker. Wenn Sie einen neuen Drucker wählen, wird Band-in-a-Box automatisch diesen als Ihren Standarddrucker einstellen.

[OK - Print nur Akkorde]: Mit diesem Button können Sie schnell ein "reines Akkord" Fake Sheet ausdrucken.

[Drucken]: Drücken Sie diesen Button um Ihren Song zu drucken

Ausdruck mehrerer Spuren

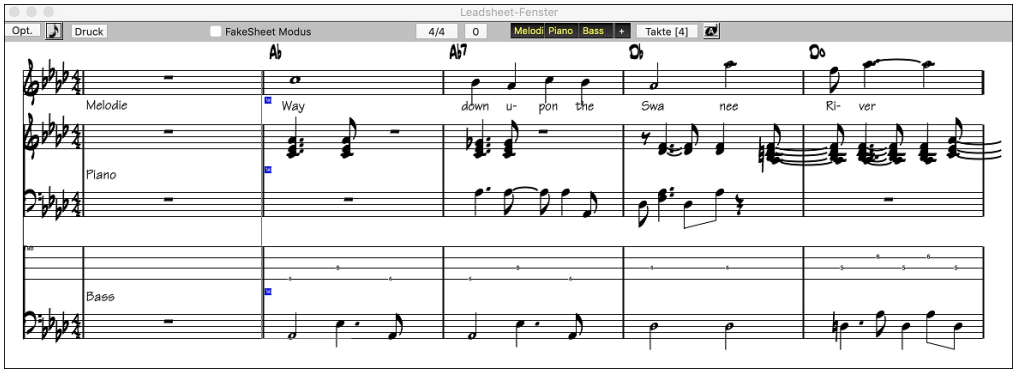
Um mehr als eine Spur der Notendarstellung zu drucken:

- 

Öffnen Sie das LeadSheet Fenster.
- 

Klicken Sie auf den Spurauswahl-Button und wählen Sie eine Spur aus dem Menü, um die Notation dieser Spur anzuzeigen
- 

Um mehrere Spuren anzuzeigen, wählen Sie zuerst die Spur aus, die oben angezeigt werden soll, und klicken Sie dann auf den **[+]**-Button und wählen Sie die Spuren in der Reihenfolge aus, in der sie von oben nach unten angezeigt werden sollen. Um eine zusätzliche Spur aus der Anzeige zu entfernen, klicken Sie auf diesen Spurnamen und wählen Sie *Entfernen* aus dem Menü. Um alle zusätzlichen Spuren zu entfernen, klicken Sie auf die **[+]**-Schaltfläche und wählen Sie *Extras entfernen* aus dem Menü.



> **Anmerkung:** Wenn Sie eine Notation mit mehreren Spuren betrachten, werden die Notenschlüssel automatisch eingestellt, die Notenschlüssel-Einstellungen im Lead Sheet Options-Fenster werden dabei ignoriert. Zum Beispiel, der Bass wird dann immer im Bassschlüssel dargestellt, Sie können keine andere Einstellung vornehmen.

Klicken Sie **[Druck]** im LeadSheet Fenster, um die mehrzeilige Band-in-a-Box Notendarstellung zu drucken.

Kapitel 9: Automatische Musikerzeugung

Band-in-a-Box gibt Ihnen eine Menge an Musiktalent in die Hand. Ob es nun das Spiel von Top Session Musikern aus den RealTracks und RealDrums ist, oder die automatischen Funktionen die Ihre eigene Kreativität stimulieren und unterstützen.

Es gibt zum Beispiel Funktionen wie der **Melodist** zur Erzeugung eines Songs oder Teil eine Songarrangements von einem leeren Notenblatt aus. Geben Sie einfach ein welchen Song Sie haben wollen, Band-in-a-Box Melodist macht dann den Rest für Sie.

Der **Solist** erzeugt improvisierte, hunderte von Soli sowohl für MIDI- wie als auch für RealTracks Spuren. Sie könnten die Band-in-a-Box Soli für Ihre fertig gestellten Spuren nutzen um sich eine Inspiration für die eigene Improvisation zu holen. Dies ist auch geeignet für anspruchsvolles Blattlesen und zum Üben.

Der **Gitarrist** erzeugt glänzende Gitarren-Akkord Soli im Style der besten Gitarristen und zeigt zudem jede Instrumenten Spur auf den Gitarrengriffbrett an.

Wenn Profis einen Song interpretieren, erwarten wir mehr als die Wiedergabe einer Standard Notation, da diese Musiker Ihr eigenes Talent und Musikalität in den Vortrag einbringen. Band-in-a-Box macht genau das mit den **Live-Verzierungen**, die Professionalität zu einer aufgenommen Spur hinzufügen.

Verwenden Sie die integrierte Musikalität von Band-in-a-Box um Ihre Musik noch besser zu machen.

Automatische Song-/Melodieerzeugung - “Der Melodist”

Sie sind in der Stimmung, einen ganz neuen Song zu komponieren? Mit Band-in-a-Box können Sie einen neuen Song in einem Style Ihrer Wahl komponieren, komplett mit Intro, Akkorden, Melodie, Arrangement und Improvisationen – alles mit dem Programm erstellt.

Wenn der Song erzeugt wurde, sind die Akkorde und die Melodie reguläre Band-in-Box Spuren, und können als solche bearbeitet, ausgedruckt und als MIDI-Datei gespeichert werden, Sie können ebenso jeden Teil eines Songs neu erzeugen um später eine Verfeinerung Ihrer Band-In-a-Box Komposition durchzuführen.

Die Melodisten „Jukebox“ erzeugt andauernd neue Songs und spielt diese ab. Neben den kompositorischen Vorteilen des Melodisten, kann Sie dieses Feature als mächtiges Übungswerkzeug zur Verbesserung Ihres Blattlesens (durch Lesen der Melodien im LeadSheet Fenster, die in unterschiedlichen Tonarten erzeugt wurde) unterstützen. Weiters können Sie Ihr Gehör verbessern in dem Sie im Gehörtrainings-Fenster zu den in den Songs erzeugten Akkord-Progressionen mitspielen.

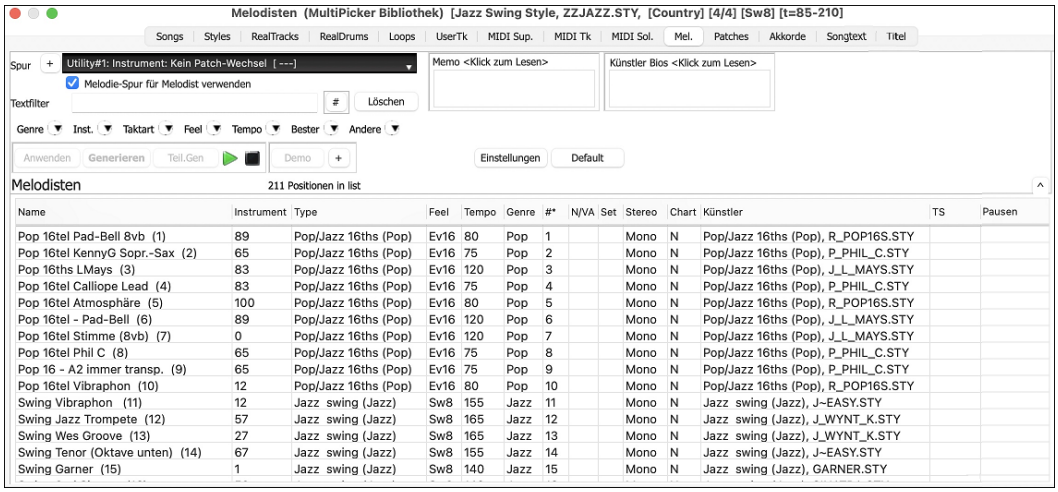
Dieser Programmpunkt kann Sie als mächtiger Übungspartner dabei unterstützen, Ihr Blattlesen und Ihr musikalisches Gehör zu verbessern.

Melodist Picker (MultiPicker Bibliothek)

Der **Melodist Picker** zeigt eine Liste von Melodisten mit Informationen wie Instrument, Genre, Feel, Tempo und mehr an. Er enthält auch nützliche Funktionen zur Auswahl von Melodisten, darunter Filter, Suchoptionen, Demos, Memos usw., und ermöglicht es Ihnen, die gesamte Spur oder nur einen Teil davon zu generieren.



Um diese Funktion zu nutzen, klicken Sie auf den Button **[MultiPicker Bibliothek]** auf der Toolbar oder drücken Sie die Taste **[F7]** und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Mel.]**.



Mit der Spurauswahl können Sie eine Spur auswählen, auf die das ausgewählte Element in der Liste angewendet werden soll.

Anmerkung: Wenn Sie eine andere Spur als die Melodie-Spur auswählen, deaktivieren Sie die Option „Melodie-Spur für Melodist verwenden“ unter dem Spur-Selektor, damit der Melodist auf der ausgewählten Spur und nicht auf der Melodie-Spur generiert wird.

Wenn Sie auf den Button [+] neben dem Spur-Selektor klicken, wird ein kleines Panel angezeigt, in dem Sie Solo, Stummschaltung, Einfrieren, Lautstärke/Hall/Panorama/Klang aktivieren, das Label der Spur ändern, die Beschreibung der Spur schreiben und mehr für die aktuelle Spur tun können.

Sie können die Liste sortieren, indem Sie auf die Spaltenüberschriften klicken.

Anmerkung: Die Spalte Künstler zeigt die Art der Wiedergabe (z. B. Pop/Jazz 16tel) und den Style, den der Melodist verwendet. Einige Spalten, wie Holds, Direct Input Available, Stems usw., sind für Melodisten nicht relevant und enthalten daher keine Informationen.

Durch Rechtsklick auf die Liste wird ein Menü mit häufig verwendeten Funktionen geöffnet, z. B. Favoriten umschalten, nur Favoriten anzeigen, Filter löschen und vieles mehr.

Sie können die Filterfunktion verwenden, um Elemente in der Liste zu suchen. Geben Sie z.B. einen Text (z.B. Bossa) in das Feld **Texfilter** ein, und die Liste wird so gefiltert, dass nur die Einträge angezeigt werden, die das Wort "Bossa" irgendwo im Namen, im Genre, im Memo usw. enthalten. Sie können auch die Pfeiltasten verwenden, um die Liste schnell nach einem Genre, Instrument, Taktart, Feel usw. zu filtern.

Audio-Demos sind verfügbar. Um diese anzuhören, drücken Sie den Button **[Demo]**. Durch Doppelklicken auf einen Melodist in der Liste oder Drücken der Leertaste werden auch die Audio-Demos abgespielt, wenn Sie die Option *Doppelklick (oder Leertaste) spielt ChordSheet (keine vorgefertigte Demo)* im Menü des **[+]**-Buttons aktiviert haben. Dieser Button bietet auch zusätzliche Optionen zur Anpassung der Lautstärke der Audio-Demos, zur Wiedergabe in Schleife und mehr.

Der **[Einstellungen]**-Button öffnet ein Fenster, in dem Sie die Elemente auswählen können, die der Melodist generieren soll.

- Wenn die Checkbox **Akkorde** aktiviert ist, generiert der Melodist Akkorde.
- Wenn Sie jedoch die aktuelle Akkordprogression, die bereits im ChordSheet eingegeben wurde, beibehalten möchten, deaktivieren Sie diese Option. Standardmäßig verwendet der Melodist den zugehörigen Style. Wenn Sie jedoch nicht möchten, dass der aktuelle Style geändert wird, deaktivieren Sie die Option **Styleänderung**. Sie können auch die voreingestellten Buttons verwenden, um die Elemente schnell auszuwählen.
- Der Button **[Akkorde]** aktiviert beispielsweise die Option **Akkorde** und hebt die Markierung aller anderen Elemente auf.
- Die Schaltfläche **[Akkorde für vorhandener Melodie]** generiert Akkorde auf der Grundlage der vorhandenen Melodie unter Verwendung des Features Reharmonist.
- Der Button **[Mehr Melodist]** öffnet den Dialog Melodist, in dem Sie zusätzliche Einstellungen und Optionen auswählen können.

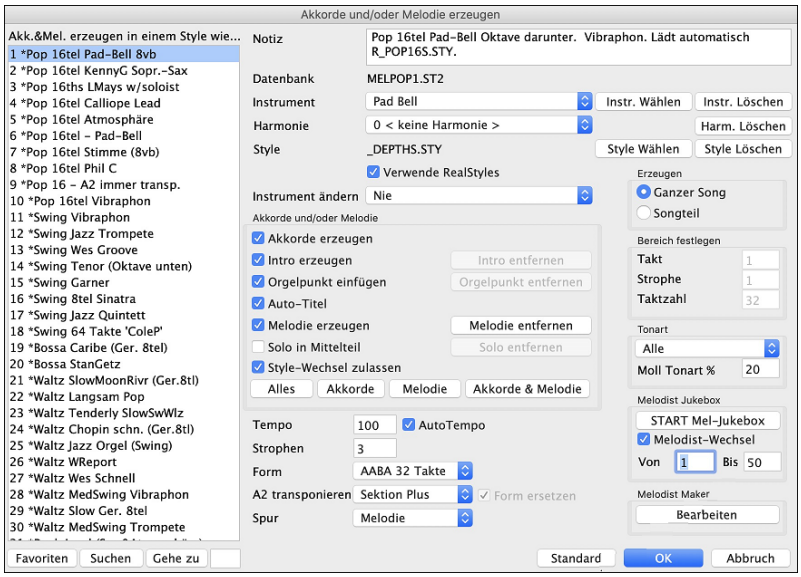
Sie können auf den Button **[Generieren]** klicken, um die gesamte Spur zu generieren und den Song abzuspielen. Der grüne Pfeil-Button spielt den Song ab der aktuellen Position ab, und **Umschalten**+Klick darauf spielt den Song von Anfang an ab. Der schwarze quadratische Button stoppt den Song oder die Audiodemo. Wenn Sie nur einen Teil der Spur generieren möchten, klicken Sie auf den Button **[Teil Gen]**, um ein kleines Fenster zu öffnen. Sie können dann den Bereich entweder anhand der Taktgrenzen oder anhand präziser Regionen in Takten/Schlägen/Ticks angeben und dann auf den Button **[Diesen Bereich neu generieren]** klicken. (**Anmerkung:** Der Button **[Anwenden]** ist für Melodisten nicht relevant.)

Melodist Picker (modaler Dialog)

Es gibt einen weiteren Dialog, der die Melodist-Funktion liefert. Er enthält zwar nicht die Option für die Audio-Demo, ermöglicht es Ihnen aber, Songs zu generieren und sie im Stil einer Jukebox zu spielen, die Anzahl der Strophen auszuwählen, auf den Melodist-Editor zuzugreifen und vieles mehr.



Um diesen Dialog zu öffnen, klicken Sie auf den Button **[Melodist]** auf der Toolbar oder drücken Sie **Umschalt+F5**.



Die linke Seite des Bildschirms zeigt die Liste verfügbarer Melodisten. Der Melodist erzeugt Intro, Akkorde, Melodie Harmonie, Style und Solo unter Verwendung der Voreinstellungen für den ausgewählten Melodisten. Nach Klick auf **[Suchen]** können Sie den Teil eines Melodist-Namens, der Notiz, eines Styles oder eines anderen Textes eingeben, der bei dem Melodist hinterlegt ist. Danach wird in der Melodist-Liste der nächste Eintrag markiert, der diesen Text enthält. Oder Sie können auch die Nummer eines Melodisten hier eingeben und dann auf [**Gehe zu Nr.**] klicken. Mit der Schaltfläche **[Bevorzugte]** greifen Sie auf die kürzlich verwendeten Melodist zu.

Notiz / Datenbank: m Feld *Notiz* finden Sie Bemerkungen zu dem aktuellen Melodist Darüber den Namen der Datenbank (z.B. MEL1.ST2), die diesem Melodist zugeordnet ist.

Instrument / Harmonie / Style / Instrument ändern: Ein Melodist kann Patch und Harmonisierungs-Einstellungen speichern, diese werden im Instrumenten-Bereich des Melodisten Dialogs angezeigt. Voreingestellt verwendet der Melodist

RealStyle anstelle von MIDI Styles. Wenn Sie aber MIDI-Style bevorzugen, deaktivieren Sie die Checkbox “Verwende RealStyles“. Das Instrument kann auch in jeder Strophe automatisch wechseln, weiters können Sie die Einstellungen des aktuellen Melodisten überschreiben und Ihre eigenen Einstellungen für Patch, Harmonie und Instrumenten-Wechsel wählen.

Akkorde und/oder Melodie: In diesem Bereich wird festgelegt, welche Elemente des Songs erzeugt werden sollen. Dies sind bequeme Vorgaben für die am häufigsten verwendeten Varianten. Zum Beispiel werden mit der Schaltfläche **[Akkorde & Melodie]** die Felder Akkorde & Melodie erzeugen (aber ohne Solo) aktiviert. Mit der Schaltfläche **[Alles]** werden Akkorde, Melodie und Solo erzeugt. Die Schaltfläche **[Akkorde]** bewirkt, dass nur Akkorde (ohne Melodie) erzeugt werden, und die Schaltfläche **[Melodie]** bewirkt, dass nur eine Melodie (ohne neue Akkorde) über einer vorhandenen Akkord-Fortschreitung erzeugt wird.

- Wenn Sie **Akkorde**, **Melodie** und eine **Intro** erzeugen wollen, sollten hier die Häkchen gesetzt sein.
- Wenn Sie in der Intro und am Ende der Abschnitte im Bass eine Orgelpunkt-Figur setzen wollen, aktivieren Sie das Feld Orgelpunkt einfügen.
- Die Auswahl Solo in Mittelteil **.** erzeugt eine Improvisation in den mittleren Strophen des Songs. Der Solist wird mit dem MelodistMaker **[Bearbeiten]** Button ausgewählt, RealTracks Solisten können verwendet werden.
- Wenn das Feld Style-Wechsel zulassen aktiviert ist, wird Der Melodist den hinterlegten Style laden. Wenn Der Melodist den aktuellen Style nicht ändern soll, schalten Sie diese Funktion aus.
- Die Funktion Auto-Titel erzeugt für den Song einen neuen Titel.

Tempo / Auto Tempo: Die Tempo-Einstellung bestimmt das Tempo des neuen Songs, als Vorgabe dient das aktuelle Tempo des vorherigen Songs. Ist Auto-Tempo aktiviert, wird das Tempo auf einen Wert aus dem Bereich gesetzt, der für das Tempo bei diesem Melodist hinterlegt ist. Wenn beispielsweise ein Melodist Fast Waltz (schneller Walzer) heißt, ist ihm wahrscheinlich ein schnelles Tempo als Vorgabe hinterlegt. Daher wird der dann erzeugte Song auch ein schnelles Tempo zeigen, wenn Auto-Tempo aktiviert ist.

Form: In diesem Eingabefeld können Sie zwischen einem Song in “freier” oder spezifischer Form (AABA 32 Takte) wählen. Die Form AABA hat 32-Takte voreingestellt, was der gebräuchlichsten Form entspricht.

> **Tipp:** Melodisten können alternativ auf 64 Takte gesetzt werden (z.B. Melodist # 18 ColeP 64 Takt Form). Die Song “Form” bezieht sich auf das Muster, das Strophe und Refrain wiederholt. Die Form “AABA 32” hat 4 Abschnitte mit je 8 Takten: Abschnitt “A” ist die Strophe und “B” ist der Refrain oder die Bridge des Songs.

A2 transponieren: Bei Songs im AABA-Format ist es nicht unüblich, dass der zweite A-Abschnitt transponiert gespielt wird. Wenn also der erste A-Abschnitt in Eb steht, wird der A2-Abschnitt vielleicht nach Gb transponiert. Bei den Melodisten sind diese Einstellungen hinterlegt, und einige Melodist sind darauf eingerichtet, den A2-Abschnitt entsprechend zu transponieren. Wenn das nicht geschehen soll, stellen Sie bei A2 transponieren keine' ein.

Form ersetzen: Wenn die Form des Songs AABA ist, möchten Sie normalerweise den regenerierten Abschnitt durchgängig in der Form in allen “A” Bereichen wiederholen lassen. Diese Option weist den Melodisten an, die erzeugten Takte in andere “A” Bereiche zu kopieren.

Spur: Normalerweise wird der Melodist in die Melodie Spur geschrieben. Um ihn in die Solo Spur - vielleicht als Gegen-Melodie - zu schreiben, ist hier die Einstellung auf 'Solo' zu setzen.

Songteil / ganzen Song: Im nächsten Bereich des Melodist-Fensters können Sie bestimmen, ob der ganze Song neu erzeugt werden soll oder nur ein bestimmter Songteil. Wenn Sie Songteil anklicken, können Sie im Einzelnen festlegen, bei welchem Takt in welcher Strophe begonnen wird, und wie viele Takte erzeugt werden sollen. Am einfachsten legen Sie den Taktbereich fest, indem Sie diesen im Haupt Bildschirm mit der Maus markieren, bevor Sie das Melodist-Fenster aufrufen. Danach wird Erzeugen automatisch auf Songteil gesetzt und die Takte entsprechen dem zuvor von Ihnen markierten Bereich. Wenn Sie einen ganz neuen Song erstellen wollen, aktivieren Sie *Ganzen Song erzeugen*. Nach dem Anhören des Ergebnisses wollen Sie vielleicht einen bestimmten Abschnitt des Songs noch verbessern (etwa den 5. und 6. Takt aus dem ersten A-Abschnitt). Markieren Sie dazu im ChordSheet die Takte 5 und 6, und klicken erneut auf die Schaltfläche [Melodie]. Sie sehen jetzt, dass der Schalter *Songteil erzeugen* für die Takte 5 und 6 aktiviert ist. Wenn Sie nun auf **OK** klicken, werden lediglich die Takte 5 und 6 neu erzeugt und der übrige Song bleibt erhalten. So können Sie immer wieder Teile der Melodie bzw. der Akkorde neu erzeugen, bis Sie eine Melodie und eine Akkord-Fortschreitung gefunden haben, die Ihnen zusagt!

Tonart : Im Feld Tonart wird diese für den neuen Song festgelegt. Bei der Einstellung **Alle Tonarten** sucht das Programm nach Zufall eine Tonart aus, mit stärkerer Gewichtung der beliebteren Tonarten C und F. Im Feld Moll % geben Sie den Prozentsatz vor, den die in einer **Moll-Tonart** erzeugten Songs (im Verhältnis zu den Songs in Dur) einnehmen sollen. Bei der Einstellung 20 werden also 20% der Songs in Moll-Tonarten erzeugt. Sie können aus dem PopUp-Menü auch eine bestimmte Tonart festlegen, oder die aktuelle Tonart des vorherigen Songs verwenden.

Melodist JukeBox: Die Melodist JukeBox erzeugt immer wieder neue Songs und spielt sie nach JukeBox Art ab. Sie können die Liste der verwendeten Melodist eingrenzen (mit den Zahlen bei: zwischen... und …) oder die JukeBox immer auf demselben Melodist belassen, indem Sie *Melodist-Wechsel* ausschalten. Zum Starten Der Melodist-JukeBox klicken Sie **[START Mel-JukeBox]**.

[Default]: Setzt den Melodist auf die Voreinstellungen zurück.

[Bearbeiten]: Wenn Sie gerne Ihren eigenen Melodisten erstellen oder die Einstellungen vorhandener Melodisten dauerhaft ändern möchten, drücken die Schaltfläche **[Bearbeiten]**, um den Melodist Maker aufzurufen.

Melodist verwenden

Vollständige Songs erzeugen

Nachfolgend finden Sie einige Methoden, wie Sie den Melodist bei der Erstellung vollständiger Songs nutzen können.

- Es ist deutlich geworden, dass man mit dem Melodist einen ganzen Song erstellen kann: einschließlich Intro, Akkorden, Melodie, vollem Arrangement für 5 Instrumente, Orgelpunkt-Figuren, Solo-Improvisationen und sogar einem automatischen Titel. Sie können den Song nach Belieben ändern, einzelne Elemente (Akkorde, Melodie usw.) oder andere Teile wiederholt erzeugen, bis alles stimmig ist. In jedem Fall ist das Ergebnis ein vollständiger Song.
- **Noten lesen und vom Blatt spielen**: Sie können den Band-in-a-Box-Melodist auf JukeBox stellen, so dass er fortlaufend neue Stücke erzeugt und abspielt. Wenn Sie dann die Melodie-Spur in der Notenansicht anzeigen, können Sie danach die Melodie-Noten mitlesen oder vom Blatt spielen. Dies ist die ideale Form, um das Vom-Blatt-Spielen zu üben: mit immer wieder unbekannten, neuen Noten.
- **Gehör-Training:** Spielen Sie zu Melodien und Akkorden, die das Programm erzeugt, ohne auf die Noten zu schauen. Band-in-a-Box verwendet immer intelligente Akkord-Fortschreitungen und Melodie-Phrasierungen, die auch ein Profi benutzen würde. Daher lernen Sie hier, Fortschreitungen und melodische Phrasen zu erkennen, die Ihnen auch beim echten Musizieren begegnen werden.
- **Gitarristen können nicht nur üben, vom Blatt zu spielen,** sondern auch zuschauen, wie auf dem Bildschirm-Griffbrett die Noten der Melodie gespielt werden. Wenn ein Schüler seinen Lehrer beobachtet, wie dieser vom Blatt spielt, blickt er ja auch nicht auf die Noten, sondern auf die Gitarre. Die Gitarre kann darum quasi als ‚visuelles' Instrument gelten. Vielleicht ist es Ihnen auch lieber, auf der Gitarre die Noten zu verfolgen?

Wenn Sie nicht gleich einen ganzen Song erzeugen wollen

Es folgen einige Nutzungsmöglichkeiten für den Melodist, wenn Sie nicht gleich einen ganzen Song neu erstellen wollen:

- **Automatisches Erzeugen und Entfernen einer Intro** für einen vorhandenen Song. Sie können manches aus den intelligenten Akkord-Fortschreitungen lernen, die für die Einleitung eines Songs erzeugt werden.
- **Automatisches Erzeugen von Orgelpunkt-Figuren** bei vorhandenen Songs, um Ihren Arrangements in Band-in-a-Box mehr Spannung/ Entspannung zuzuführen..
- **Nur Akkorde erzeugen, und danach komponieren Sie Ihre eigene Melodie** beim Spielen oder Singen zu der gegebenen Akkord-Fortschreitung. Das kann Ihnen als Komponist durchaus bei neuen Songs helfen. Wenn Sie nämlich mit einer Fortschreitung beginnen, die Sie sonst nicht verwenden. Und sobald Sie bei einem bestimmten Takt stecken bleiben, probieren Sie einfach aus, was für eine Melodie BIAB für diesen Abschnitt vorschlagen würde.
- **Nur Akkorde erzeugen und dann üben,** auf Ihrem Musikinstrument zu diesen Fortschreitungen zu spielen. Drucken Sie sich das LeadSheet mit den Akkorden aus, so dass Sie die Akkorde vor sich sehen. Die Arbeit mit neuen Fortschreitungen ist nützlich, wenn Sie den alten Übungs-Trott einmal verlassen wollen. Sie können außerdem Ihr Gehör für Harmonien noch mehr trainieren, wenn Sie versuchen, die Akkorde beim Hören herauszufinden, ohne auf die Anzeige der Symbole zu schauen.
- **Nur Melodien erzeugen,** über vorhandenen Fortschreitungen.

Die Melodist-JukeBox verwenden

Die Melodist-JukeBox nutzen Sie, um:

- Songs (Akkorde & Melodie) in Folge zu erzeugen
- Soli über erzeugten Fortschreitungen zu erzeugen
- Verschiedene Soli über derselben Akkord-Fortschreitung zu erzeugen (zum Beispiel beim Üben eines Solos für Blues).

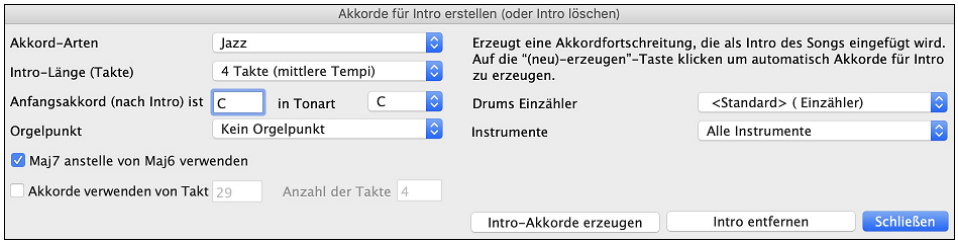
Automatische Intros

Mit einem einzigen Klick können Sie ein 2-, 4-, oder 8-taktiges Intro für einen beliebigen Song erzeugen. Die Akkorde werden jedes Mal anders sein, und Sie können weiter klicken, bis Sie den gewünschten Verlauf erhalten. Das generierte Intro ist eine geeignete Akkordabfolge in dem gewählten Musikstil (Jazz/Pop) mit optionalem Pedalbass und hat eine korrekte Überleitung zum ersten Akkord des Songs. Intros können auch entfernt werden.



Drücken Sie den **[Song Form**] Toolbar Button und wählen den Menübefehl Erzeuge Intro um den Dialog **Erzeuge Akkorde für Intro** zu öffnen. Dies können Sie auch über Menü *Bearbeiten* | *Song Form* | *Intro-Takte automatisch erzeugen* (s**trg+umschalt+B)** erreichen

Damit wird auf der Basis der von Ihnen hier vorgenommenen Einstellungen eine Akkord-Fortschreitung erzeugt, die als Intro des Songs eingefügt wird.



Akkord-Arten können auf Jazz oder Pop gestellt werden.

Intro-Länge kann 2, 4 oder 8 Takte betragen, je nach Tempo des Songs.

Anfangsakkord (nach der Intro) führt die Einleitung zum richtigen Anfang des Songs.

Orgelpunkt liefert eine Liste von Orgelpunkt-Optionen auf Basis der hier eingegebenen Tonart.

Maj7 statt Maj6 verwenden: Wählen Sie zwischen Maj7 oder Maj6 Akkorden.

Akkorde verwenden von Takt: Damit können Sie die Akkorde einer beliebigen Sektion in das Intro einbauen. Sie können zum Beispiel die letzten 4 Takte des Songs als Intro verwenden.

Drum Einzähler(nur dieser Song): Wählen Sie die Lead-In-Option für den aktuellen Song.

Instrumente: Sie können das Intro von der ganzen Band, einer bestimmte Spur oder eine beliebige Kombination von Spuren spielen lassen.

Klicken Sie dann auf die Schaltfläche **[Intro-Akkorde erzeugen]**, um die Funktion zu auszulösen.

Klicken Sie auf **[Intro entfernen]**, wenn Ihnen eine Einleitung doch nicht gefällt.

Automatisches Erstellen eines Songtitels

Band-in-a-Box kann automatisch einen Song-Titel oder mehrere Song-Titel für Sie generieren.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **[Erzeuge Titel]** und wählen den Menüpunkt *Song Titel*, oder gehen Sie zu *Bearbeiten* | *Song-Titel erzeugen*. Sie können auch die Tasten **option+umschalt+T** drücken. Ein neuer Titel erscheint sofort im Titelbereich des Hauptbildschirms. Wählen Sie *Bearbeiten* |*Rückgängig Songtitel-erstellen*, oder drücken Sie **command+Z** um einen Titel zurück zu gehen.



Tipp: Band-in-a-Box kann Titel für Songs generieren, die mit dem Melodist erstellt wurden, wenn Sie die Checkbox "Auto-Titel" im Dialog Melodist aktivieren.

Automatische Solo-Erzeugung - Der Solist

Das stimmt! Band-in-a-Box kann “Soli wie ein Profi erzeugen”. Wählen Sie einen der vielen verfügbaren Solisten aus, und er wird ein großartiges Solo für Ihren Song spielen!

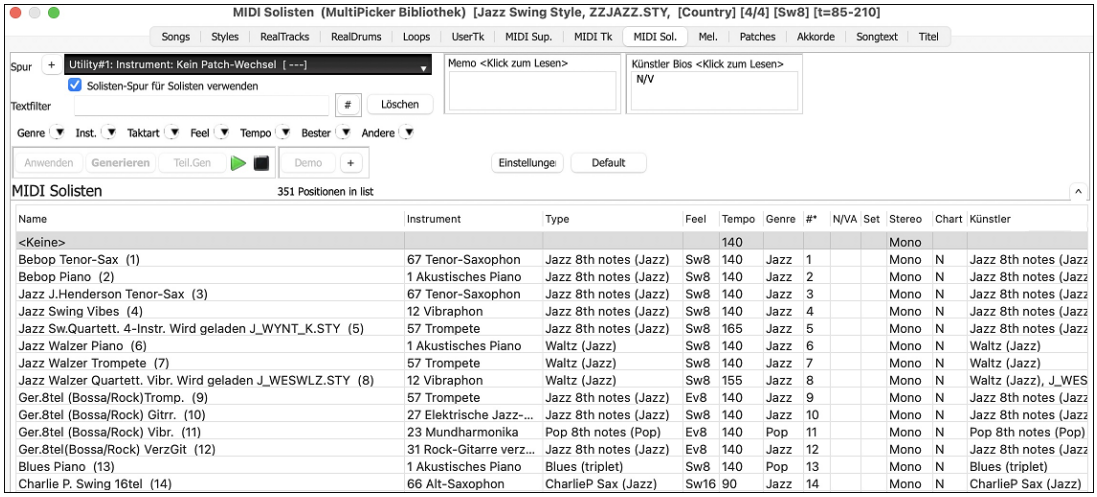
Tipp: Band-in-a-Box soliert auch über “Slash Akkorde” (Umkehrungen oder Akkorde mit akkordfremdem Basston). Der Band-in-a-Box-Solist analysiert “Slash-Akkorde” wie z.B. C/Bb um die passendste Tonleiter zu finden (z. B.: Bb lydisch). Dazu brauchen Sie gar nichts zu tun, das geschieht automatisch.

Ausgewählte MIDI Solisten - MIDI Solist Picker (MultiPicker Bibliothek)

Der **MIDI Solist Picker** zeigt eine Liste von Solisten mit Informationen wie Instrument, Genre, Feel, Tempo und mehr an. Er enthält auch nützliche Funktionen zur Auswahl von Solisten, darunter Filter, Suchoptionen, Demos, Memos usw., und ermöglicht es Ihnen, die gesamte Spur oder nur einen Teil davon zu generieren.



Um diese Funktion zu nutzen, drücken Sie den **[MultiPicker Bibliothek]**-Button auf der Toolbar oder die **[F7]**-Taste und klicken Sie dann auf das **[MIDI Sol.]**-Register.



Mit der Spurauswahl können Sie eine Spur auswählen, auf die das ausgewählte Element in der Liste angewendet werden soll.

Anmerkung: Wenn Sie eine andere Spur als die Solisten-Spur auswählen, deaktivieren Sie die Option „Solisten-Spur für Solisten verwenden“ unter dem Spur-Selektor, damit der Solist auf der ausgewählten Spur und nicht auf der Solisten-Spur generiert wird.

Wenn Sie auf den Button [+] neben dem Spur-Selektor klicken, wird ein kleines Panel angezeigt, in dem Sie Solo, Stummschaltung, Einfrieren, Lautstärke/Hall/Panorama/Klang aktivieren, das Label der Spur ändern, die Beschreibung der Spur schreiben und mehr für die aktuelle Spur tun können.

Sie können die Liste sortieren, indem Sie auf die Spaltenüberschriften klicken.

Anmerkung: Die Spalte Künstler zeigt die Art der Wiedergabe (z. B. Jazz 8tel) und den Style, den der Solist verwendet. Einige Spalten, wie Holds, Direct Input Available, Stems usw., sind für die Solisten nicht relevant und enthalten daher keine Informationen.

Durch Rechtsklick auf die Liste wird ein Menü mit häufig verwendeten Funktionen geöffnet, z. B. Favoriten umschalten, nur Favoriten anzeigen, Filter löschen und vieles mehr.

Sie können die Filterfunktion verwenden, um Elemente in der Liste zu suchen. Geben Sie z.B. einen Text (z.B. Bossa) in das Feld **Texfilter** ein, und die Liste wird so gefiltert, dass nur die Einträge angezeigt werden, die das Wort "Bossa" irgendwo im Namen, im Genre, im Memo usw. enthalten. Sie können auch die Pfeiltasten verwenden, um die Liste schnell nach einem Genre, Instrument, Taktart, Feel usw. zu filtern.

Audio-Demos sind verfügbar. Um diese anzuhören, drücken Sie den Button **[Demo]**. Durch Doppelklicken auf einen Solisten in der Liste oder Drücken der Leertaste werden auch die Audio-Demos abgespielt, wenn Sie die Option

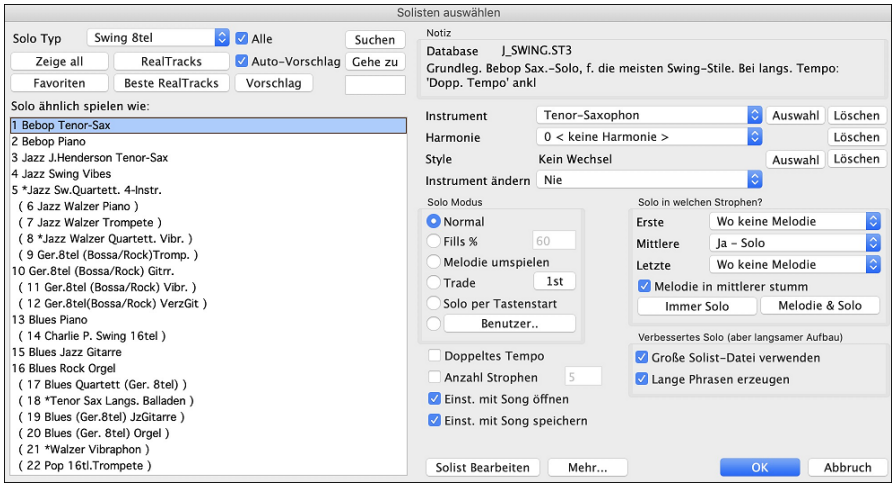
Doppelklick (oder Leertaste) spielt ChordSheet (keine vorgefertigte Demo) im Menü des **[+]**-Buttons aktiviert haben. Der Button bietet auch zusätzliche Optionen zur Anpassung der Lautstärke der Audio-Demos, zur Wiedergabe in Schleife und vieles mehr.

Einige Solisten verwenden einen bestimmten Style, um eine Spur zu erzeugen. Um zu verhindern, dass der aktuelle Style in Ihrem Song geändert wird, klicken Sie auf den Button **[Einstellungen]** und deaktivieren Sie die Option *Ermögliche Style-Änderungen mit MIDI Solisten*.

Sie können auf den Button **[Generieren]** klicken, um die gesamte Spur zu generieren und den Song abzuspielen. Der grüne Pfeil-Button spielt den Song ab der aktuellen Position ab, und Umschalten+Klick darauf spielt den Song von Anfang an ab. Der schwarze quadratische Button stoppt den Song oder die Audiodemo. Wenn Sie nur einen Teil des Tracks generieren möchten, klicken Sie auf den Button **[Teil Gen]**, um ein kleines Fenster zu öffnen. Sie können dann den Bereich entweder anhand der Taktgrenzen oder anhand präziser Regionen in Takten/Schlägen/Ticks angeben und dann auf den Button **[Diesen Bereich neu generieren]** klicken. (**Anmerkung:** Der Button **[Anwenden]** ist für Solisten nicht relevant.)

MIDI oder RealTracks Solist - Solist Picker (modaler Dialog) wählen

Verwenden Sie den Dialog „Solisten auswählen“, um eine MIDI- oder RealTracks-Solisten-Spur zu generieren. Drücken Sie zum Öffnen die Tastenkombination **Umschalt+F4** oder wählen Sie den Menüpunkt *Solist | Solist | Solo erzeugen und abspielen*. Sie können auch bei gedrückter **Strg-**Taste auf den Button **[Solist]** klicken oder auf diesen Button klicken und Öffne Solisten-Dialog um *MIDI* oder *RealTracks Solist* aus dem Menü auszuwählen.



Als erstes wählen Sie den Typ des Solisten (Auswahlfeld *Solo Typ*) und einen dazu passenden Style. Danach wird eine Liste der Solisten in diesem Style angezeigt. Von diesen suchen Sie sich nun irgendeinen nach Ihrem Geschmack aus, und dazu das Instrument, auf dem der Solist spielen soll.

Wenn die **Alle** Checkbox aktiviert ist, werde Solisten, außer denen die nicht zum angewählten Solo Typ passen, angezeigt. Wenn die Box nicht aktiviert ist, werden nur Solisten angezeigt, die mit der Auswahl übereinstimmen.

Der **[Favoriten]** Button öffnet die die bevorzugte Solisten Liste mit den fünfzig zuletzt gespielten Solisten. Der zuletzt gespielte Solist steht ganz oben.

Der **[RealTracks]** Button bewegt die Solisten –Liste zu Nr. 361. Hier beginnen die RealTracks Solisten. Diese Solisten sind Audio und nicht MIDI. Solisten die durch RealTracks erzeugt werden, werden mit dem Song gespeichert. Sie hören also, dass die RealTracks das gleiche Solo spielen, wenn der Song erneut geladen wird.

Wenn Sie ein Solo erzeugen und dabei RealTracks verwenden wird sich Band-in-a-Box dies merken. Beim Speichern wird Band-in-a-Box Sie fragen, ob Sie das Sol behalten wollen (und dabei die Solospur einfrieren). Wenn Sie Ja sagen, wird das Solo genauso wiedergegeben wie es gespeichert wurde. Sie können natürlich auch jederzeit die Solospur selber einfrieren. Beachten Sie, dass nur ein Solo gespeichert werden kann. Sie können eine ganze Reihe von Soli erzeugen, allerdings wird nur das jeweils letzte gespeichert.

MIDI SuperTracks werden ebenfalls in der Solisten-Auswahl angezeigt.

Der **[Zeige Alle]** Button entfernt alle Filter und zeigt die Gesamtliste der Solisten.

[Gehezu] springt zu einer bestimmten Solistennummer, die Sie in der Box eingeben.

Nach Klick auf **[Suchen]** können Sie den Teil eines Solist-Namens oder der Notiz eingeben. Aktivieren Sie die “Alle” Checkbox um alle Solisten zu durchsuchen, andernfalls wird nur der ausgewählte Typ durchsucht.

In **Notiz** stehen Anmerkungen zum ausgewählten Solisten und zur Anwendung.

Es gibt zusätzliche Einstellungen die Sie verwenden können um Ihr Solo anzupassen.

Wenn **doppeltes Tempo** aktiviert ist, wird der Solist doppelt so viele Noten spielen. Dies ist für Balladen oder andere Songs mit langsamem Tempo nützlich.

Das Soloinstrument ist durch den ausgewählten Solisten voreingestellt, kann aber durch überschrieben werden. Klicken Sie auf die Box und erhalten eine Auswahl der der General MIDI Patch Liste.

Der **[Auswahl]** Button öffnet eine Liste mit Instrumenten, die typischerweise in der gleichen Art wie das voreingestellte Instrument spielen. Sie können ein neues Soloinstrument aus der Liste wählen.

[Entf] löscht das voreingestellte oder gewählte Solo Instrument, nützlich wenn Sie das zuvor verwendete Soloinstrument behalten wollen.

Einige Solisten haben zugeordnete Solisten. Sie können diese Funktion nützen um die Einstellung zu überschreiben und Ihre eigene Harmonie auszuwählen. Verwenden Sie **[Entf.]** um die Harmonie zu löschen.

Wenn ein ausgewählter Solist automatisch einen neuen Style lädt, wird dieser hier angezeigt. Sie können mit **[Auswahl]** einen neuen Style für den Solisten laden, oder mit **[Entf]** die Auswahl löschen, sodass kein neuer Style geladen wird.

Instrument wechseln bestimmt wie oft das Solist Instrument gewechselt wird. Dies könnte bei jeder Strophe, jedem Partmarker jedem SubStyle Wechsel oder alle 4, 8, 16 oder 32 Takte sein.

Solo Modi: Neben dem normalen Modus, in dem der Solist über eine Anzahl von Strophen sein Solo spielt, während die Melodie schweigt, verfügt der Solist noch über eine Reihe weiterer Modi.

- **Fills**: Zum Beispiel dudelt das Solo bei Fills für einen bestimmten Zeitanteil über den jeweiligen Akkorden. Andere Modi sind: Melodie umspielen, 4er-Wechsel, Solo-Tastenstart und Benutzerdefiniertes Solo über eine Reihe von Takten.
- **Melodie umspielen**: Bei dieser Option umspielt das Solo die Melodie, füllt also die Pausen der Melodie mit Solonoten. Wenn das Solo die Melodie umspielen soll, gehen Sie wie folgt vor:
  - Öffnen Sie einen Song mit Melodie, vorzugsweise einer etwas dünneren, damit der Solist sich ausbreiten kann.
  - Klicken Sie auf die Schaltfläche [Solo]. Aktivieren Sie den Modus *Melodie umspielen*.
  - Stellen Sie den Solisten so ein, dass er alle Strophen spielt und deaktivieren Sie die Funktion *Melodie in mittlerer Strophe stumm*.
  - Klicken Sie auf *OK* und das Solo wird erzeugt. Es spielt nun Riffs, sobald die Melodie pausiert.

  Tipp: Als weiteren Effekt können Sie dem Solo-Spur ein Gitarrenakkord-Solo hinzufügen, indem Sie im Gitarren-Fenster auf **Solo erzeugen** klicken und als Ziel die Solospur definieren. Oder wählen Sie einfach dafür eine Gitarren-Harmonisierung wie z. B. 32 J Pass.
- **Solo im 4er-Wechsel**: Band-in-a-Box kann jeweils die ersten oder die zweiten vier Takte erzeugen. 4er-Wechsel bezeichnet ein Solo über vier Takte, dem normalerweise für die nächsten vier Takte ein anderes melodisches (oder Schlagzeug-)Solo folgt. Es macht auf jeden Fall Spaß, mit Band-in-a-Box im 4er-Wechsel Solo zu spielen, wobei der Rechner für 4 Takte das Solo liefert und Sie mit Ihrem eigenen Solo die folgenden 4 Takte bestreiten.
  4er-Wechsel wählen, ob die ersten (1st) oder die zweiten (2nd) vier Takte erzeugt werden sollen. Bei der Einstellung (1st) übernimmt der Solist die Takte 1-4, 9-12, usw. und bei (2nd) wird das Solo für die Takte 5-8, 13-16, usw. erzeugt. Die vier Takte beginnen am Anfang der Strophe und nicht mit dem ersten Takt des Songs.
  Es gibt zwei Wege für die Erstellung eines 4er-Wechsels im Solo. Am leichtesten geht es über den normalen Solo-Modus mit der Auswahl *Instrument wechseln: alle 4 Takte*. Damit werden 4taktige Soli mit verschiedenen Instrumenten erzeugt. Die Alternative besteht darin, die Option 4er-Wechsel zu aktivieren und ein Solo für jeweils die ersten vier Takte zu erzeugen. Danach gehen Sie zu *Solist | Solospur bearbeiten | Melodie- und Solospurinhalte tauschen*, und erzeugen abermals ein Solo, diesmal für jeweils die zweiten 4 Takte. Danach haben Sie einen 4er-Wechsel zwischen der Melodie- und der Solo-Spur.
- **Solo Wizard**: Eine weitere beeindruckende Funktion im Solo-Modus ist die Funktion *Solo per Tastenstart.* Wenn Sie diese Option aktivieren, spielt das Programm korrekte Noten im Stil des aktuellen Solisten, so oft Sie auf Ihrem Midi-Keyboard oder Ihrer Computer-Tastatur eine Taste anschlagen.
  Neben der Möglichkeit, Ihre Freunde mit Ihren erstaunlichen solistischen Fähigkeiten zu beeindrucken, hat diese Funktion durchaus auch praktischen Nutzen. Sie können sich zum Beispiel beim Üben ganz darauf konzentrieren, im Takt zu bleiben und richtig zu phrasieren, ohne sich dabei um die richtigen Noten zu kümmern (die liefert Band-in-a-Box automatisch.)

  Tipp: Der Solist verwendet entweder Ihre Anschlagswerte oder sucht sich selbst dafür einen Wert - je nachdem, was Sie unter *Bearbeiten | Voreinstellungen 2 | Solisten Voreinstellungen* bei *Midi-Lautstärke für Solo-Tastenstart* aktiviert haben.
- Sie können jeden Teilbereich eines Solos, der Ihnen vielleicht noch nicht so gut gefällt, neu erzeugen, so oft Sie wollen. Dazu gibt es die Schaltfläche [Benutzer] im Fenster *Solist auswählen*, mit der die Einstellungen für den entsprechenden Taktbereich aufgerufen werden:

  Tipp: Sie können diese Einstellungen vorgeben, wenn Sie vor dem Aufruf der Solo-Funktion die entsprechenden Takte im ChordSheet markieren.
  - Gewöhnlich gehen die Solo-Phrasen über das Taktende hinaus, es folgen also noch weitere Noten auf der ersten Zählzeit des nächsten Taktes. Mit der Einstellung **Solo für zusätzlichen Schlag zulassen** wird dies berücksichtigt.
  - Wenn Sie die neuen Noten einem vorhandenen Solo hinzumischen und so mehrere Solo-Spuren auf einmal erzeugen wollen, deaktivieren Sie **vorhandenes Solo im Bereich überschreiben**.
  - Sobald Sie auf die Schaltfläche **[Jetzt Solo erzeugen]** klicken, wird das Solo für den ausgewählten Abschnitt erzeugt. Die Wiedergabe des Songs beginnt dann zwei Takte vor dem erneuerten Abschnitt, so dass Sie Ihr neues Solo gleich hören können.

Vergessen Sie nicht, dass bei der Solo-Erzeugung für einzelne Abschnitte verschiedene Solisten eingesetzt werden können. Sie können also einige Takte lang einen Tenor Sax Jazz Solisten verwenden und fügen anschließend einige Takte mit dem Solisten Bluegrass Banjo ein.

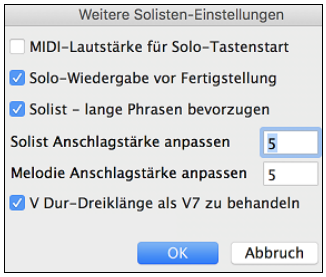
Solo über Akkord-Umkehrungen und Akkorden mit abweichender Bassnote, Slash-Akkorden

Der Solist analysiert auch Umkehrungen und Akkorde mit abweichender Bassnote (wie C/Bb) zur Bestimmung der optimalen Skala (hier: Bb lydisch). Das geschieht ohne Ihr Zutun hinter den Kulissen.

Solisten bearbeiten

Wenn Sie Ihren eigenen Solisten bearbeiten möchten, oder Einstellungen eines vorhandenen Solisten permanent verändern möchten, können Sie durch Klick auf den **[Solist Bearbeiten]** Button den Solist Maker starten. Die wird im Kapitel

automatische Musikerzeugung detailliert beschrieben.Der **[Mehr]** Button öffnet das Fenster **Weitere Solist & Melodist Einstellungen**.



MIDI-Lautstärke für Solo-Tastenstart: Aktivieren Sie *MIDI-Lautstärke für Solo-Tastenstart*, wenn Sie die Werte Ihres Anschlags zum Solo-Tastenstart senden wollen. Sofern Ihr Mac mit einem anschlagempfindlichen MIDI-Gerät verbunden ist und Sie damit die Dynamik des Solisten ansteuern wollen, sollte diese Funktion eingeschaltet sein.

Solo-Wiedergabe vor Fertigstellung: Aktivieren Sie *Solo-Wiedergabe vor Fertigstellung,* wenn der Song schon mit der Wiedergabe beginnen soll, bevor der Solist sein Solo vollständig generiert hat. Andernfalls wartet das Programm mit der Wiedergabe so lange, bis auch das Solo vollständig erzeugt wurde.

Solist lange Phrasen bevorzugen: Aktivieren Sie *Solist lange Phrasen bevorzugen*, wenn der Solist für sein Solo die längsten verfügbaren Phrasen verwenden soll. (Diese Option kann allerdings die Dauer der Solo-Erzeugung verlängern. Sie sollte also nicht aktiviert werden, wenn Sie einen langsamen Rechner mit wenig Arbeitsspeicher besitzen.)

Solist/Melodie Anschlagstärke anpassen: Mit dem Feld *Solist/Melodie Anschlagstärke anpassen* können Sie die Lautstärke von Melodie und Solo im Verhältnis zu den übrigen Spuren verstärken oder absenken. Bei einer realistischen Abmischung sind diese Spuren geringfügig lauter als die anderen. Vorgabe ist 5.

V Dur-Dreiklänge als V7 zu behandeln: Da normalerweise der V Akkord als Dominant 7 Akkord gespielt wird, ermöglicht diese Funktion eine bessere Wiedergabe von V Akkorden. Für Rock oder Blues Songs können Sie diese Funktion deaktivieren, da diese den Dur-Dreiklang verwenden.

Tutorial: Anwenden der Solist Funktion

- Erzeugen Sie ein Solo und üben es ein, indem Sie es als Schleife spielen (zuerst vielleicht etwas langsamer) und mit den ausgedruckten Noten solange üben, bis Sie über beliebige Akkord-Folgen ein starkes Solo hinkriegen!
- Erzeugen Sie ein Solo und definieren dazu eine Harmonisierung wie etwa Big Band Brass, und im Handumdrehen erhalten Sie automatisch interessante Big-Band-Arrangements. Machen Sie eine MIDI-Datei daraus, oder drucken Sie das Arrangement für sich selbst und Ihre Freunde aus.
- Lassen Sie den Solisten ein Solo über Ihrem eigenen Arrangement spielen.
- Spielen Sie selbst im 4er-Wechsel mit dem Solisten zusammen (4 Takte lang spielen Sie das Solo, 4 Takte BIAB, usw.)
- Konzentrieren Sie sich mit Hilfe der Tastenstart-Funktion einzeln auf verschiedene Aspekte Ihres Spiels. Angefangen bei guter Phrasierung und richtigem Taktgefühl (sowie den besten Noten) bis hin zu einer selbstbewussten und kompetenten Begleitung eines Solisten.
- Verwenden Sie die Solo-Spur zur Aufnahme zusätzlicher Spuren neben der Melodie und den anderen Spuren aus Band-in-a-Box.
- Erzeugen Sie ein Solo über Akkorden/Tonarten, an denen Sie üben möchten. Wenn Sie beispielsweise an Ihren II-V7-I – Fortschreitungen arbeiten wollen, geben Sie einfach die gewünschten Akkorde ein und erzeugen ein Solo über diesen Wechseln. Während das Solo spielt sehen Sie auch die Noten und können mitlesen. Mit Aktivierung der Bildschirm-Schleife in der Notenansicht können Sie jeden 4taktigen Abschnitt (II-V-I) einzeln üben und danach zum nächsten übergehen!

Einige technische Hinweise zu den Solisten.

- Der Solist verfügt über einen eigenen Kanal und eigene Einstellungen. Wenn der Solist jedoch harmonisiert wird, werden die Thru-Harmonie-Kanäle und Einstellungen hinterlegt. Weil das Programm bereits 12 der verfügbaren 16 MIDI-Kanäle verwendet, wollten wir für die Zuweisung von bestimmten Solo-Harmonien nicht noch weitere 2 Kanäle belegen. Wenn Sie also einen Solisten harmonisieren wollen, verwenden Sie die THRU-Harmonie-Einstellungen.
- Die Funktion der Solisten wurde so konzipiert, dass Solo-Motive nicht wiederholt werden, die gespielten Soli also jedes Mal anders sind. Es entstehen somit stets neue musikalische Ideen. Aus diesem Grunde gibt es einen Menüpunkt *Solisten-Datei erneuern* unter *Sol*, durch den der Solist quasi veranlasst wird, seine musikalischen Möglichkeiten von vorn zu überdenken. Mit der Option *Solisten-Datei erneuern* (Umschalt+F7) teilen Sie dem Solisten also mit: Spiel was du willst, auch wenn du es vor 5 Minuten schon mal gebracht hast.
- Das Solo-Menü enthält viele Möglichkeiten. Alle Bearbeitungsoptionen aus dem Melodie-Menü sind darunter, so dass Sie die Solo-Spur wie eine zweite Melodie-Spur einsetzen können. Selbst wenn Sie also das automatische Solo nicht verwenden wollen, können Sie die Solo-Spur für eine Gegenstimme zur Melodie oder andere Zumischungen benutzen. Ohne zusätzlichen Sequenzer verfügen Sie entweder über zwei Melodie-Spuren, zwei Solo-Spuren oder eine Melodie- und eine Solo-Spur.

Automatisches Gitarren-Akkordsolo - Der Gitarrist

Mit Band-in-a-Box können Sie zu jeder Melodie ein Gitarren-Akkordsolo erzeugen. Band-in-a-Box arrangiert auf intelligente Weise die Melodie zu einem Gitarren-Akkordsolo mit durchgängig echter Gitarrenstimmführung. Sie können aus zahlreichen vordefinierten Gitarristen auswählen und Ihr eigenes Arrangement erstellen. Oder Sie definieren einen eigenen Gitarristen mit Parametern wie Anschlagtempo, Stimmführungs-Art (Pop/Jazz), Verzierungen usw. So können Sie mühelos ein professionell klingendes Gitarren-Akkordsolo zu Ihrem Lieblingsstück herstellen und danach für sich einüben!

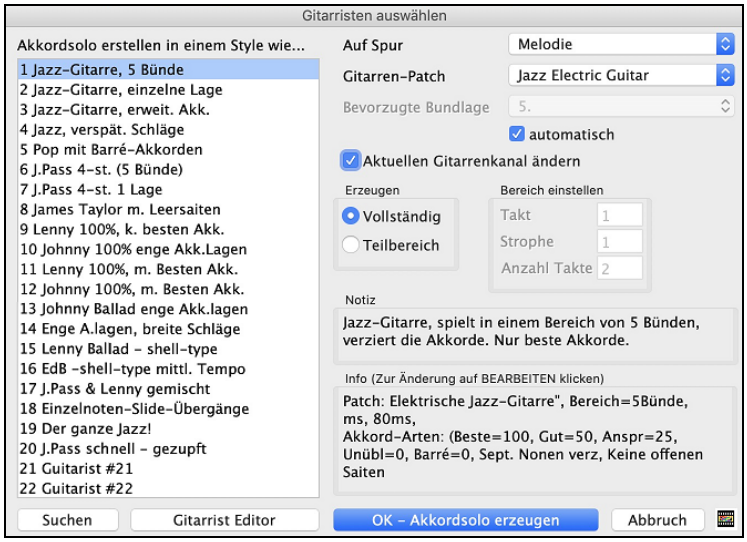
Ein Gitarren-Akkordsolo erstellen

Laden Sie einen Song, der eine Melodie enthält. Wir schlagen den Song GIT_TEST vor, der sich in Ihrem Song-Ordner befindet. Falls Sie ihn dort nicht finden, nehmen Sie den Song *Old Folks at Home* oder irgendeinen anderen Song mit einer Melodie.



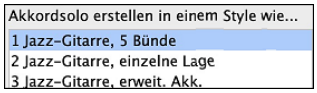
Laden Sie einen Song mit einer Melodie. Dann Klick auf **[Akkord Solo]** Toolbar Button.

Nach Klick auf *Solo erz* öffnet sich das Fenster **Gitarristen auswählen**.



Und hier folgen die erforderlichen Schritte für das Erstellen Ihres Akkordsolos:

1. Markieren Sie den gewünschten Gitarristen.



In der Hauptliste Links finden Sie die vordefinierten Gitarristen. Als Gitarrist Nr. 2 sehen Sie z. B. *Jazz-Gitarre, einzelne Lage*. Dieser erzeugt Akkorde, die nach Möglichkeit in einer einzigen Bundlage auf dem Gitarren-Griffbrett gespielt werden

2. Wählen Sie Melodie- oder Solo-Spur.



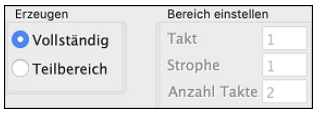
Normalerweise wird das Gitarren-Akkordsolo auf die Melodiespur geschrieben, aber Sie können als Ziel ebenso die Solo-Spur festlegen.

3. Bestätigen Sie die Auswahl des Gitarren-Patch.



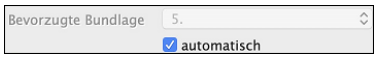
Dem von Ihnen (unter 1.) gewählten Gitarristen ist bereits ein Gitarren-Patch zugeordnet, aber Sie können diese Einstellung überschreiben.

4. Den zugewiesenen Bereich des Songs einstellen.



Sie können entweder ein Akkord-Solo für den ganzen Song erzeugen oder nur für einen Teilbereich. Denken Sie aber in jedem Fall daran, dass Sie eine vorhandene Melodie benötigen. Falls Sie keine vorfinden, können Sie eine mit dem Melodist erzeugen.

5. Stellen Sie die bevorzugte Bundlage ein, die verwendet werden soll.



Band-in-a-Box gibt bei *automatisch* die Bundlage für das Gitarren-Solo auf Basis der Tonart vor. Zum Beispiel wählt das Programm in C-Dur die 5. Lage als beste für das zu spielende Akkord-Solo aus. Sie können diese Einstellung nach Belieben ändern. Wenn das Solo also in der 12. Lage gespielt werden soll, deaktivieren Sie *automatisch* und stellen dann die bevorzugte Bundlage auf 12. Lage.

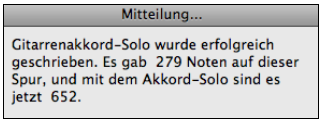
6. Aktuellen Gitarren-Kanal ändern.



Falls es sich bereits um eine Gitarren-Spur mit bestimmten Gitarren-Kanälen handelt (die Sie vielleicht mit einem Gitarren-Controller eingespielt haben), soll vermutlich das Programm die Werte der vorgefundenen Noten nicht verändern. In allen übrigen Fällen lassen Sie *aktuellen Gitarren-Kanal ändern* eingeschaltet.

7. Klicken Sie OK, um das Solo zu generieren.

Danach erhalten Sie eine Mitteilung mit der Bestätigung, dass ein Akkord-Solo hinzugefügt wurde.



Das Gitarren-Akkordsolo abspielen

Die Wiedergabe beginnt automatisch, und Sie können sofort die Griffe auf dem Gitarrengriffbrett verfolgen. So hat zum Beispiel der 8. Takt einen C#dim-Akkord, und Band-in-a-Box hat die Note Bb aus der Melodie mit einem Gitarrengriff über 4 Noten versehen: Bb, E, C# und G.

Dieses spezielle Solo wird in einer einzelnen Lage gespielt, weil entsprechende Parameter bei diesem Gitarristen hinterlegt sind. Andere Gitarristen spielen in bestimmten Bundbereichen (z. B. Gitarrist Nr.1) oder in offener Lage (z.B. Gitarrist Nr. 8).

Wenn Sie das Solo anhören, werden Sie merken:

1. Einige Noten wurden als Melodie belassen, andere wurden Teil von Akkorden.
2. Eine breite Vielfalt von Gitarren-Akkorden wurde verwendet, einschließlich einiger sehr anspruchsvoller Akkorde. Aber es sind sämtlich gebräuchliche Akkorde, wie sie von echten Gitarristen gespielt werden.
3. Die Akkorde sind angeschlagen, um einen echten Gitarre-Spieler zu simulieren.
4. Der Spur-Typ für die Melodie wurde auf Gitarre gestellt, und in einer MIDI-Datei werden die Gitarren-Kanäle (11-16) gespeichert, und somit auch die Bundlagen.

Hinweis: Alle diese Punkte können im Gitarrist-Editor bearbeitet werden, den Sie mit der Schaltfläche [Gitarrist-Editor bearbeiten] in **Gitarristen auswählen** aufrufen.

Einen Teil des Solos erneuern

Wir wollen jetzt einen Teil des Solos in einer höheren Bundlage erneuern. Der angesprochene Song GIT_TEST.MGU hat sechs Strophen, und in den letzten drei spielt das Solo in einem höheren Notenbereich. Darum soll der erneuerte Soloteil in einer höheren Bundlage stattfinden. Wir klicken wieder auf die Schaltfläche [Solo erz], deaktivieren *automatisch* und wählen die 12. Bundlage. Weil wir nur die Strophen 4 bis 6 erneuern wollen, wählen wir *Teilbereich* und einen Abschnitt, der mit dem 1. Takt der 4. Strophe beginnt und 96 Takte dauert. Danach wird das Solo neu geschrieben. Ein zuvor etwa vorhandenes Akkord-Solo wird dabei entfernt.

Technischer Hinweis: Einige der Gitarristen schlagen die Akkorde verzögert an. Wenn Sie dann das Akkord-Solo immer wieder erneuern, wird auch die Melodie immer mehr verzögert. Als Lösung hierfür wählen Sie vor dem Erzeugen des Gitarren-Solos im Menü ***Bearbeiten | Rückgängig Gitarrenakkord-Solo***, oder Sie suchen einen Gitarristen aus, dessen Anschlag nicht verzögert kommt. Die Anschlagweise ist im Feld *Info* bei der Gitarristen-Auswahl zu finden.

Das Gitarren-Akkordsolo speichern

Nachdem Sie ein Gitarren-Akkordsolo erstellt haben, wird dies zum Bestandteil der Notation. Sie können es wie jede andere Spur bearbeiten und dabei Noten einfügen oder entfernen usw.

Das Solo wird mit dem Song (MGU) gespeichert und kann als MIDI-Datei exportiert werden, sogar mit intakten Grifflagen (weil die Kanäle 11 bis 16 für den Gitarrenpart benutzt werden). Sie können aber das Akkord-Solo auch jederzeit wieder entfernen, sogar nachdem das Solo gespeichert und die Datei neu geladen wurde. Gehen Sie einfach über das Menü *Mel |Harmonie (oder Gitarren-Solo) aus Melodie-Spur entfernen*.

Gitarristen bearbeiten

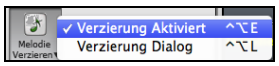
Gitarristen können mit dem Gitarrist Maker individuell eingerichtet werden. Dies wird ausführlicher im Kapitel “Benutzerprogrammierbare Funktionen” in diesem Handbuch beschrieben.

Automatische Verzierungen

Wenn Musiker ein LeadSheet mit einer ausgeschriebenen Melodie sehen, spielen sie es beinahe nie genau so wie sie es lesen. Sie ändern das Timing der Noten und fügen damit Synkopierungen hinzu, ändern die Notendauer, um Stakkato oder Legato zu erreichen, spielen GraceNotes, Notenzieher, extra Noten, Vibrato und andere Effekte. Sie können Band-in-a-Box das automatisch mit dem Embellisher (Verzierung) erledigen lassen, sodass Sie eine lebendigere, realistischere Melodie hören - und jedes Mal unterschiedlich. Die Verzierung ist nur aktiv während die Musik spielt; sie beeinflusst die Melodienspur nicht dauerhaft. Es gibt eine Option, die Verzierungen dauerhaft zu machen, sodass Sie eine bestimmte Verzierung zur Melodie Spur hinzufügen können.

Verzierungen verwenden
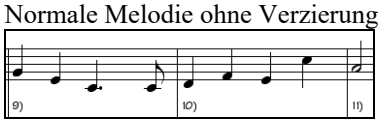
Die Melodie-Verzierungsfunktion kann mit dem **[Melodie Verzierungen]** Toolbar Button oder mit **strg+option+E** Tasten ein- und ausgeschaltet werden.
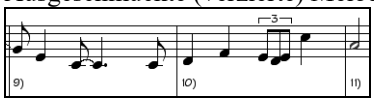


Der Embellisher funktioniert nur während der Wiedergabe. Die 'verschönerte' Melodie wird in der Notendarstellung als Melodiespur angezeigt, damit Sie die verschönernden Noten lesen können.

Wird [Stop] angeklickt, kehrt die Notendarstellung zur Original (schmucklosen) Melodie zurück. Hier ist ein “vorher / nachher “ Beispiel, das eine typische Verzierung einer Melodie zeigt.

Normale Melodie ohne Verzierung …



Ausgeschmückte (verzierte) Melodie…



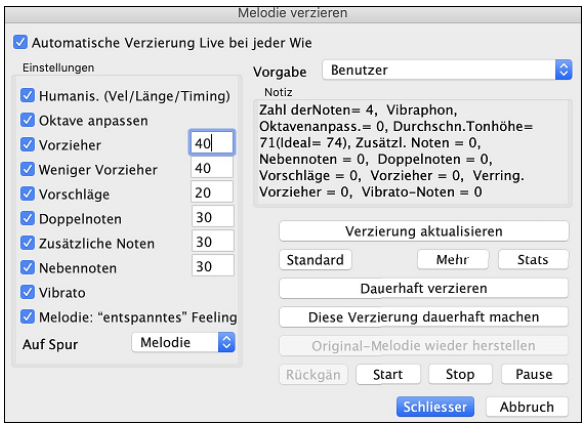
Wie Sie in der Notendarstellungs-Beispielen sehen können, wurde der unteren Melodie eine Punktierung in Takt 9 hinzufügt, in Takt 10 zusätzliche Noten, Timing Änderungen und GraceNotes, um die Melodie interessanter zu gestalten.

Wenn Sie die Melodie-Verzierung deaktivieren, indem Sie die *Automatische Verzierung Live bei jeder Wiedergabe* deaktivieren oder **strg+option+E** drücken, wird die Melodie oder das Sol normal ohne Änderungen gespielt.

Melodie Verzierung Einstellungen

Es gibt einen **Melodie Verzierung Einstellungs** Dialog. Diesen können Sie durch die Menüauswahl *Verzierungs Dialog ...* oder mit **strg+option+L** erreichen.

Dies ermöglicht Ihnen die Einstellungen für die Verzierungen anzupassen, wählen Sie den Verzierungstyp aus den Vorgaben und machen dann Ihre Einstellungen dauerhaft.
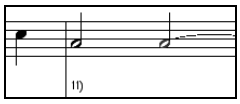


Live Melodieverzierung bei jeder Wiedergabe ist die gleiche Einstellung wie die Checkbox *Melodie während Playback verzieren* der Schaltfläche [**Melodie Verzieren**] in der Werkzeugleiste. Wenn aktiviert, werden bei jeder Wiedergabe Verzierungen erstellt. Wenn ausgeschaltet, werden Verzierungen nicht vorkommen, außer Sie klicken die Schaltfläche [Verzierung] im Dialog.
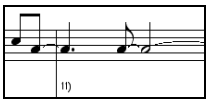
Einstellungen: Dieser Dialog enthält eine Reihe von Parametern, die jeweils einen spezifischen Einfluss auf die Melodieverzierung (Live Atmosphäre) ausüben. Die Parameter können ein- und ausgeschaltet werden, und sie können mit individuellen prozentualen Intensitäten belegt werden. Diese Einstellungen sind im Einzelnen:

Humanisieren: Die Anschlagstärken (Velocities), Notendauer (legato) und Timing der Noten werden 'vermenschlicht'. Die ursprünglichen Velocities etc. der Noten werden ign224oriert. Die Auswahlmöglichkeit, das Timing der Musik nur dann zu humanisieren, wenn es zu Beginn des Songs “steif” ist, erlaubt dem Embellisher das Timing unangetastet zu lassen, wenn es von (begabter) Hand eingespielt wurde, und nur dann zu humanisieren, wenn die Noten Schritt-für-Schritt mit der Maus eingegeben wurden. Die Einstellung “nur, wenn Melodie steif ist “ ist die Vorgabeeinstellung. Wenn gewählt, wird die Melodienverzierung nichts ändern, falls die Melodie durch einen Menschen (anstatt “steif” durch eine schrittweise Eingabe) eingespielt worden zu sein scheint. Denn es ist nicht immer wünschenswert, eine Melodie zu 'vermenschlichen', die bereits von einem Menschen eingespielt worden ist. Band-in-a-Box wird die Melodie automatisch analysieren, um zu bestimmen, ob sie wahrscheinlich sie von einem Menschen eingespielt wurde.

Oktave: Der Oktavbereich der Melodie wird zur für das aktuelle Melodieninstrument besten Oktave geändert. Wenn zum Beispiel das Instrument eine Pikkoloflöte war, würde die Oktave in den besten Bereich für eine Pikkoloflöte erhöht.

Vorzieher: Eine vorgezogene Note wird vor dem eigentlichen Schlag gespielt.
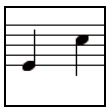

Unverzierte Noten
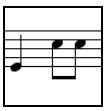

Verziert mit Vorzieher auf Schlag 1 und 3

Weniger Vorzieher: Das Gegenteil. Hier werden vorgezogene Noten gefunden und “verschönert” indem sie später (auf dem Schlag) gespielt werden.
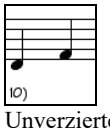
GraceNotes (Vorschläge)**:** GraceNotes sind kurze Noten, die unmittelbar vor und ein Halbton unter der ursprünglicher Note gespielt werden. GraceNotes werden bewusst nicht in der Notendarstellung angezeigt, damit diese leicht lesbar bleibt. Man kann sie aber hören.
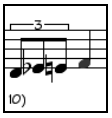
Doppelnoten: Melodienoten, die mit der gleichen Tonhöhe gedoppelt werden.


Unverzierte Noten


“C” Viertel-Note ist verdoppelt durch zwei Achtel-Note

Zusätzliche. Noten: Extra Noten werden zwischen Melodiennoten eingefügt.
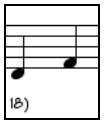

Unverzierte Noten
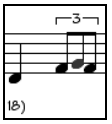


In diesem Vorher-/Nachher-Beispiel wurde ein Eb und ein E zwischen D und F hinzugefügt.

NoteTurns (Nebennoten): Eine einzelne Note wird durch eine Gruppe von Noten ersetzt, die die ursprüngliche Note sowie Halbtöne oder Skalentöne oberhalb und unterhalb der Note umfasst.

In diesem “vorher / nachher “ Beispiel wird die Note C durch einen 'Turn' von 3 Noten mit der Note eines Skalentons oberhalb des C ersetzt:


Unverzierte Noten



In diesem Vorher-/Nachher-Beispiel wurde die C Note ersetzt durch einen “Turn” von 3 Notes mit einer Note aus dem Skalen-Noten oberhalb des C.

Vibrato: Vibrato kann gemäß der zusätzlichen Vibrato Einstellung im Dialog “Mehr” hinzugefügt werden. Das Vibrato kann im Notations-Fenster nicht gesehen werden, aber Sie können die Ereignisse in der Event-Liste (*Not'n | Event-Listen Editor*) untersuchen.

“Laid-back” Feeling der Melodie: Wenn aktiviert, wird die Melodie etwas verzögert und bringt das coole “laid-back” Feeling.

[Mehr]: Im Dialogfeld **Verzierung, zusätzliche Einstellungen** kann auf weitere Optionen für die Verzierungen zugegriffen werden. Dazu gehören:

- **Vibrato Tiefe:** Die Amplitude des Vibratos, Bereich 0-127.
- **Vibrato Geschwindigkeit:** Die Geschwindigkeit des Vibratos, Bereich 0-127 (langsam - schnell).
- **Vibrato nur bei Noten mit so vielen Ticks anwenden:** Wenn z.B. auf 120 Ticks (eine Viertelnote) eingestellt, werden nur Noten mit einer Dauer von mindestens 120 Ticks mit Vibrato versehen.
- **Vibrato nach so vielen Ticks starten:** Für Noten, die Vibrato bekommen, beginnt es nach so vielen Ticks.
- **Oktave Methode einstellen:** Für die **Oktavanpassung** gibt es zwei Auswahlmöglichkeiten: entweder nur wenn die Noten außerhalb des spielbaren Bereichs liegen (Nur anpassen wenn außerhalb Tonbereich) oder generell immer die passendste Oktave (Anpassen auf passendste Oktave); abhängig von der Vorgabe die Sie in diesem Dialog einstellen
- **Dynamikbereich:** Bezieht sich auf den Bereich der für die Humanisierung verwendeten Anschlaggeschwindigkeit (Velocity). Sinnvoller Bereich ist 30-50.
- **Legato Einstellung:** Bezieht sich auf den Anteil gebundener Noten. Sinnvoller Bereich 55 bis 75.

Kapitel 10: Arbeiten mit MIDI

Überblick

Band-in-a-Box hat einen eingebauten Sequenzer, mit dem Sie MIDI aufnehmen und bearbeiten können. MIDI kann auf verschiedene Arten in Band-in-a-Box aufgenommen werden:

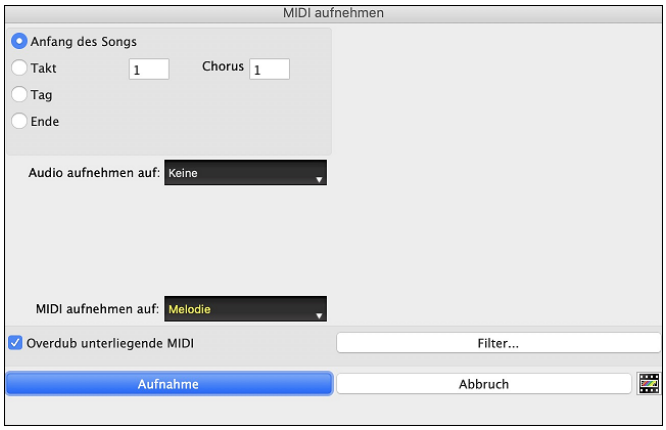
Live mit einem MIDI-Keyboard, MIDI-Gitarre oder einem MIDI-Blasinstrument.

- Schritt für Schritt mit der Maus durch Noteneingabe im Notationsfenster.
- Mit Unterstützung der “Wizard” Funktion, um Noten mit der “QWERTZ” Tastatur einzuspielen.
- Durch Importieren einer bereits aufgenommenen Standard MIDI-Datei in die Melodie- oder Solist-Spur..

Echtzeit-Aufnahmen



Wenn Sie eine Aufnahme über Ihr Midi-Steuergerät (Keyboard, Gitarre oder Blasinstrument) vornehmen wollen, Klicken Sie auf die Schaltfläche **[Record MIDI]** oder drücken Sie die Tastenkombination **strg+R**. Das Fenster **MIDI aufzeichnen** erscheint.

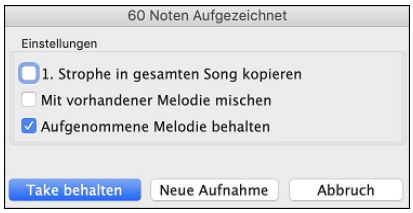


Legen Sie den Startpunkt für die Aufnahme fest und wählen Sie die Zielspur aus. Wenn in der Zielspur unterliegende MIDI-Noten vorhanden sind, können Sie die Option wählen, diese zusammenzuführen oder zu überschreibenKlicken Sie auf die Schaltfläche **[Filter]**, um Einstellungen im Fenster **Aufnahme-Filter** vorzunehmen. Hier können Sie im Detail festlegen, welche Midi-Informationen aufgezeichnet werden sollen und welche nicht. Damit vermeiden Sie die Aufzeichnung überflüssiger MIDI-Daten.



Mit Klick auf **[OK]** kehren Sie zu den Aufnahme-Einstellungen zurück, dann klicken Sie **[Record]** oder die Tastenkombination **strg+R** erneut um die Aufnahme zu beginnen.

Sie beenden die Aufnahme an jeder beliebigen Stelle mit **Esc** oder der Leertaste. Danach haben Sie verschiedene Möglichkeiten.



[Take behalten] speichert die aufgenommene Spur.

1. Strophe in gesamten Song kopieren: Wenn Sie dieses Feld einschalten, wird die aufgenommene Strophe auf alle Strophen des Songs übertragen.

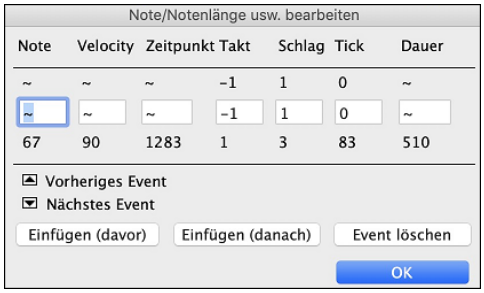
Mit vorhandener Melodie mischen Sie haben die Möglichkeit, die Aufnahme mit einer schon vorhandenen Melodie zu mischen. Wenn keine Melodie vorhanden ist, erscheint dieses Feld grau.

Aufgenommene Melodie behalten: Sie haben die Möglichkeit, jede neu aufgenommene Melodie anschließend zu behalten oder zu verwerfen.

Schrittweise Noten bearbeiten

Sie können die Noten der aufgenommenen Spur Schritt für Schritt bearbeiten oder auch einer leeren Spur über das Fenster **Note/Notenlänge usw. bearbeiten** Noten zufügen. Gehen Sie zu *Noten schrittweise bearbeiten* im Menü *Melodie*.

Besonders nützlich ist diese Funktion, wenn Ihre Aufnahme bis auf einen kleinen Fehler gelungen ist. Mit der schrittweisen Bearbeitung können Sie den Fehler beheben und brauchen sich mit der Aufnahme nicht noch einmal zu bemühen.



Note: Die betreffende Note wird über den MIDI-Treiber kurz angespielt, so dass Sie diese auch hören können. Die Note wird auch auf dem Keyboard am Mixer gezeichnet, sodas Sie diese sehen können. Geben Sie den MIDI-Nummernwert der Note ein. In der MIDI-Konvention sind 128 Noten vorgesehen. Das C liegt bei der Zahl 12 und ihren Vielfachen. Somit steht für das Mittel-C (c1, in Midi-Konvention C5 genannt, als 5. Oktave) der Nummernwert 60. (C5 = 60, C#5 = 61, D5 = 62 usw.).

Velocity: Geben Sie hier den Wert für die Lautstärke ein, in der die Note gespielt wird. Mit einer Änderung auf null verhindern Sie, dass eine Note zu hören ist. Beachten Sie, dass Sie die allgemeine Lautstärke der Melodiespur unter den Menü *Mel* einstellen können.

Zeitpunkt: Steht für die Gesamtzahl der Ticks für den aktuellen Event seit Beginn des Songs. Bei einer Auflösung von 120 pro Viertelnote hat ein 4/4-Takt 480 Ticks. Bei dieser Zahl sind gegebenenfalls auch die beiden Vorzähler-Takte mit 960 Ticks enthalten.

Takt, Schlag, Tick: Die Werte für Takt, Schlag und Tick zeigen den Einsatzpunkt, an dem die Note gespielt wird. Ticks sind als 1/120 einer Viertelnote die kleinste Einheit.

Dauer: Gibt die Zeit an, wie lange die Note gespielt wird. Eine Dauer von 120 Ticks ergibt also eine Viertelnote

Vorheriger/Nächster Event: Mit diesen Pfeilen können Sie sich Note für Note durch die MIDI-Spur bewegen.

Einfügen davor/danach : Damit können Sie ein Midi-Event vor oder hinter dem angezeigten Event einfügen.

Hinweis: Bessere Ergebnisse bei der Bearbeitung der Noten erzielen Sie in der Notenblatt-Ansicht. Öffnen Sie dazu die Notenansicht in einem editierbaren Modus und klicken Sie bei gehaltener Alt-Taste mit dem Mauszeiger auf die betreffende Note.

Noten manuell in der Notenansicht eingeben

Sie können auch Melodienoten direkt in der Notenblatt-Ansicht eingeben, und zwar entweder im editierbaren oder im Notenrolle-Modus.

Schalten Sie mit einem Mausklick auf den Button zum editierbaren Notenblatt.

Im editierbaren Modus können Sie mit den üblichen Maustechniken Noten eingeben, bewegen und ändern: anklicken, verschieben und mit **option**+klick das Fenster **Noten bearbeiten** aufrufen.

Sie können Melodien aus einem Taktbereich kopieren und diese in einen anderen Bereich einfügen. Wählen Sie *Bearbeiten | Kopieren Spezial | Kopieren Von.. Bis ..* oder drücken Sie **option+C** um den **Akkorde und/oder Melodie kopieren** Dialog zu öffnen.



Dieser Dialog erlaubt Ihnen die Startposition der zu kopierenden Takte, die Anzahl der Takte und die Zielposition sowie optional ob Akkorde, Melodie oder Solo kopiert werden, anzugeben.

Aufnahmen mit der Tasten-Spielhilfe

Diese Funktion kann hilfreich sein, wenn Sie kein Midi-Keyboard zur Verfügung haben, aber trotzdem Noten mit Live-Feeling aufzeichnen wollen. Mit der Tasten-Spielhilfe können Sie über Ihre Computer-Tastatur Noten aufzeichnen, die natürlicher klingen als bei der schrittweisen Eingabe.

Und das geht so:

1. Klicken Sie auf den **[MIDI]** Toolbar Button und aktivieren *MIDI Tastatur Wizard*, oder Sie drücken **option+W**.
2. Drücken Sie **R** für den Beginn der Aufnahme.
3. Während der Song läuft, spielen Sie nun die Melodie im gewünschten Rhythmus auf irgendwelchen Tasten der unteren beiden Reihen Ihrer Computer-Tastatur. Natürlich sind die mit der Spielhilfe erzeugten Noten nicht die endgültigen Ihrer gewünschten Melodie, aber darum kümmern Sie sich bei der Aufnahme erst einmal noch nicht. Sobald die Aufnahme fertig ist, schauen Sie sich die Notenansicht an. Sie sehen jetzt die Noten an den richtigen Stellen und mit der richtigen Länge, aber mit falscher Tonhöhe.
4. Schieben Sie nun die Noten mit der Maus auf- oder abwärts an die richtige Stelle im Notensystem. Sie können dabei die Noten hören, und der Name der Note wird ebenfalls im Notenfeld angezeigt. Für Kreuze, b und Auflösungszeichen halten Sie dabei die **Umschalt**-Taste, die **Strg**-Taste bzw. die **command**-Taste gedrückt. Zum Schluss haben Sie eine Melodie, die wie live aufgenommen und weniger mechanisch klingt, als mit der Maus eingegebene Noten.

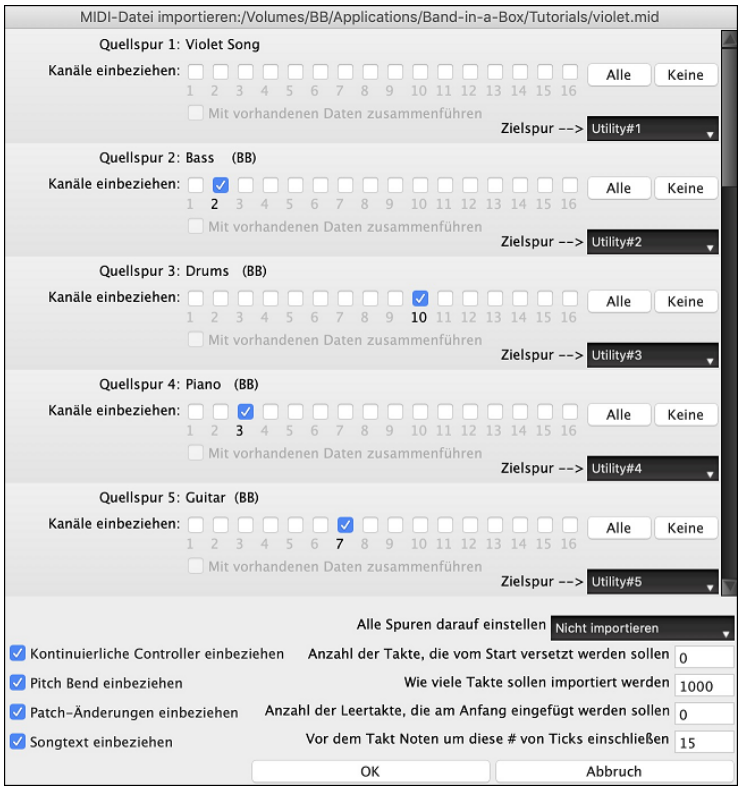
Tipp: Bei eingeschalteter Tasten-Spielhilfe hält die Leertaste die Aufnahme nicht an. Sie müssen dazu auf **Esc** drücken. Damit wird vermieden, dass Sie den Song anhalten, wenn Sie versehentlich beim Spielen mit der Tastenhilfe an die Leertaste geraten.

Importieren MIDI-Daten

Normale MIDI-Daten können aus einer MIDI-Datei oder aus der Zwischenablage in die Melodie- oder die Solo-Spur eingelesen werden. Sie können die gesamte MIDI-Datei einlesen, nur bestimmte Kanäle oder einen begrenzten Taktbereich. Es gibt zwei Möglichkeiten:

1. *Melodie | Melodie aus MIDI-Datei importieren,* wenn Sie mit der Dateiauswahl eine MIDI-Datei vom Datenträger auswählen wollen.
2. *Melodie | Melodie aus Zwischenablage importieren,* wenn die MIDI-Daten bereits aus einem anderen Programm in die Zwischenablage kopiert wurden.

Danach öffnet sich das Fenster *MIDI-Datei importieren*.



Kanäle einbeziehen: Sie können den Mauszeiger über die Kontrollkästchen für die Kanalauswahl bewegen, um zu sehen, wie viele Events auf jedem Kanal liegen. Wenn Sie alle Kanäle auswählen, liest Band-in-a-Box alle Kanäle ein und fügt sie auf der Zielspur zusammen.

Mit vorhandenen Daten zusammenführen: Sie können die importierten Daten mit der Melodie-Spur in die Zielspur mischen.

Zielspur: Bei mehrspurigen MIDI-Dateien können Sie die Zielspur für jede Spur wählen.

Kontinuierliche Controller einbeziehen / Pitch Bend einbeziehen / Patch-Änderungen einbeziehen / Songtext einbeziehen: Wenn Sie diese Daten nicht benötigen, wählen Sie die Kontrollbox nicht an und können so Speicherplatz sparen, da die Werte nicht eingelesen werden.

Anzahl der Takte, die vom Start versetzt werden sollen: Wenn Sie vom Anfang der MIDI-Datei einlesen wollen, setzen Sie den Offset auf 0. Wenn Sie – zum Beispiel erst ab Takt 32 einlesen wollen, geben Sie hier einen Offset von 32 (Takten) ein.

Wie viele Takte sollen importiert werden : Belassen Sie die Einstellung auf 1000, dann wird die gesamte Datei eingelesen. Alternativ können Sie einen anderen Wert eingeben, wenn nicht die gesamte Datei eingelesen werden soll.

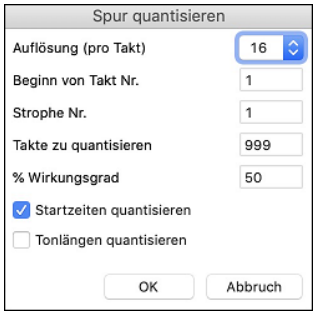
Anzahl der Leertakte, die am Anfang eingefügt werden sollen: Hier können Sie Leertakte in die Melodie-Spur einfügen. Erinnern Sie sich, Band-in-a-Box hat normalerweise 2 Vorzähl-Takte. Wenn Ihre MIDI-Datei keine Vorzähl-Takte hat, können Sie den Wert auf 2 setzen und gleichen damit 2 Vorzähl-Takte aus.

Vor dem Takt Noten um diese # von Ticks einschließen: Wenn Sie eine MIDI-Datei ab Takt 5 einlesen, dann ist es ärgerlich, wenn genau eine Note einen Tick früher als Takt 5 gespielt wird. Um diese Note mit einzubeziehen, können Sie hier einen Wert (Tick) eingeben, und die Note wird mit eingelesen.

Bearbeiten der MIDI-Spur

Quantiseren Spur

Die MIDI-Spur kann quantisiert werden. Gehen Sie zu Menü *Melodie* | *Melodie-Spur bearbeiten* | *Quantisieren, Zeit anpassen* | *Melodie quantisieren*. Dies öffnet den Dialog **Spur Quantisieren**. Um eine Solo-Spur zu quantisieren, rufen Sie diese Funktion aus dem Solo-Menü auf.



Auflösung: Wählen Sie hier die Notenlänge auf die quantisiert werden soll. Eine 16 beispielsweise wählt eine sechzehntel Note als kürzeste Zeiteinheit.

Beginn von Takt Nr. / Strophe Nr/: Die eigentliche Quantisierung beginnt an der hier gewählten Stelle und gilt für die angegebene Anzahl Takte.

% Wirkungsgrad: Geben Sie hier 100% ein, wenn Sie möchten, dass alle Noten exakt auf die angegebene Länge quantisiert werden. Ein kleinerer Wert als 100% wird die Quantisierung nur zum angegebenen Teil durchführen.

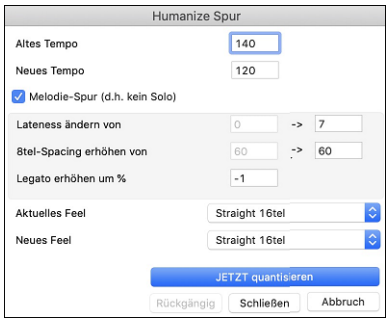
Startzeiten quantisieren: Voreingestellt ist, dass diese Option markiert ist. Damit wird jede Note so verschoben, dass Sie auf dem mit Auflösung angegebenen Raster beginnt. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie nicht möchten, dass der Beginn einer Note verändert wird.

Notenlängen quantisieren: Diese Option verändert die Längen der Noten so, dass die Notenlängen genau Vielfache der gewählten Auflösung sind. Voreingestellt ist, dass diese Funktion deaktiviert ist."

Humanisieren Spur

Bei den meisten Quantisierungs-Methoden klingt die Musik immer noch steif und mechanisch. Oft wird versucht, die Spur durch Zufallsverfahren zu humanisieren, was aber selten genug zum gewünschten Ergebnis führt. Denn menschliche Musiker verändern ihr Timing oder ihre Akzente ja nicht nach dem Zufallsprinzip. Band-in-a-Box verwendet intelligente Algorithmen, mit denen die Melodie je nach Feel und nach Tempo verschieden humanisiert und der Umfang der Swing-Achtelnoten variiert wird. Im Ergebnis klingt die Melodie danach musikalischer und natürlich.

In diesem Beispiel wurde *Melodie* | *Melodie-Spur bearbeiten* | *Quantisieren, Zeitanpassung* | *Melodie humanisieren* ausgewählt. Um eine Solo-Spur zu humanisieren, rufen Sie diese Funktion aus dem *Solo*-Menü auf.



Wie Sie sehen können, haben wir den Humanize-Effekt in 5 Hauptkategorien aufgeteilt: Tempo, Lateness, 8tel-Spacing, Legato und Feel.

Ausprobieren ist der beste Weg zu lernen, wie diese Parameter zu kombinieren sind. (Sie können immer die Schaltfläche [Rückgängig] drücken, wenn ihnen das Ergebnis nicht gefällt.)

Versuchen Sie zum Beispiel das Tempo zu verändern, um die Auswirkungen auf das 8tel-Spacing und Lateness zu sehen. Drücken Sie die Schaltfläche [JETZT Quantisieren] um die Änderungen in Ihren Song zu übernehmen.

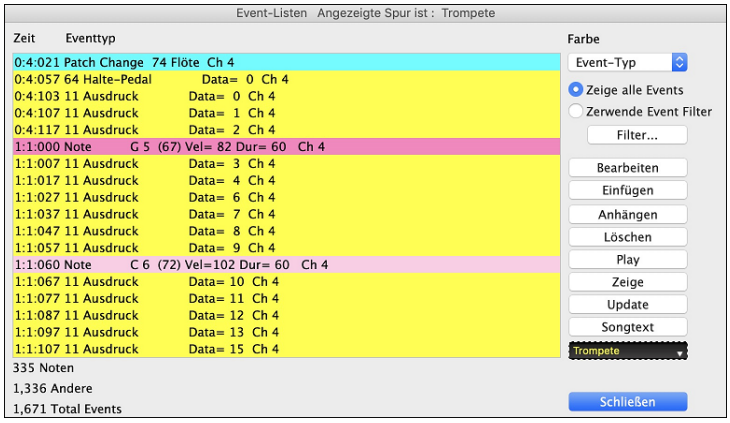
Tipp: Wenn ein Musiker in schnellerem Tempo spielt, spielt er meistens die Swing-8tel enger zusammen und ein bisschen verzögert.

Die Kategorien sind leicht zu verstehen, und Sie werden ohne große Mühe die gewünschten Ergebnisse erzielen. Gehen Sie dabei jedoch eher sparsam mit den Parametern *Legato* und *Verzögerung* um.

Event Listen Editor

Sie können mit dem **Event Listen Editor** alle MIDI-Events und Songtexte-Events bearbeiten. Das kann auf verschiedene Weise gemacht werden:

- Im *Melodie* Menu, wählen Sie Melodie-Spur bearbeiten | Melodie Note für Note bearbeiten.
- Im *Solist* Menü, wählen Sie Solistenspur bearbeiten | Solopart schrittweise bearbeiten.
- Im *Fenster* Menü wählen Sie *Notation* | *Event Listen Editor*…
- Im Notations-Fenster durch Drücken der [#] Schaltfläche.
- Im Mixer klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Label einer Spur und gehen Sie zu *Bearbeiten MIDI* | *Event-Listen Editor*.



Wenn das Farbkodierungssystem auf dem “Event Typ” basiert, dann sieht wird der Event wie folgt angezeigt:

- Noten, die in der Nähe des Taktschlages beginnen, sind Dunkel-Rosa.
- Noten, die Off-Beat beginnen, sind Hell-Rosa.
- Patchwechsel sind Zyan.
- Controllerwechsel sind Gelb.
- Pitch Bends sind Grau.

Es werden unterschiedliche Farben für die verschieden Arten von Events in der Event-Liste verwendet. Dadurch werden hervorgehobene Noten, Patch Changes, usw. sichtbar gemacht. In der Event-Liste sind die einzelnen Events in unterschiedlichen Farben dargestellt:

Der **Event Listen Editor** ermöglicht es Noten zu bearbeiten, einzufügen und Noten zu löschen:

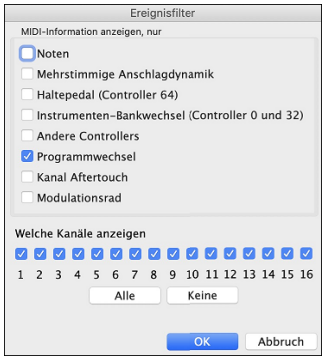
- Doppelklick auf einen Event zum Bearbeiten (oder durch Drücken der Schaltfläche [Bearb.].)
- **[Einfügen]** erzeugt einen Event vor dem aktuellen Event.
- **[Anhängen]** erzeugt einen Event am Ende der Spur.
- **[Löschen]** entfernt einen Event.
- **[Zeige]** verlässt den Dialog und hebt die Note im Notations-Fenster hervor.
- **[Wiedergabe]** gibt den aktuellen Event wieder und geht zum Nächsten Event weiter.
- **[Übernehmen]** baut den Notations-Bildschirm neu auf.
- **[Songtext bearbeiten]** – [Solist bearbeiten] wählt die Spur aus, die Sie bearbeiten wollen.

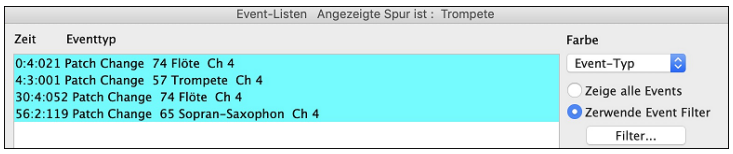
Filter MIDI-Events

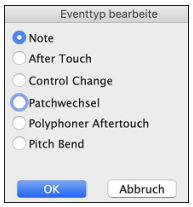
Es gibt einen Filter für den MIDI-Ereigniseditor, dieser erlaubt Ihnen, auf die Schnelle alle Instrumentenwechsel-Events zu sehen. Sie können sich damit z.B. alle Instrumentenwechsel auf der Melodiespur heraussuchen.

Wählen Sie “Verwende Event Filter” und drücken Sie dann die **[Filter…]**-Schaltfläche.

Wählen Sie nun im Filterdialog den Typ der Events, die in der Liste übrig bleiben sollen, in diesem Fall die Programmwechsel.







Die Spur zeigt dann nur mehr die Programmwechsel an Der Dialog Der **Eventtyp bearbeite** erscheint, wenn entweder die Schaltflächen **[Einfügen]** oder **[Anhängen]** im Event Listen Editor gedrückt wurden.

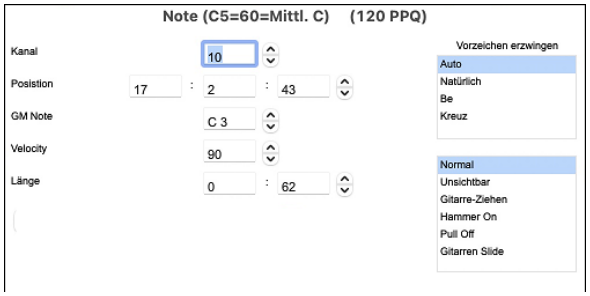
Dieser Dialog ermöglicht ihnen die Art des Events auszuwählen, den Sie einfügen oder anhängen möchten: Noten, Controller, Pitch Bend, usw. Danach öffnet sich der gewählte Dialog **Eventtyp bearbeite**.

Bearbeiten im Notations-Fenster

Sie werden meistens bessere Ergebnisse erhalten, wenn Sie die Bearbeitung im Notations-Fenster vornehmen, anstatt im Event Listen Editor. Um dies zu tun, öffnen Sie das Notationsfenster entweder im änderbaren Notationsmodus oder in der "Notation/Bearbeiten/Roll" Darstellung. In beiden Modi können Noten mit der Maus verschoben werden (Drag und Drop).

Für präzises Bearbeiten der Noten klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Note, die Sie bearbeiten möchten.

Dadurch wird der **Note** Dialog geöffnet, hier können alle Parameter der Note angesprochen werden.



Spure (um Ticks) verschieben

Klicken Sie im Mixer mit der rechten Maustaste auf ein Label einer Spur und gehen Sie zu *MIDI bearbeiten* | *Quantisieren*, *Zeitanpassung* | *Zeitversetzte Spur (Ticks)*. Damit wird die Spur um eine bestimmte Anzahl von Ticks verschoben. 120 Ticks ergeben eine Viertelnote. Wenn Sie also einem Song ein entspannteres Feeling geben wollen, verschieben Sie die Melodie um 10 Ticks nach hinten.

Taktschläge einfügen/löschen

Sie können eine bestimmte Anzahl von Schlägen in die MIDI-Spur einfügen oder löschen.

Wenn Sie also zum Beispiel 2 Taktschläge im 5. Takt der Melodie einfügen wollen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Label einer Spur im Mixe,r gehen Sie zu *Bearbeiten* | *Quantisieren, Zeitanpassung* | *Taktschläge Einfügen bei Takt*, wählen Takt 5, und wählen 8 Taktschläge (2 Taktschläge) aus um diese einzufügen.

Mehr Bearbeitbar-Funktionen

Weitere MIDI-Bearbeitungsfunktionen sind im Untermenü *MIDI Bearbeiten* des Rechtsklick-Menüs des Labels der Spur verfügbar. Sie können zum Beispiel die Spur transponieren, ohne andere Spuren zu beeinflussen, Notenüberschneidungen beseitigen, MIDI-Daten in der ersten Strophe in alle Strophen kopieren, alle MIDI-Daten aus der Spur löschen und vieles mehr.

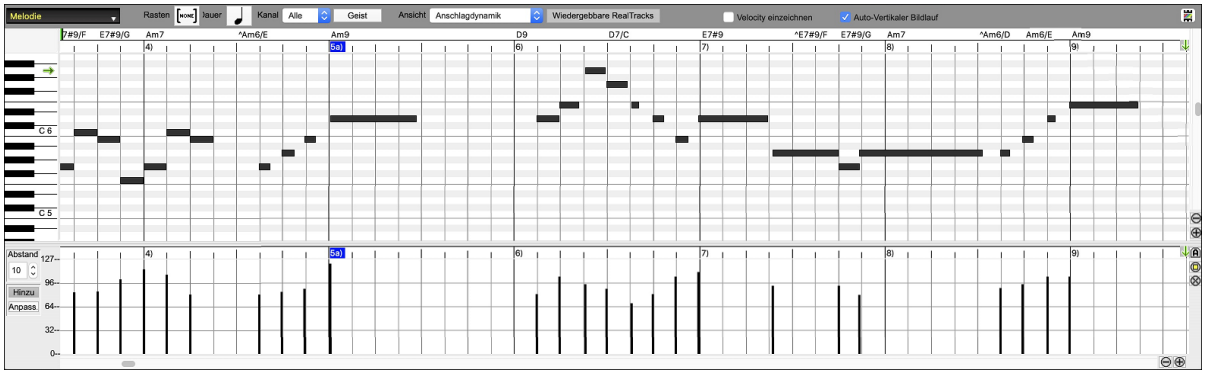
Das Piano Roll Fenster

Das **Piano Roll** Fenster ermöglicht präzises grafisches Bearbeiten der Notendauer und des Timings. Sie können ebenfalls grafisch die Anschlagstärke (Velocity), die Controller, Programmwechsel, Kanal Aftertouch (Tastaturdynamik nach dem Anschlag) oder Pitch Bend verändern.



Sie können das **Piano Roll Fenster** mit dem Toolbar Button oder über den Menüpunkt *Fenster* | *Piano Roll Fenster* öffnen.

Tipp: Umschalten+Klick auf den Button öffnet das bewegliche und in der Größe veränderbare Fenster.



Anmerkung: Ein Demo-Song PianoRollDemoSong.MGU befindet sich im Ordner *Band-in-a-Box/Tutorials/Tutorial – BB2018* und beinhaltet MIDI-Data, die im Piano Roll Fenster angesehen werden kann.

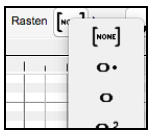
Spur Auswahl



Klicken Sie hier, um die anzuzeigende Spur auszuwählen.

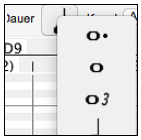
Anmerkung: Die Begleitspuren werden bei jedem drücken des Buttons **[Erzeuge und Play]** überschrieben, wenn Sie Ihre Bearbeitung behalten wollen, drücken Sie entweder den **[Play]** Button oder frieren die Spur ein.

Auf-dem-Gitter-einrasten



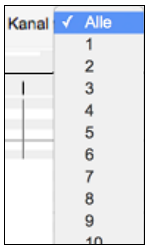
Markierte, eingefügte oder bearbeitete Noten werden auf dem Gitter einrasten. Wenn Sie "Auf-dem-Gitter-einrasten" nicht wünschen, wählen Sie [NONE] in dem Pulldown-Menü.

Note Duration



Wählen Sie die voreingestellte Notenlänge für neu eingefügte Noten. Es ist sehr leicht, die Länge der eingefügten Note mit der Maus zu verändern. Wählen Sie hier einfach eine häufig vorkommende Notenlänge aus. Dann müssen Sie möglicherweise seltener die Notenlängen einzeln mit der Maus ändern.

View/Insert Channel



Wenn eine Spur mehrere Kanäle enthält, werden bei "Alle" MIDI-Ereignisse auf allen Kanälen gezeigt. Ansonsten wählen den Kanal die Sie sehen möchten. Wenn "Alle" gewählt ist, werden neue MIDI-Ereignisse auf jenem MIDI-Kanal eingefügt, welcher der gerade aktiven Band-in-a-Box Spur (Bass, Schlagzeug,…) in den MIDI-Optionen zugewiesen wurde.

Außer vielleicht für mehrkanalige Gitarre Spuren spielt Band-in-a-Box alle Spur Events auf dem zugewiesenem Spurkanal. Deshalb tut in den meisten Fällen der MIDI-Kanal von Spur Events nichts zur Sache.

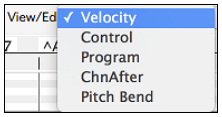
Wenn z.B. die Melodie Spur für eingestellt ist, auf Kanal 4 zu senden, werden alle Ereignisse auf der Melodie Spur auf Kanal 4 gesendet, ohne Rücksicht auf den "tatsächlichen Kanal" von jedem Spur Ereignis.

Geisternoten



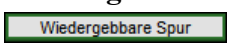
Wenn Sie einen einzelnen Kanal betrachten, können Sie die Töne anderer Kanäle als so genannte Geisternoten in Hellgrau anzeigen lassen. Dies ist insbesondere dann sinnvoll, wenn Sie mehrkanalige Aufnahmen bearbeiten möchten.

Anzeige/Bearbeitung



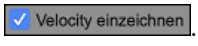
Bestimmen Sie, welche Art von Daten im unteren Daten Feld angezeigt oder bearbeitet werden sollen. Wählen Sie Anschlagdynamik, Controller, Programmwechsel, Kanal Aftertouch und PitchBend. Wenn ‚Kanal' nicht auf "Alle" gesetzt ist, werden nur die ausgewählten Kanal Events angezeigt.

Wiedergebbare Spur



Wenn der Modus Wiedergebbare Spur aktiviert ist, ist jede eingegebene Note während der Wiedergabe zu hören, im Gegensatz zu RealCharts-Noten.

Velocity einzeichnen



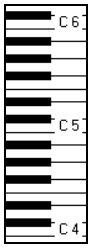
. Wenn diese Checkbox aktiviert ist, werden Noten in Abhängigkeit von ihrer Anschlagsstärke mit einer verblassten Farbe gezeichnet.

Spur Auto Vertikales Scrollen



Wenn Sie dies aktivieren, scrollt die Piano Roll beim Wechseln der Spuren automatisch vertikal, um den durchschnittlichen Notenbereich im Blick zu behalten

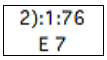
Keyboard Tastatur Feld



1. Klicken Sie auf eine einzelne Note auf der Tastatur, um alle Noten mit der angeklickten Tonhöhe auszuwählen.
2. Klicken-ziehen Sie auf der Tastatur, um alle Noten in einem Tonhöhenbereich auszuwählen.
3. **Umschalt**+Mausklick-ziehen, um einen anderen Satz Noten der Auswahl hinzuzufügen.
4. **Command**+Mausklick-ziehen, um eine Auswahl umzukehren.

Sie könnten zum Beispiel von C5 bis C6 ziehen, um eine Oktave Noten zu markieren. Dann **Umschalt**+Mausklick auf C3, um alle C3 Noten der Auswahl hinzuzufügen. Dann **Command**-Mausklick C5, um alle C5 Noten von der Auswahl zu entfernen.

Info Feld für die Cursor Position

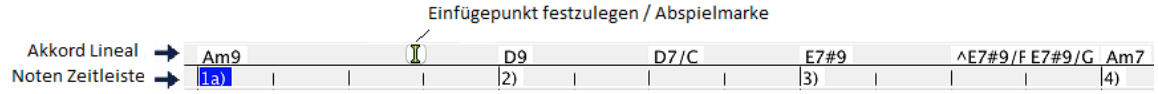


Das Informationsfeld links oberhalb der virtuellen Tastatur zeigt die aktuelle Position des Cursors an - Takt:Schlag:Tick und MIDI Note oder Controller Wert (in Abhängigkeit von der Cursorposition). In Cursor-Positionen, wo ein Wert unsinnig wäre, bleibt das Status-Feld leer.

Innerhalb des Noten Feldes werden z.B. Takt:Schlag:Tick sowie Tonhöhe angezeigt, während in den Lineal Feldern lediglich Takt:Schlag:Tick angezeigt wird. Im Piano Feld links wird nur Tonhöhe angezeigt. In dem Grafikereignis Feld werden Takt:Schlag:Tick sowie Event Wert angezeigt.

Akkord Lineal und Noten Zeitleiste

Es gibt ganz oben zwei Leisten. Das Akkord-Lineal zeigt Akkorde und den Wiedergabe Index. Die Noten Zeitleiste zeigt Takte und Taktunterteilungen. Zoomt man hinein, werden mehr Unterteilungen angezeigt, zoomt man hinaus, weniger.

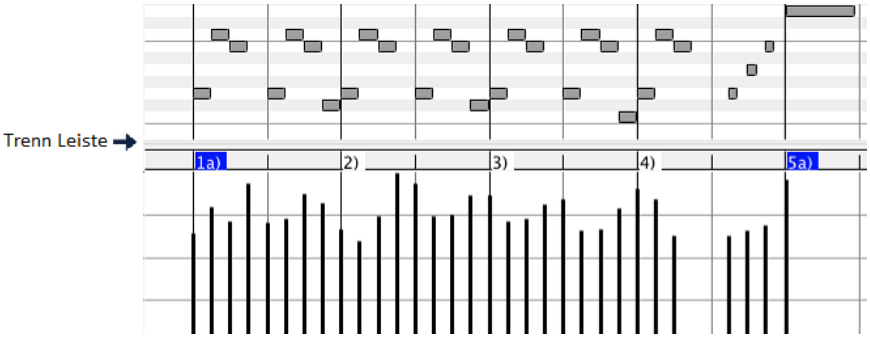


Klicken oder ziehen Sie im Akkord Lineal, um den Einfügepunkt zu setzen. Wird gerade ein Song abgespielt, stoppt ein Klick ins Akkord Lineal die Wiedergabe.

Doppelklicken Sie ins Akkord Lineal, um die Wiedergabe im angezeigten Takt zu starten. Sie können auch den Einfügepunkt einstellen und dann **Steuerung+F** drücken, um die Wiedergabe an der gewünschten Stelle zu starten.

Trenn Leiste

Eine horizontale Trennleiste sitzt zwischen dem Noten Feld und dem Event Feld. Wenn Sie das Noten Feld maximieren möchten, um mehr Noten zu sehen, ziehen die Trenneinrichtung hinunter. Wenn Sie das Grafikereignisfeld für genauere Event Bearbeitung maximieren möchten, ziehen Sie die Trennleiste hoch.



Zoom Button


Diese Button zoomen das Noten-Panel vertikal.

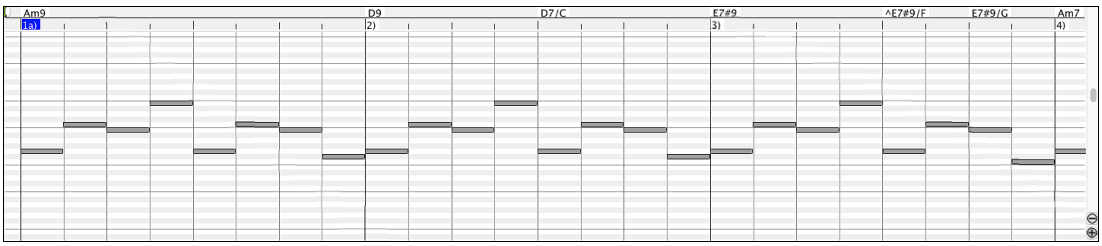

Wählen Sie Noten aus und klicken dann diesen Button. Die vertikale Tonhöhe und der horizontale Zeitbereich werden so angepasst, dass diese das Noten-Panel mit den ausgewählten Noten ausfüllen.


Damit wechseln Sie wieder zurück zur vorherigen Zoomauswahl in einem Bereich.


Dies Zoom soweit heraus, sodass alle Spur-Noten auf einem Blick sichtbar sind.

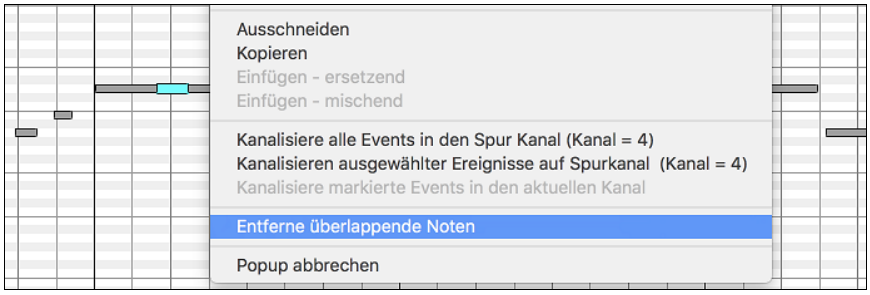

Diese Button zoomen das Fenster horizontal.

Noten Feld



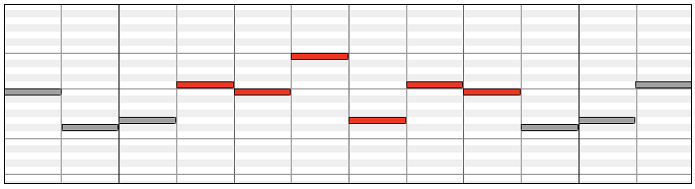
Horizontale Balken repräsentieren Noten. Noten können ausgewählt, bearbeitet (Startzeit, Tonhöhe, Dauer), eingefügt und gelöscht werden.

Überlappende Noten werden in dunkelblauer Farbe dargestellt, damit Sie leichter zu erkennen sind. Diese Überlappungen können mit der rechten Maustaste entfernt werden.



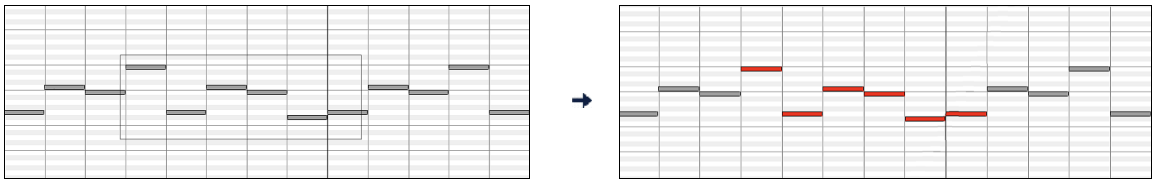
Noten Auswahl

Ausgewählte Noten sind Rot.



1. Klicken Sie auf einzelne Noten, um sie zu markieren.
2. **Umschalt**+Mausklick auf einzelne Noten, um sie der Auswahl hinzuzufügen.
3. **Command**+Mausklick auf eine Note, um die Markierung von Noten umzukehren (Schalterfunktion).

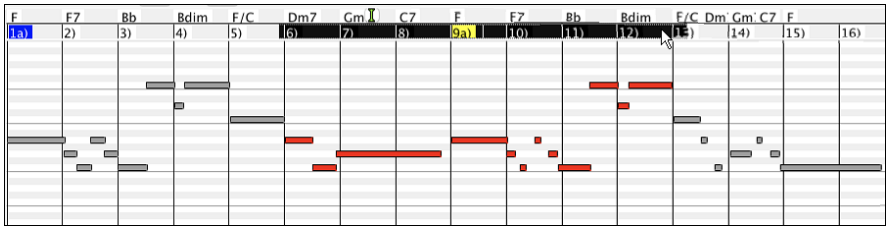
Klicken Sie auf einen Zwischenraum und dann ziehen Sie ein Rechteck um die Noten, um eine Gruppe von Noten auszuwählen.



Anmerkung: Nur Noten innerhalb des Rechtecks werden markiert. Wenn der linke Rand einer Note (der Startpunkt) nicht innerhalb des Rechtecks liegt, wird sie nicht markiert werden.

1. **Umschalten**+ziehen Sie ein Rechteck, um eine weitere Gruppe von Noten der Auswahl.
2. **Command**+ziehen Sie ein Rechteck, um die Gruppe von Noten im Rechteck umzuschalten.

Noten können in der Noten Zeitleiste ausgewählt werden.



1 klicken-ziehen Sie auf die Noten Zeitleiste, um Noten eines Zeit-Abschnitts auszuwählen.

2 **Umschalt**-klicken-ziehen Sie, um Noten eines Zeit-Abschnitts der Auswahl hinzuzufügen.

3 **Command**-klicken-ziehen Sie, um die Markierung von Noten eines Zeit-Abschnitts umzukehren.

Zum Beispiel könnten Sie in der Zeitleiste ziehen, um alle Noten in den Takten 2 bis 7 auszuwählen. Dann könnten Sie **Commqand**-ziehen, um die Notenmarkierungen in Takt 4 umzukehren. Durch die Verwendung der **Umschalt-** und **Commqand**-Tasten können sehr flexible zeitliche Markierungen gesetzt werden.

Bearbeiten Sie den Noten Zeiteintrag (Startzeit)

Bewegen Sie den Cursor links über eine Note. Ein Ost-West-Cursor ⟷ erscheint. Dann klicken-ziehen Sie die Note zu einer neue Startzeit (horizontales Ziehen).



Wenn mehrere Ereignisse ausgewählt wurden, und Sie wollen alle ausgewählten Ereignisse verschieben, benutzen **Umschalt**-klicken-ziehen. Ansonsten wird ein Klick auf eine Note die vorherige Auswahl abwählen, und nur die angeklickte Note wählen/bearbeiten.

Noten Höhe bearbeiten

Bewegen Sie den Cursor über die Mitte einer Note. Ein Nord-Süd Cursor ↕ erscheint. Dann klicken-ziehen Sie die Notentonhöhe (vertikales Ziehen).

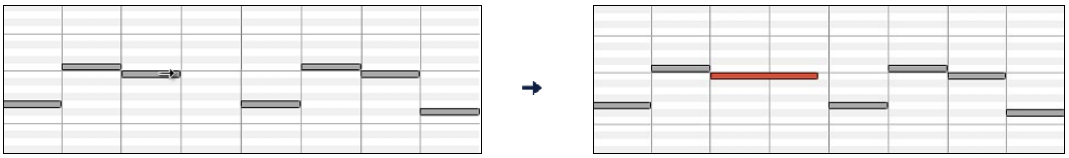


Wenn mehrere Events ausgewählt werden, und Sie möchten alle ausgewählten Events transponieren, benutzen **Umschalt**-klicken-ziehen. Sonst wird ein Klick auf eine Note die vorherige Auswahl abwählen und es wird nur die angeklickte Note gewählt/transponiert.



Noten Dauer bearbeiten

Bewegen Sie den Cursor rechts über eine Note. Ein Rechtspfeil ➞ erscheint. Dann klicken-ziehen die Notendauer (horizontales Ziehen).

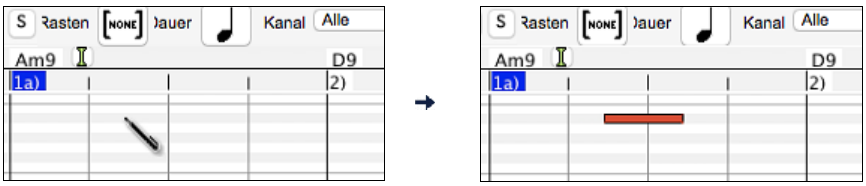


Sind mehrere Noten ausgewählt worden, und Sie möchten die Dauer aller ausgewählten Noten ändern, benutzen **Umschalt**-klicken-ziehen. Ansonsten wird ein Klick auf eine Note die vorherige Auswahl abwählen, und nur die angeklickte Note wählen/bearbeiten.

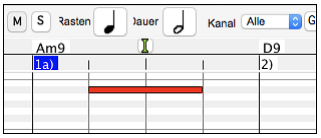


Eine Note einfügen

Halten Sie die **Umschalt+Command**-Taste. Der Cursor verwandet sich ein einen Bleistift. Klicken Sie dort, wo Sie die Note einfügen möchten, diese wird nun mit der im Pulldown-Menü "Dauer" eingestellten Notenlänge eingefügt, und zwar auf dem Kanal, der im Pulldown-Menü "Kanal" ausgewählt wurde.



Wenn "Einrasten" aktiviert ist, wird die Note an der nächstliegenden Gitterlinie eingefügt. Wenn zum Beispiel die Einstellung für „auf-dem-Gitter-einrasten“ eine Viertelnote ist, werden eingefügte Noten auf der nächstliegenden Viertelnotengrenze einrasten.

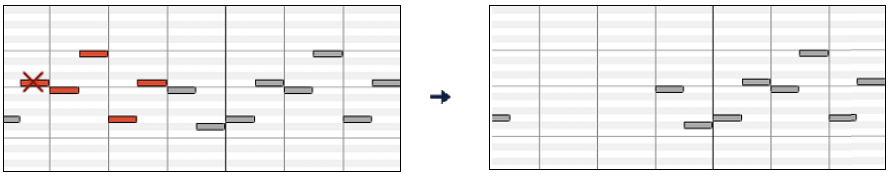


Es gibt viele visuelle Bildschirm-Markierungen, um Ihnen bei der Cursor-Positionierung zu helfen: Die Zeit Markierungen in den Zeitleisten können bei der Zeit Positionierung helfen, die Tonhöhenmarkierung im Tastatur Feld bei der Tonhöhen Positionierung. Das Cursorposition Informationsfeld gibt genaue Zeit und Tonhöheninformation. Auch hat das Noten Feld Zeitgitter Markierungen, und Vorzeichen sind in hellgrau auf dem Hintergrund markiert.

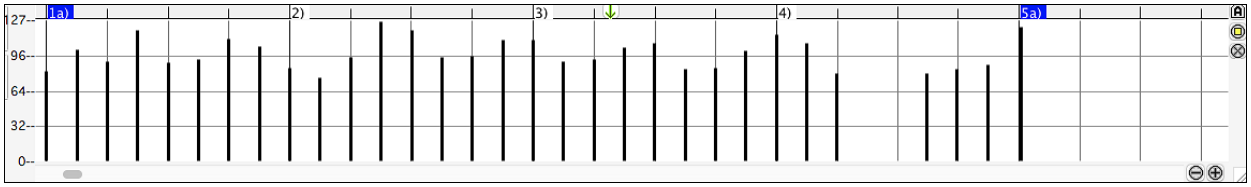
Eine Note löschen

Wählen Sie eine Note oder mehrere Noten, dann drücken Sie die f**n**+**delete** Tasten oder wählen *Ausgewählte Ereignisse löschen* über das Rechts-Klick Menü.

Sie können auch das Lösch-Werkzeug verwenden. Halten Sie die **Umschalten+Command** Tasten gedrückt und bewegen den Cursor über eine Note. Wenn sich der Cursor in das “Entfernen-Werkzeug” ✕ verwandelt, klicken Sie auf eine Note und lösche diese damit. Wenn mehrere Noten ausgewählt sind, werden alle ausgewählten Noten gelöscht.



Grafisches Event Panel



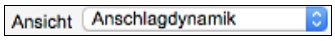
Dieses Panel zeigt grafisch MIDI-Events, die keine Noten sind. Diese sind in Kanal, Ansicht/Bearbeiten und Controller Type spezifiziert.

Null-Wert Ereignisse werden als kleine hohle Quadrate gezeichnet, um sie leichter zu identifizieren.

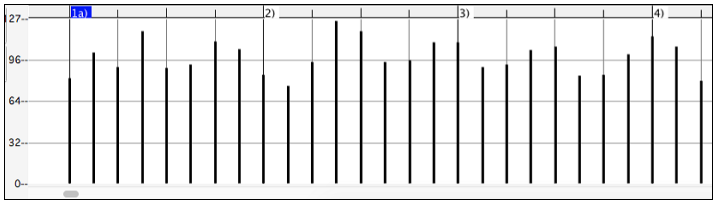
Wenn mit der Maus Ereignisse für Controller und Pitch-Bending eingegeben werden, können Sie festlegen, wie viel Ticks für so ein Ereignis gespeichert werden sollen – Sie können einen Wert von 1 Ereignis pro Tick bis zu 30 Ereignisse pro Ticks festlegen.

Bei Ereignissen, wie zum Beispiel PitchBend (=Tonhöhe beugen) oder Controllern wie Modulation und Sustain (=Nachklingen), ist es wichtig darauf zu achten, diese Ereignisse mit einem Null-Wert Event zu beenden. Ansonsten werden nachfolgende Noten durch unerwünscht "hängende" permanente Tonhöhenbeugung, permanentes Vibrato, oder fixiertem Sustain Pedal beeinflusst.

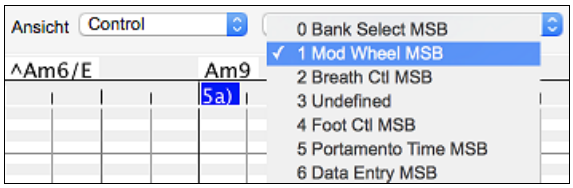
Anschlagdynamik



Stellen Sie das “Ansicht” Controll auf “Anschlagdynamik”. Nun werden die Anschlagdynamik-Events im grafischen Event Panel angezeigt.



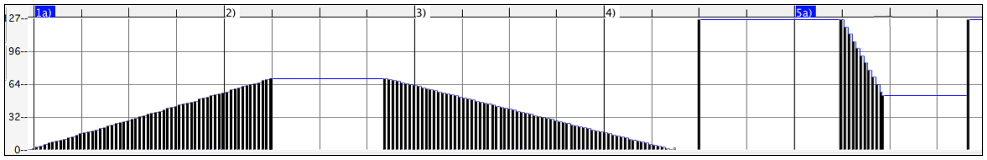
Control



Wenn “Ansicht” auf “Control” eingestellt ist, wird der Controller Typ sichtbar. Im Feld für die grafische Daten Bearbeitung werden Events des gewählten Controller Typs angezeigt. Wenn Kanal nicht auf "Alle" gesetzt ist, werden nur die ausgewählten Kanalereignisse angezeigt.



Stellen Sie im “Ansicht” Auswahlfenster “Control” (Controller MIDI-Events) ein, dann wählen Sie im Auswahlfenster daneben “11 Expression MSB”.



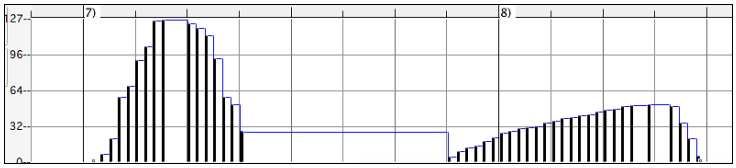
Der Expression Controller wird von fast allen MIDI-Synthesizern erkannt (einschließlich der meisten General MIDI Synthies). Ein paar ältere werten diesen Controller jedenfalls nicht aus. Expression ist eine Alternative zu “7 Main Volume MSB.” Verwenden Sie den ExpressionController für einzelne Spuren und den Main Volume Controller für die Gesamtlautstärke. So wie im Band-in-a-Box Haupt-Fenster die Lautstärke Regelungen ohne die einzelnen Noten der Spur zu beeinflussen.

Im gezeigten Beispiel wird die Ostinato Flöte in der Intro mittels des ExpressionControllers langsam ein- und dann wieder ausgeblendet. Diese Events wurden mit dem Linien-Werkzeug eingegeben. Beachten Sie, dass, bevor die Trompete einsetzt, ein einzelner Controller Event mit Wert 127 verwendet wird, um die Lautstärke auf zu "Normal" zu hochzuziehen.

Einzelne Controller-Events werden durch Bewegen des Mauscursors auf die gewünschten Position und anschließendem Klicken mit der Maustaste.



Stellen Sie im “Ansicht” Auswahlfenster “Control” (Controller MIDI-Events) ein, dann wählen Sie im Auswahlfenster daneben “1 Mod Wheel MSB”.



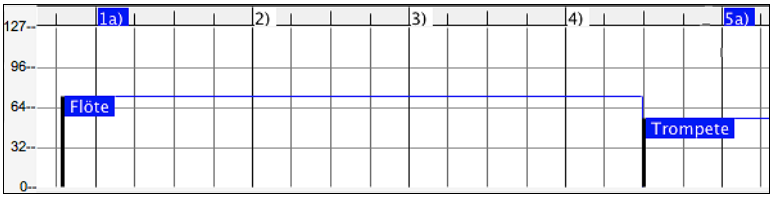
Der ModulationController ist nicht streng definiert, aber üblicherweise ist es ein Vibrato oder Tremolo Effekt (speziell in General MIDI Synthies).

Spielen Sie den Demosong, und beobachten, wie einigen Noten Modulation hinzugefügt wurde, um ihnen Vibrato beizubringen. Es ist gewöhnlich am besten, Controller nur in geringer Dosierung einzusetzen. Wenn man grafisch arbeitet, ist „zu viel ist beinahe immer zu viel“!

Programm Wechsel



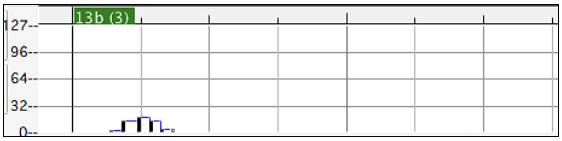
Stellen Sie das “Ansicht/Bearbeiten” Controll auf “Program”. Nun werden die Programm-Wechsle im grafiischen Event-Panel angezeigt. Das Intro des Demo Songs hat einen Flöten Programm-Wechsel. Dann kommt die erste Strophe mit einer Trompete, die zweite Strophe mit einer Flöte und die dritte Strophe mit einem Soprano Sax



Kanal Aftertouch



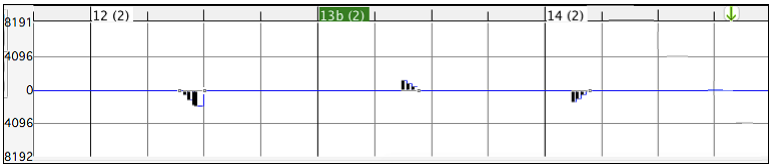
Stellen Sie das “Ansicht” Controll auf “ChnAfter” und Sie sehen die Kanal Aftertouch Events im grafischen Event Panel



Pitch Bend

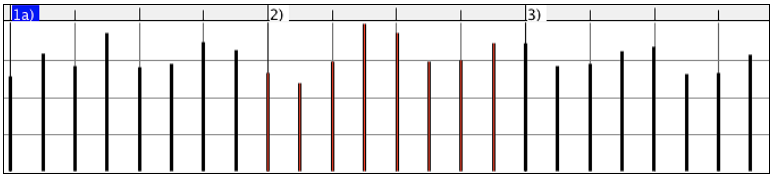


Stellen Sie das “Ansicht/Bearbeiten” Controll auf “Pitch Bend.” Spielen Sie den Demo-Song und beobachten, wie Pitch-Bends eingefügt wurden um bei einigen Noten den gewünschten Effekt mit Tonhöhen-Veränderungen am Beginn, in der Mitte und am Ende der Noten zu erreichen.

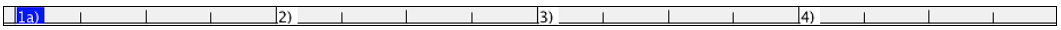


Grafische Event Auswahl

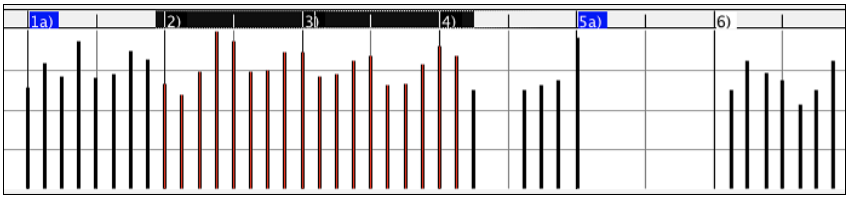
Ausgewählte Ereignisse sind rot.



Grafische Events können mit dem grafischen Event-Lineal ausgewählt werden.



Wählen Sie den Type des MIDI Events, der in der im Kanal, Anicht/Bearbeiter und den Controller Typ Controls spezifiziert ist. Wenn Sie in der Zeitleiste oberhalb des Event Feldes eine einen Zeitbereich auswählen, werden NUR DIE SICHTBAREN Ereignisse in diesem Zeitrahmen ausgewählt. Andere nicht sichtbare MIDI-Ereignisse in diesem Zeitrahmen sind von der Auswahl nicht betroffen.



Grafische Events Bearbeitungs-Modi

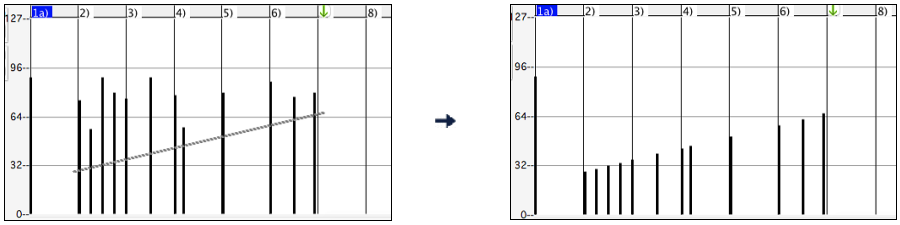
Es gibt zwei Modi zur Bearbeitung grafischer Events.

1. **Hinzufüge-Modus**
   Fügt allen markierten Ereignissen denselben Wert hinzu, bzw. nimmt ihn weg.
2. **Skaliermodus**
   Skaliert die markierten Ereignisse. Wählen Sie einen oder mehrere Ereignisse/Noten etc. und stellen Sie die Maus auf eines der markierten Ereignisse. Wenn Sie jetzt zusammen mit gedrückter Umschalttaste die Maus bewegen werden die markierten Ereignisse proportional zur Mausbewegung verändert. Große Mausbewegung – große Werteänderung, kleine Mausbewegung – kleine Werteänderung.

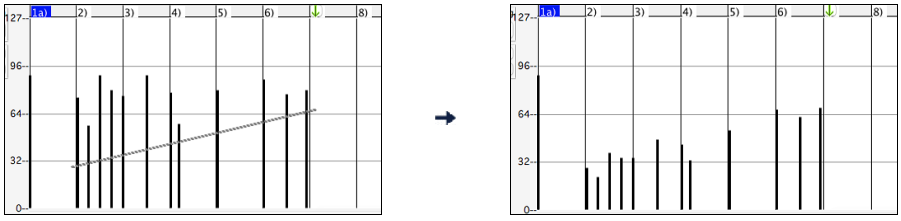
Anschlagsdynamik verändern (gezeichnet!)



Im Hinzufüge-Modus, werden Anschlagwerte von Noten entsprechend der gezeichneten Line verändert.

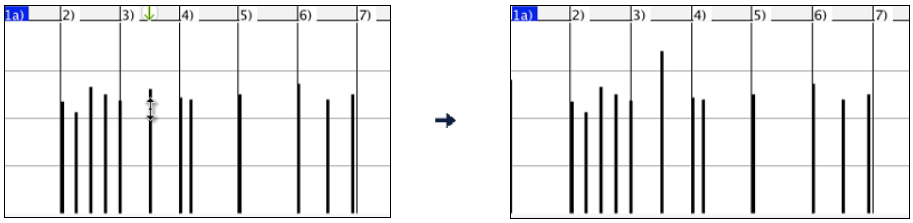


Anpass Im Skaliermodus folgen die Anschläge zwar auch den gezeichneten Linien, diese werden aber mit dem Proportionalwert multipliziert. In diesem Modus können Sie ein "Fade" eines Bereichs und einzelner Takte erzielen, ohne die relative Dynamik zwischen den einzelnen Noten zu verlieren.

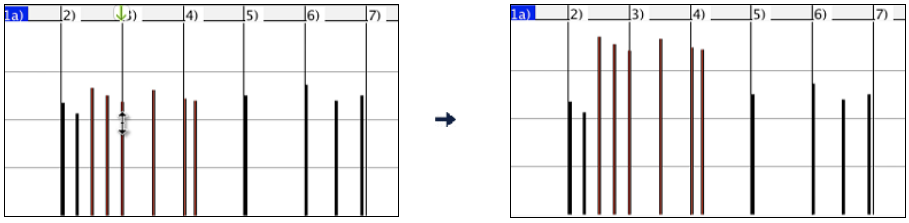


Grafische Event Wert bearbeiten

Bewegen Sie den Cursor über die obere Hälfte eines Events. Ein Nord-Süd Cursor ↕ erscheint. Klicken-ziehen Sie vertikal um die Eventwerte zu skalieren.

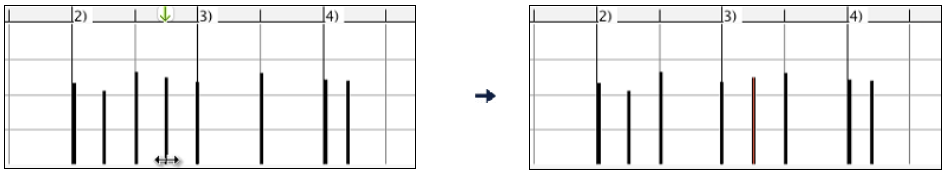


Um eine ausgewählte Gruppe von Ereignissen zu skalieren, Umschalt-klicken-ziehen Sie vertikal auf einen der Events in der Auswahl.

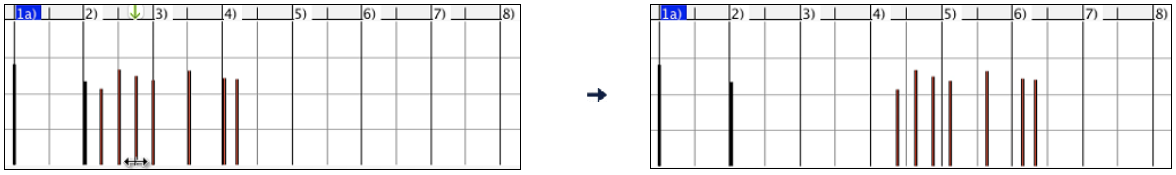


Grafische Event Startzeit bearbeiten

Bewegen Sie den Cursor über die untere Hälfte eines Events. Ein Ost-West-Cursor ⟷ erscheint. Klicken-ziehen Sie horizontal, um die Startzeit des Events zu verschieben.



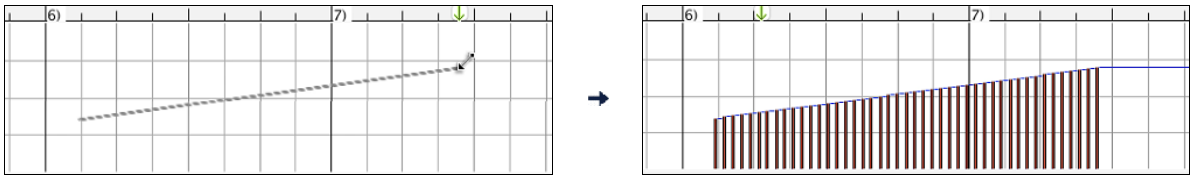
Um eine ausgewählte Gruppe von Ereignissen zu verschieben, halten Sie die **Umschalten-Taste** gedrückt und klicken und ziehen Sie horizontal auf einen der Events in der Auswahl.



Grafische Events einfügen

Linien Werkzeug

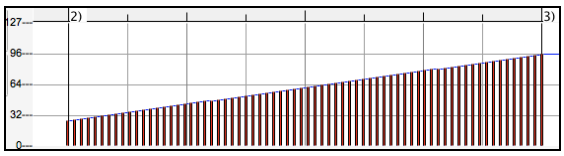
Ohne Modifizierungstasten ist der Cursor im “Zwischenraum” ein Linien Werkzeug. Bewegen Sie den Cursor in den weißen Zwischenraum und klicken-ziehen dann, um eine Linie zu zeichnen. Sobald die Maustaste losgelassen wird, ist eine Serie von Events eingefügt worden, die der Linienneigung folgen.



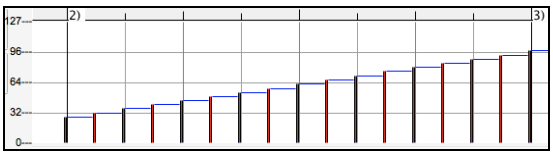
Um den MIDI Datenstrom nicht abzuwürgen und das Timing negativ zu beeinflussen, ist die maximale Ereignisdichte ein Event pro 10 Ticks. Wiederholte Ereignisse vom gleichen Wert werden nicht eingefügt. Deshalb haben lange Überblendungen mit sanftem Anstieg eine niedrigere Dichte als extrem kurze steile Überblendungen.



Abstand steuert, wie oft Events gezeichnet werden. Wenn der Abstand zum Beispiel auf 30 eingestellt ist, dann wird der Leerraum zwischen den Events entsprechend verringert.



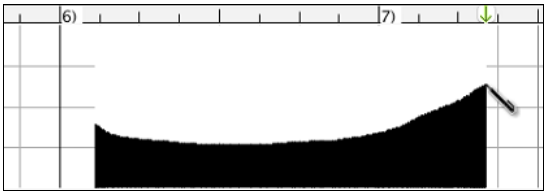
Abstand=1

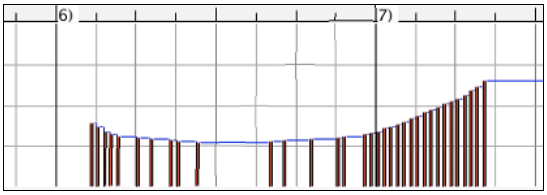


Abstand=30

Bleistift Werkzeug

Bewegen Sie den Cursor über den Zwischenraum und halten Sie die **Umschalten+Command**-Tasten. Ein Bleistiftwerkzeug erscheint. Halten Sie die **Umschalt+Command**-Tasten weiter gedrückt und ziehen Sie freihändig eine Kurve. Wenn Sie die Kurve beim ersten Durchgang nicht ganz richtig hinbekommen, halten die Maustaste weiter gedrückt und bewegen die Maus vor und zurück, um Ihre gewünschte Kurve zu zeichnen. Wird die Maustaste losgelassen, ist eine Serie von Ereignissen eingefügt worden, die dem Verlauf der Kurve folgen.



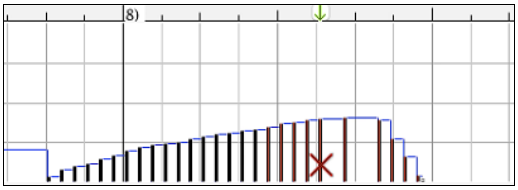


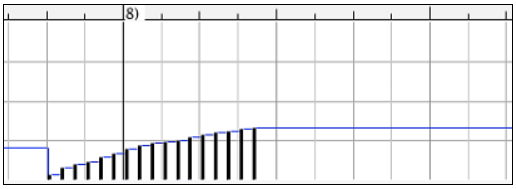
Um den MIDI Datenstrom nicht abzuwürgen und das Timing negativ zu beeinflussen, ist die maximale Ereignisdichte ein Event pro 10 Ticks. Darum haben viele freihändig gezeichnete Kurven eine ziemlich geringe Dichte.

Grafische Events löschen

Treffen Sie eine Auswahl an Events oder mehrere Events, dann drücken Sie die **fn**+**delete** Tasten oder wählen *Ausgewählte Ereignisse löschen* aus em Rechts-Klick Menü.

Sie können auch das Lösch-Werkzeug verwenden. Halten Sie die **Umschalten+Command** Tasten gedrückt und bewegen den Cursor über einen Event. Wenn sich der Cursor in das “Entfernen-Werkzeug” ✕ verwandelt, klicken Sie auf eine Note und lösche diese damit. Wenn mehrere Noten ausgewählt sind, werden alle ausgewählten Noten gelöscht.





Rechts-Klick Kontext-Menü

Das Popup Kontext-Menü ist durch Rechtsklick auf die Noten, Grafik Events, oder eine der Leisten zugänglich.



Rückgängig: Gleich wie *Bearbeiten* | *Rückgängig* im Hauptmenü (oder **command +Z**).

Ausgewählte Ereignisse löschen: Löscht alle ausgewählten Ereignisse (hervorgehoben in rot). Dies kann auch durch Drücken der **Entf**-Taste erreicht werden.

*Wähle alle Noten und grafischen Events:*Wenn das Auswahlfeld “Kanal” auf “Alle” eingestellt ist, werden ALLE EVENTS auf ALLEN KANÄLEN (der Spur) ausgewählt. Ansonsten werden ALLE EREIGNISSE des AKTUELLEN MIDI-KANALS ausgewählt.

Wähle alle Noten und grafischen Events (des aktuellen Kanals) (Rechtsklick auf Noten Feld oder Noten Leiste): Wenn das Auswahlfeld “Kanal” auf “Alle” eingestellt ist, werden ALLE NOTEN auf ALLEN KANÄLEN ausgewählt, jedoch keine anderen Events. Ansonsten werden ALLE NOTEN des AKTUELLEN MIDI-KANALS ausgewählt.

Wähle alle grafischen Events (des aktuellen Kanals): Rechtsklick auf grafisches Event Feld oder grafische Event Leiste): Wenn das Auswahlfeld “Kanal” auf “Alle” eingestellt ist, werden ALLE GRAFISCHEN EVENTS des AKTUELLEN STRGLER TYPS auf ALLEN KANÄLEN ausgewählt. Ansonsten werden ALLE GRAFISCHEN EVENTS des AKTUELLEN STRGLER TYPS im AKTUELLEN MIDI-KANAL ausgewählt. Zum Beispiel, könnten Sie alle Modulation Events auf Kanal 4 auswählen und dann **löschen**, um einfach alle ungewollten Ereignisse aus der Spur zu entfernen.

Ausschneiden: Kopiert ausgewählte Ereignisse in die Zwischenablage und entfernt sie dann aus der Spur. Kann auch über das Hauptmenü *Bearbeiten* | *Ausschneiden* (oder **command+X**) erledigt werden. Wenn Sie möchten, können Sie auch aus dem Piano Roll Fenster ausschneiden und dann in die Notendarstellung einfügen, oder umgekehrt. *Kopieren:* Kopiert

ausgewählte Ereignisse in die Zwischenablage. Kann auch über das Hauptmenü *Bearbeiten* | *Kopieren* (oder **command+C**) erledigt werden. Wenn Sie möchten, können Sie auch aus dem Piano Roll Fenster kopieren und dann in die Notendarstellung einfügen, oder umgekehrt.

Einfügen - Ersetzen: Wenn keine Ereignisse in der Zwischenablage sind, ist dieser Menüpunkt hellgrau unterlegt. Das Einfügen passiert an der Zeitposition, an der Sie rechtsklicken. Bewegen Sie den Mauscursor an die gewünschte Stelle. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Noten Feld, Grafik Event Feld oder eines der Lineale. Wählen Sie dann diesen Menüpunkt aus dem Kontext-Menü. Alle vorhandenen Event Typen im Einfüge-Bereich, die mit den Event Typen in der Zwischenablage übereinstimmen, werden entfernt bevor die Daten aus der Zwischenablage der Spur hinzugefügt werden. Wenn das Auswahlfeld "Kanal" auf "Alle" eingestellt ist, werden eingefügte Ereignisse ihren Original (den kopierten) MIDI-Kanal behalten. Ansonsten werden die eingefügten Events re-kanalisiert, damit sie zum eingestellten "Kanal" passen.

Einfügen - Zusammenführen:Wenn keine Ereignisse in der Zwischenablage sind, ist dieser Menüpunkt hellgrau unterlegt. Das Einfügen passiert an der Zeitposition, an der Sie rechtsklicken. Bewegen Sie den Mauscursor an die gewünschte Stelle. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Noten Feld, Grafik Event Feld oder eines der Lineale. Wählen Sie dann diesen Menüpunkt aus dem Kontext-Menü. Die Events aus der Zwischenablage werden zu den vorhandenen Daten der Spur hinzugefügt.Wenn das Auswahlfeld "Kanal" auf "Alle" eingestellt ist, werden eingefügte Ereignisse ihren Original (den kopierten) MIDI-Kanal behalten. Ansonsten werden die eingefügten Events re-kanalisiert, damit sie zum eingestellten "Kanal" passen. Auf diese Option kann auch über das Hauptmenü *Bearbeiten* | *Einfügen* (oder **command+V**) zugegriffen werden. Vor Verwendung von *Bearbeiten* | *Einfügen* (oder **command+V**) sollte man sicher gehen, dass man die Einfüge-Markierung an die gewünschte Zeit Position gesetzt hat. Das ist leicht zu bewerkstelligen: Klicken oder ziehen Sie einfach in der Akkord Leiste, um die Markierung an jene Stelle zu setzen, wo Sie einfügen möchten. Drücken Sie dann **command+V**.

Kanalisiere alle Events in den Spur Kanal (Kanal = xx): Kanalisieren aller Noten und Grafik Ereignisse (die vollständige Spur) in jenen MIDI Ausgabe Kanal, der für diese Spur zugewiesen ist. Kann manchmal gelegen kommen, um wieder etwas "Ordnung" in die Piano Roll Bearbeitung zu bringen. Obwohl z.B. voreingestellte Ausgabekanal für Melodie Kanal 4 ist (was bedeutet, dass Band-in-a-Box jegliche Events in der Melodie Spur auf Kanal 4 sendet), könnte die tatsächlichen Events in der Melodie Spur Kanal 1 sein, oder ein Mix aus mehreren Kanälen. Für die normale Wiedergabe oder Notenbearbeitung spielt es keine Rolle, ob die Event Kanäle "vermengt" sind, solange Sie den Ansicht-Kanal auf "Alle" eingestellt haben. Wenn Sie aber *Einfügen - Ersetzen* verwenden möchten, ist die *Einfügen - Ersetzen* Funktion clever genug, nicht auf Spur-Events "draufzustampfen", die sich von den Kanälen der MIDI Daten in der Zwischenablage unterscheiden. Wenn Sie also alle Events auf den Spurkanal zwingen, wird die *Einfügen - Ersetzen* Funktion immer entsprechend ersetzen.

Kanalisiere ausgewählte Events in den Spur Kanal (Kanal = xx): Kanalisiere nur ausgewählte Ereignisse in den Spurkanal.

Kanalisiere ausgewählte Events in den Ansichts-Kanal: Bei der Bearbeitung einer mehrkanaligen Gitarre oder einer importierten mehrkanaligen MIDI-Datei, kann dieser Befehl nützlich sein. Er könnte allerdings anfänglich verwirrend erscheinen. Zum Beispiel könnte jemand den Ansicht Kanal auf "Alle" einstellen, und eine Auswahl treffen (in der Absicht, diese Events auf Kanal 12 zu setzen). Dann stellt er den Ansicht Kanal auf 12 ein, und natürlich verschwinden die ausgewählten Events (wenn Sie einen anderen MIDI-Kanal hatten). Aber wenn Sie dann *Kanalisiere ausgewählte Events in den Ansichts-Kanal* aufrufen, werden die MIDI-Ereignisse wieder im Piano Roll Fenster erscheinen.

Entferne überlappende Noten: Überlappende Noten werden in hellblau angezeigt und sind damit leicht zu identifizieren. Diese Funktion löscht die Überlappung.

Stummschaltbereich erstellen, um generierte Begleitung stumm zu schalten: Dieser Menüpunkt ist im Modus "Wiedergebbare Spur" verfügbar. Wenn Sie ihn auswählen, wird ein grünes Etikett oben angezeigt und sie können diesen durch horizontales Ziehen erweitern. Wenn Sie den Song wiedergeben, wird die generierte Begleitung in diesem Bereich nicht zu hören sein, aber die grünen Noten, die Sie eingegeben haben, werden zu hören sein. Wenn Sie die Begleitung neu generieren, wird sie außerhalb dieses Bereichs liegen.

Anschlagstärke der ausgewählten Noten um 1 erhöhen: Erhöht die Anschlagstärke aller ausgewählten Noten um 1. Der Hotkey ist **+** (plus).

Anschlagstärke der ausgewählten Noten um 5 erhöhen: Erhöht die Anschlagstärke aller ausgewählten Noten um 5. Der Hotkey lautet **Umschalt**++.

Anschlagstärke der ausgewählten Noten um 1 verringern: Dies verringert die Anschlagstärke aller ausgewählten Noten um 1. Der Hotkey ist **-** (Minus).

Anschlagstärken ausgewählter Noten um 5 verringern: Dies verringert die Anschlagstärken aller ausgewählten Noten um 5. Der Hotkey ist **Umschalt** +**-**.

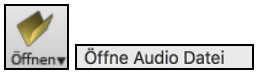
Anschlagstärken ausgewählter Noten zufällig ändern (-1 bis +1): Dies ändert die Anschlagstärken aller ausgewählten Noten um eine zufällige Zahl von -1 bis +1. Der Hotkey ist ~ (Tilde).

Anschlagstärken ausgewählter Noten zufällig ändern (-5 bis +5): Ändert die Anschlagstärken aller ausgewählten Noten um eine Zufallszahl von -5 bis +5. Der Hotkey ist **Umschalt**+~.

Kapitel 11: Arbeiten mit Audio

Über Band-in-a-Box Audio-Dateien

Sie können eine Audio-Datei öffnen indem Sie auf den **[Öffnen]** Toolbar Button klicken und aus dem Pulldown –Menü *Öffne Audio Datei* wählen.



Audiodateien können ebenfalls über das Menü *Datei* mit dem Befehl *Öffnen Spezial | Öffne Audio (WAV, AIFF, M4A, MP4)* geöffnet werden. Audiodateien können auch in halber, viertel bzw. achtel-Geschwindigkeit abgespielt werden.

Wenn MySong.MGU geladen ist, und eine gleichnamige Audio-Datei vorhanden ist (e.g. MySong.WAV.), wird diese Audio-Datei in die Band-in-a-Box Audio-Spur geladen.

Dies ermöglicht Drittanbieter Audio-Dateien mit Akkorden zu erzeugen, indem zwei Dateien erzeugt werden (MySong.MGU und MySong.MP3). Durch das komprimierte Datei-Format wird zusätzlich noch Speicherplatz gespart. Erzeugen Sie, zum Beispiel, eine Unterrichts-Datei für Posaune für Band-in-a-Box. Diese besteht aus einer Audio-Posaunen-Spur und einer Band-in-a-Box Datei mit Akkorden, zusammen mit sehr wenig Speicherbedarf.

Audio-Tempo angleichen

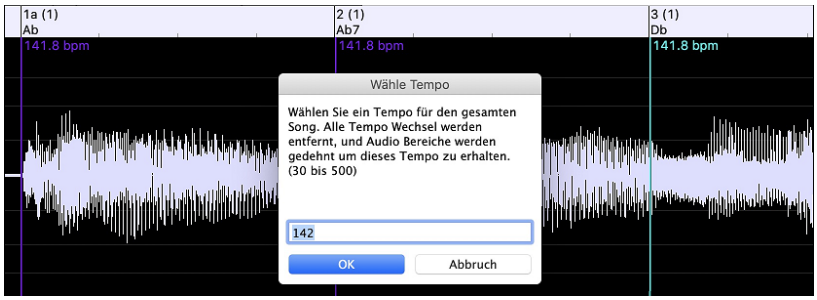
Wenn Sie eine Audiodatei haben, die nicht in einem festen Tempo aufgenommen wurde, können Sie das Tempo so ändern, dass die Tempi in der Audiodatei alle gleich sind. Wir nennen dies eine "Angleichung" der Tempi.

Öffnen Sie das **Audio Bearbeiten** Fenster und *wählen den Audio Akkord Wizard* Modus.



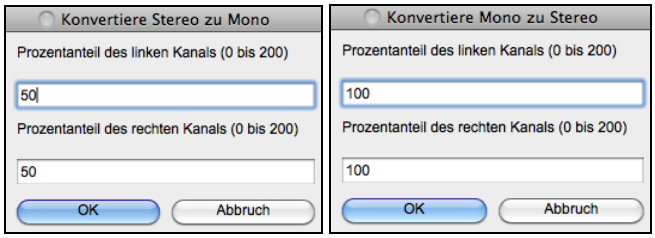
Setzen Sie Taktlinien für das gesamte Audio, und drücken Sie den Button **[Tempi angleichen]**.

Tipp: Drücken Sie den Video-Button in der **Audio-Bearbeitungs**-Fenster Toolbar, um zu sehen, wie es funktioniert.



Konvertierung von Audio-Kanälen

Sie können nun die Audio-Spur von Stereo nach Mono, oder umgekehrt konvertieren. Dies erreichen Sie indem Sie im Menü *Audio | Audio bearbeiten | Konvertiere Kanäle (Mono/Stereo)* auswählen. Im Umwandlungs-Dialog haben Sie die Möglichkeit die Prozentanzahl von jedem Kanal anzugeben, der in die Umwandlung mit einbezogen werden soll.



Audio-Offset

Die Audiooffset-Funktion erlaubt Ihnen, jeden beliebigen Punkt innerhalb der Audioaufnahme als Takt 1- Taktschlag 1 festzulegen. Dies ist sinnvoll, wenn Sie eine externe Audioaufnahme in Band-in-a-Box importiert haben, die Sie zusammen mit einem Song verwenden möchten. Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste in das Audiofenster, um den Takt 1 zu setzen.

Angenommen, Sie haben zu Hause eine Aufnahme eines Ihrer Songs angefertigt und diese als WAV oder MP3-Datei gespeichert. *Datei | Öffnen Spezial | Audio Öffnen*. wird diese Datei jetzt in Band-in-a-Box laden.

Öffnen Sie nun das **Audioeditierfenster** und suchen Sie den Punkt in der Audiodatei, bei der Takt 1 beginnt und drücken Sie die Schaltfläche “Ja”.



Dann können sie das Tempo während der Song spielt setzen, indem Sie im Takt (mindestens 4 Mal) die “-” – Taste drücken. Daraus ermittelt Band-in-a-Box automatisch das richtige Tempo.

Nun wird Ihre Audiodatei passend zu Ihrer Band-in-a-Box-Datei abgespielt. Wenn Sie bei Ihrer Liveaufnahme allerdings Ihr Tempo nicht genau gehalten haben, dann müssen Sie hier und da Tempi Wechsel im Band-in-a-Box-Song unterbringen, damit die beiden Teile nicht auseinander laufen.

Audio-Einstellungen

Der **Audio Einstellungs**-Dialog ermöglicht Ihnen den Audiospur-Type (Mono oder Stereo) für den aktuellen Song oder für neue Songs und Kanäle (links/rechts/beide) für die Audioaufnahme zu wählen. Der Dialog kann über den **[Audio]** Button im **Voreinstellungs**-Dialog aufgerufen werden.

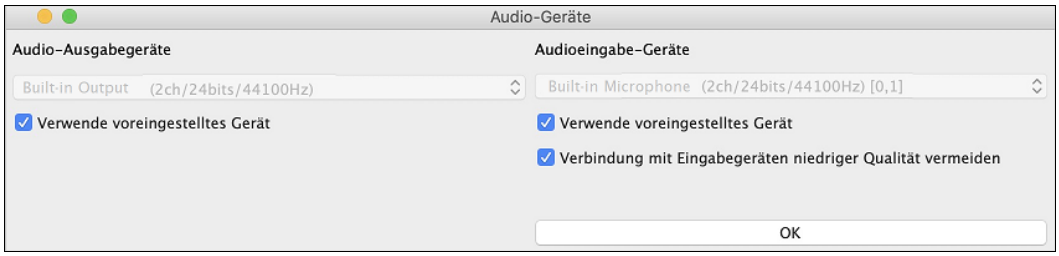


Audio-Spur Typ für DIESEN Song: Wählen Sie entweder Mono oder Stereo für die Audio-Spur im aktuellen Song. Wenn Sie die ändern, werden Sie gefragt ob Sie die bestehende Audio-Spur nach dem Verlassen des Dialogs konvertieren wollen.

Bevorzugte Voreinstellung Spur Typ für neue Songs: Dies ermöglicht Ihnen entweder Mono oder Stereo für die Audiospur des neuen Songs zu wählen.

Meldung, wenn beim Öffnen eines Songs WAV-Datei nicht gefunden wurde: Wenn der Song, den Sie laden, eine verbundene WAV Audiodatei hat, wird die Audiodatei mit der Audiospur geladen. Wenn Sie diese Option aktivieren, und wenn keine verbundene Dtei gefunden wird, wird eine Fehlermeldung angezeigt. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie nicht wollen, dass eine Fehlermeldung angezeigt wird, wenn keine WAV-.Datei gefunden wird.

[Audio-Geräte]: Dies startet den **Audio Geräte** Dialog wo Sie Audio Eingangs- und Ausgangsgeräte auswählen können.



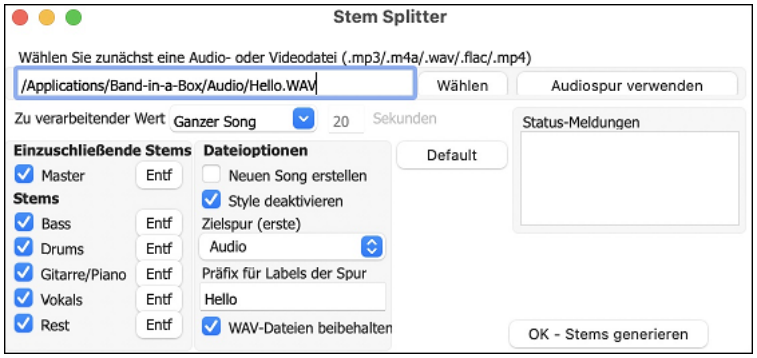
Wenn **Verwende voreingestelltes Gerät** aktiv ist, verwendet Band-in-a-Box das aktuell ausgewählte Gerät, das durch das Betriebssystem verwendet wird (*System Voreinstellungen* > *Sound*). Deaktiveren Sie diese Option um manuell ein Gerät auszuwählen.

Verbindung mit Eingabegeräten niedriger Qualität vermeiden: Wenn diese Option aktiviert ist, verbindet sich Band-in-a-Box nicht mit Eingabegeräten niedriger Qualität. Dies sind in der Regel Bluetooth-Geräte wie z. B. AirPods. Diese Geräte können die Audioausgabequalität verringern, wenn die Eingabe aktiv ist.

BB Stem Splitter

Dieses erstaunliche Tool trennt eine Audiodatei, die mehrere Instrumente beinhaltet, in einzelne Spuren auf - Bass, Drums, Gitarre/Piano, Gesang und Rest-Sounds. Diese Spuren werden dann separat zu Ihrem Song hinzugefügt, so dass Sie Band-in-a-Box-Spuren generieren können, zu denen Sie spielen können. Dieses Verfahren, das fortschrittliche KI- und maschinelle Lerntechniken verwendet, wird auch als „Audio Source Separation“ bezeichnet und bietet mehr Flexibilität und kreative Kontrolle bei der Musikproduktion. Sie können z. B. den Gesang Ihres Lieblingssängers importieren und die Spuren in Band-in-a-Box neu anordnen, um einen einzigartigen, persönlichen Mix zu erstellen.

Die Stem-Spuren können entweder dem aktuellen Song oder einem neuen Song hinzugefügt werden. Um sie zum aktuellen Song hinzuzufügen, gehen Sie zu *Datei | Import | Audiodatei importieren, um Spuren mit Stem Splitter zu trennen* oder *Audio | Audiodatei importieren, um Spuren mit Stem Splitter zu trennen.* Um sie zu einem neuen Song hinzuzufügen, gehen Sie zu *Datei | Öffnen Spezial | Audiodatei öffnen, um Spuren mit dem Stem Splitter zu trennen.* Die Hotkeys sind **S T E M S return**.



Wählen Sie zunächst eine Datei aus, indem Sie ihr Verzeichnis eingeben oder auf den Button **[Wählen]** klicken. Die Datei sollte eine Audiodatei (MP3, M4A, FLAC, WAV, WMA usw.) oder eine Videodatei (MP4) sein. Wenn Sie den vorhandenen Ton auf der Audiospur teilen möchten, klicken Sie auf den Button **[Audiospur verwenden]**.

Sie können wählen, ob Sie den gesamten Song oder nur einen Teil verarbeiten möchten, indem Sie die Dropdown-Liste **Zu verarbeitender Wert** verwenden. Da die Erstellung der Stems einige Zeit in Anspruch nehmen kann (in der Regel 10-30 Sekunden für einen ganzen Song), sollten Sie eine kleinere Sektion auswählen, um die Ergebnisse vorhören zu können.

Im Bereich **Einzuschließende Stems** können Sie auswählen, welche Stems zu Ihrem Song hinzugefügt werden sollen. Normalerweise möchten Sie alle einzelnen Spuren sowie die Master-Spur einschließen, aber wenn Sie nur bestimmte Spuren einschließen möchten, können Sie Ihre Auswahl hier anpassen.

- **Master** ist die Original-Audiodatei.
- **Bass** ist der Bass-Teil des Songs.
- **Drums** beinhaltet Drums oder Perkussionen.
- **Gitarre/Piano** beinhaltet die Instrumente der Rhythmus Sektion wie Gitarren, Keyboards, Streicher, usw.
- **Vokals** beinhaltet alle Gesangsstimmen einschließlich Harmonien. Die Gesangsstimmen werden nicht voneinander getrennt und auf eine einzige Spur geladen.
- **Rest** ist optional und kann fast stumm sein oder schwache, nicht-instrumentale Klänge beinhalten. Wenn alle Stems einschließlich des Rests importiert werden, sollte das Ergebnis identisch mit der ursprünglichen Audiodatei klingen.

Im Bereich **Dateioptionen** können Sie zusätzliche Optionen auswählen.

- Mit der Checkbox **Neuen Song erstellen** können Sie die Stems entweder zu einem neuen Song oder zum aktuellen Song hinzufügen.
- Aktivieren Sie die Option **Style deaktivieren**, wenn Sie nicht möchten, dass beim Spielen des Songs die Spuren mit Band-in-a-Box-Styles generiert werden, so dass Sie nur die Stem-Spuren hören.
- Mit der Dropdown-Liste **Zielspur (erste)** können Sie die Zielspur für den ersten Stem auswählen. Der Rest wird auf den nächsten Spuren platziert.
- Der Text, der in das Feld **Präfix für Labels der Spur** eingegeben wird, wird für die Spurnamen der generierten Stems verwendet.
- Wenn Sie die Option **WAV-Dateien beibehalten** aktivieren, werden die WAV-Dateien für jede Spur in demselben Ordner wie die Original-Audiodatei gespeichert. Die WAV-Audiodatei ist immer 16 Bit 44,1 KHz.

Wenn Sie bereit sind, klicken Sie auf den Button **[OK - Stems generieren]**. Bei einem vollen 3-Minuten-Song kann der Vorgang 10-45 Sekunden dauern. Die Routinen verwenden mehrere CPU-Kerne, so dass es auf schnellen Rechnern mit höherer Leistung und mehr Kernen schneller geht.

Sobald die Stems generiert sind, werden sie zu Ihrem Song hinzugefügt und erscheinen im Mixer.



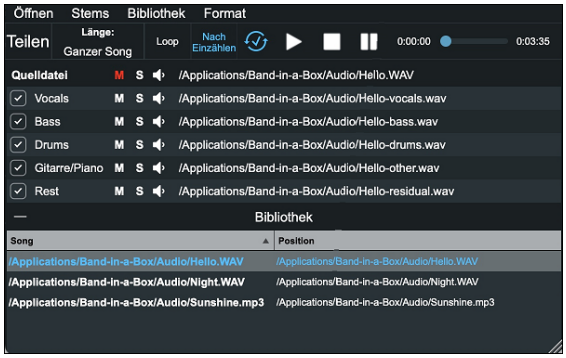
Sie werden eine Master-Spur sehen, die die unveränderte Original-Audiodatei ist. Normalerweise möchten Sie diese Spur stummschalten, da Sie auf den einzelnen Spuren das Gleiche hören werden. Sie ist standardmäßig auf Stummschaltung (rot) aktiviert. Jetzt können Sie diese Spuren als Gruppe spielen, sie neu mischen oder jede einzelne Spur stumm/solo schalten. Um diese Tracks synchron mit den Band-in-a-Box Style Tracks zu spielen, aktivieren Sie einfach den Song mit dem gleichen Tempo wie die Quelldatei. Dies gewährleistet ein perfektes Tempo und eine nahtlose Integration. Es ist wahrscheinlicher, dass die Quelldatei unterschiedliche Tempi hat.

In diesem Fall sollten Sie den **Audio-Akkord-Wizard** (*Audio* | *Audio-Akkord-Wizard*) öffnen, die Taktstriche markieren und die Akkorde des Songs herausfinden lassen. Sobald der Song synchronisiert ist und die Akkorde eingegeben wurden, können Sie RealTracks, MIDI SuperTracks, Loops usw. auswählen oder einen Style ändern, um mit jeder oder allen Ihrer Spuren zu spielen.

Wenn Sie den Song unter einem Namen wie MySong.sgu speichern, werden die Stem-Spuren mit dem Namen MySong gefolgt vom Spurnamen und einer .wav-Erweiterung gespeichert (z. B. MySong #1.wav). Wenn die Quelldatei als Sunshine.mp3 in *Band-in-a-Box/Songs* gespeichert ist und Sie sich dafür entscheiden, die WAV-Dateien beizubehalten, werden die Stem-Spuren als WAV-Dateien (16 Bit, 44,1 KHz) im selben Ordner (*Band-in-a-Box/Song*) mit Namen wie Sunshine-bass.wav, Sunshine-drums.wav usw. gespeichert.

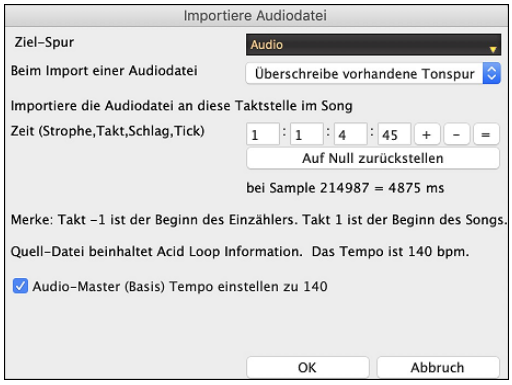
Zusätzlich zum **Stem Splitter** gibt es auch einen **Stem Splitter Player**. Dieser bietet ähnliche Funktionen, ermöglicht es Ihnen jedoch, die Stem-Spuren zu spielen, ohne die Band-in-a-Box Style-Spuren zu starten. Um ihn zu öffnen, wählen Sie *Datei* | *Öffnen Spezial* | *Stem Splitter Player öffnen* oder *Audio* | *Stem Splitter Player öffnen*.

Der **Stem Splitter Player** bietet zusätzliche Funktionen, darunter eine spezielle Bibliothek mit zuvor durch die Stem-Funktion bearbeitenden Songs, die Sie jederzeit einfach abrufen und spielen können. Viel Spaß beim Erkunden des Stem Splitter Players!



Import von Audio Dateien zur Audio-Spur

Sie können eine Audio-Datei importieren (WAV, AIFF, MP3, MP4, M4A, usw.). Gehen Sie dazu auf das Menü *Datei | Import | Import Audio* und wählen eine Audio-Datei. Sie können diese Funktion auch aus dem *Audio* Menü erreichen. Dann Sehen Sie den **Import Audio Datei** Dialog.



Wählen Sie die Zielspur, den Punkt zum Einfügen der Audiodatei und die Option zum Mischen oder Überschreiben von vorhandenem Audio in der Zielspur.

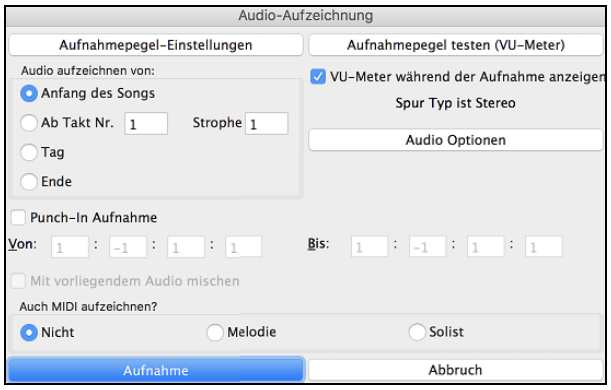
Wenn die Audio-Datei Acid Loop oder Apple® Loop Information beinhaltet, zeigt der Dialog ein Option um das Basis-Tempo des aktuellen Songs dem Tempo der Audiodatei anzupassen.

Audio Aufnehmen

Sie können Ihren Live-Gesangs- oder Instrumentalvortrag aufnehmen.



Drücken Sie den **[Record Audio]** Button. Dabei wird der **Audio-Aufnahme** Dialog geöffnet.



Der [**Audio Optionen**] Button öffnet den **Audio-Einstellungen** Dialog ermöglicht Ihnen den Audiospur-Type (Mono oder Stereo) für den aktuellen Song oder für neue Songs und Kanäle (links/rechts/beide) für die Audioaufnahme zu wählen.

Der Button **[Aufnahmepegel-Einstellungen]** startet *System Voreinstellungen > Sound.* Hier können Sie ein Aufnahmegerät auswählen und die Aufnahmestärke für das Gerät einstellen.

Stellen Sie die Position ein, bei der Ihre Aufnahme beginnen soll

Durch Eingabe der Taktnummer und der Strophennummer können Sie die Aufnahme vom Beginn oder irgendwo in der Mitte oder aber an einem “Punch-In Punkt” starten.

Wählen Sie die Zielspur aus.

Audio kann auf jeder Spur aufgezeichnet werden.

Wählen Sie die Zielspur für die Aufnahme von MIDI.

Wenn Sie gleichzeitig auch MIDI aufzeichnen möchten, wählen Sie die Zielspur mit der Option "MIDI aufzeichnen auf".

Wählen Sie die Option "Punch-In-Aufnahme".

Es gibt nun eine Funktion zur Aufnahme nur eines vorher genau festgelegten Ausschnitts. Damit können Sie eine Passage einer bereits vorhandenen Aufnahme Taktgenau überschreiben (falls Sie sich verspielt haben, z.B.). Dabei können Sie festlegen, ob die neue Aufnahme die bestehende Aufnahme ersetzen soll oder beide zusammen gemischt werden sollen. Dieses Verfahren nennt man auch “Punch-In”. Beim Mischen mit der alten Aufnahme hören Sie das bestehende Audiomaterial.

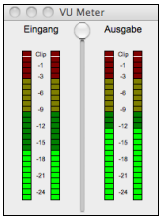
Wählen Sie die Option Mit vorliegendem Audio mischen.

Wenn Sie zuvor bereits Audio auf die Spur aufgenommen haben und diese nun mit einer neuen Aufnahme mischen wollen (um z.B. eine weitere Stimme hinzuzufügen), so aktivieren sie die Kontrollbox [Mit vorliegendem Audio mischen]. Es ist aber nicht unbedingt nötig, dies schon jetzt zu tun, da Sie noch am Ende der Aufnahme die Möglichkeit haben, die aktuelle Aufnahme dazu zu mischen. Achtung, die Audio Spur wird während der Aufnahme nicht abgespielt, sie müssen also die zusätzliche Stimme singen, ohne die vorher aufgenommene zu hören.

Stellen Sie den Spurtyp (Stereo/Mono) für die Aufnahme ein.

Der Dialog zeigt den Mono/Stereo-Status der Aufnahme an, aber wenn Sie ihn ändern möchten, drücken Sie den **[Audio Optionen]**-Button.

Testen Sie den Aufnahmepegel mit den VU-Metern.



Die VU-Meter zeigen die durchschnittliche Stärke des Signals auf einer dB Skala und einen Clip-Indikator. Der Clip-Indikator zeigt an, dass das Signal übersteuert, und der Sound verzerrt (clipped) wird.

Der grüne Bereich zeigt den Normalbereich an, der rote Bereich warnt vor Übersteuerung.

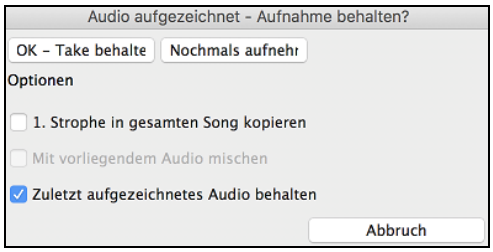
Idealerweise sollte das Signal im grünen Bereich bleiben und den roten Bereich nicht erreichen. Zum Unterschied zur Analogen Aufnahme, bei der leicht übersteuerte Pegel sogar erwünscht sind, ist es bei der digitalen Aufnahme wichtig, übersteuerte Signale absolut zu vermeiden. Jede Übersteuerung erzeugt eine Verzerrung und ruiniert die Aufnahme.

Drücken Sie [Aufnahme].

Die Audio Aufnahme startet. Wenn Sie die Option “Zeige VU-Meter während Aufnahme” aktiviert haben, sehen Sie während der Aufnahme die Aussteuerungsanzeige.

Drücken Sie die Schaltfläche [Stop] oder die Taste [Esc].

Sie sehen nun den Dialog **Audio Aufgezeichnet – Aufnahme behalten?**



1. Strophe in gesamten Song kopieren: Wenn Sie nur eine Strophe des Songs aufnehmen, können Sie wählen, ob Sie diese erste Strophe in den gesamten Song kopieren wollen. Der gesamte Song wird mit dem Audioteil durch Wiederholen gefüllt. Dies wird so oft durchgeführt, wie es notwendig ist. Sie brauchen nur mehr das Ende des Songs aufnehmen.

Mit vorliegendem Audio mischen: Am Ende der Aufnahme haben Sie die Möglichkeit, die aktuelle Audio Aufnahme mit der bereits bestehenden Aufnahme zu mischen. Das heißt, beide Aufnahmen werden in eine neue Datei zusammengeführt, wobei beide Aufnahmen erhalten bleiben.

Zuletzt aufgezeichnetes Audio behalten: Es gibt noch eine weitere Option. “Zuletzt aufgezeichnetes Audio behalten”. Diese Option ermöglicht “Punch out” und erhält den zuvor aufgenommenen Audio Take.

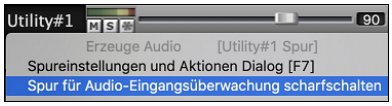
Wenn Sie mit Ihrer Aufnahme zufrieden sind, können Sie **[OK - Take behalten]** wählen; die Aufnahme wird in die Audiospur übertragen. Sie können sich Ihr Ergebnis anhören, indem Sie den Button **[Play]** auf der Toolbar drücken. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht einverstanden sind, können Sie im Menü *Bearbeiten* | *Rückgängig Audioaufnahme behalten* zu der Stelle zurückkehren, an der Sie vor der Aufnahme waren Ebenso können Sie die Option **[Nochmals aufnehmen]** wählen; der Dialog **Audio-Aufzeichnung** wird wieder geöffnet.

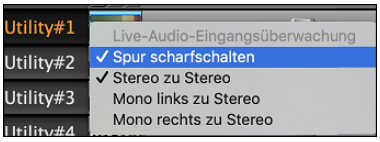
Audio Input Monitoring

Dies ist wie "Audio Thru" und leitet eingehende Audiosignale an Audio Out.

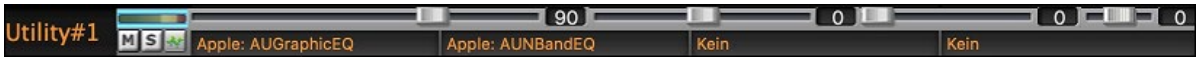
Um diese Funktion zu nutzen, müssen Sie die Spur, auf der Sie aufnehmen, scharfschalten. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Button der Spur im Mixer und wählen Sie den Menüpunkt *Spur für Audio-Eingangsüberwachung scharfschalten* oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die VU-Meter und wählen Sie *Spur scharfschalten* aus dem Menü.

Das Rechtsklickmenü der VU-Meter bietet Optionen zur Auswahl eines Audioeingangs. Wenn Ihr Audio-Interface beispielsweise zwei Eingänge hat (rechts/links) und Sie von einem Mikrofon aufnehmen möchten, das an den rechten Eingang angeschlossen ist, wählen Sie den Menüpunkt *Mono rechts zu Stereo.*





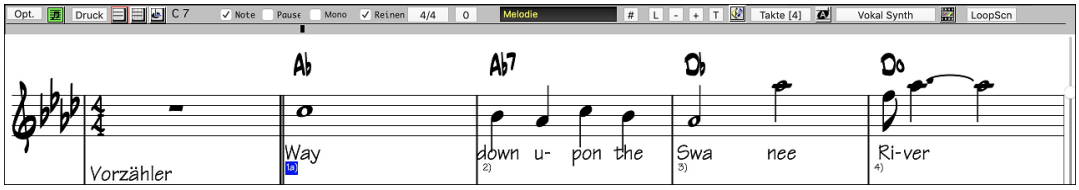
Wenn die Spur scharfgeschaltet ist, werden die VU-Anzeigen blau umrandet. Sie können nun den Audioeingang zusammen mit den Effekten überwachen, die Sie für diese Spur ausgewählt haben. Wenn Sie Ihrer Aufnahme beispielsweise einen Tremolo-Effekt hinzufügen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den ersten Slot im Mixer, wählen Sie im Menü *Plug-In wählen* und wählen Sie einen Tremolo-Effekt. Wenn Sie nun singen oder ein Instrument über das Mikrofon wiedergeben, sehen Sie es auf den VU-Anzeigen und hören es zusammen mit dem Tremolo-Effekt.



Erzeugung einer synthetischen Stimme

Ihre Melodie oder Solist-Spur mit Songtext kann durch die Verwendung des Drittanbieter-Tools “Sinsy” zu einer Vokal-Audio-Spur gerendert werden.

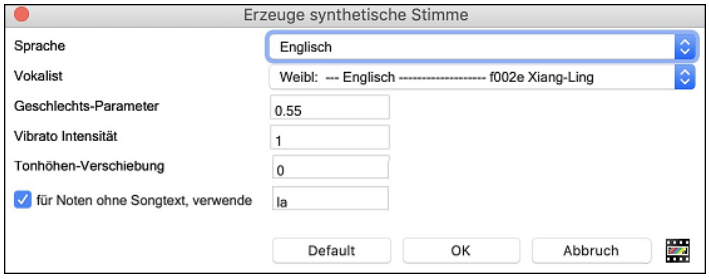
Um diese Funktion verwenden zu können, sollten Sie zuerst Melodien und notenbasierenden Songtext auf der Melodie- oder Solospur eingeben. Wenn kein Songtext vorhanden ist, können Sie trotzdem Vokal Synth erzeugen, indem Silben ihrerWahl (z. B. la la la) verwendet werden.



Drücken Sie den **[Vokal Synth]** Button auf der Notations-Fenster Toolbar oder führen Sie einen Rechts-Klick im Notations-Fenster durch und wählen eines der beider *Vokal Synth* Menübefehle.

Im manuellen Modus erzeugt Band-in-a-Box eine Sound.XML Datei, die Sie auf den the Sinsy Server hochladen müssen. Wenn Sinsy eine Audio Datei daraus erzeugt hat, importieren Sie diese zu Band-in-a-Box.

Normalerweise verwenden Sie den automatischen Modus, der den gesamten Prozess automatisch für Sie durchführt. Wenn Sie den automatischen Modus wählen öffnet sich der **Erzeuge synthetische Stimme** Dialog.



Sprache: Wählen Sie die Sprache Japanisch oder Englisch, und einen der weiblichen oder männlichen Sänger. Wählen Sie Englisch, außer der eingegebene Text ist japanisch.

Vokalist: Wählen Sie männliche oder weibliche Stimme. Wenn die Sprache Englisch ist, können Sie nur einen englischen Vokalist auswählen.

Geschlechts-Parameter: Sie können den Geschlechtsanteil der Stimme in einem Bereich von -0.8 bis +0.8 verändern. Höhere Werte sind männlicher. Voreingestellt ist 0.55.

Vibrato Intensität: Dies steuert den Vibratoanteil in der Stimme. Der Bereich geht von 0 bis 2. Voreingestellt ist 1.

Tonhöhen-Verschiebung: Diese Einstellung verschiebt die Tonhöher in Halbton-Schritten. Der Bereich geht von -24 bis zu +24. Eine Einstellung von -12 würde dann eine Oktave tiefer bedeuten. Voreingestellt ist 0.

Für Noten ohne Songtext verwende: Wenn Ihre Spur keinen Songtext hat, können Sie Silben zur Verwendung von Noten ohne Songtext verwenden (.e.g. la). (**Anmerkung**: Wenn Sie einen japanischen Vokalisten verwenden, müssen Sie eine Japanische Silbe verwenden.)

Wenn Sie [**OK**] drücken, wird Ihr Song automatisch zum Songserver gesendet und anschließend als Audiodatei auf die Audio-Spur abgelegt. Dies kann einige Minuten dauern.

Wenn die Vokal Synth Stimme erzeugt, drücken Sie den **[Play]** Toolbar Button um die Vokal Synth Stimme zu ihrem Song zu hören!

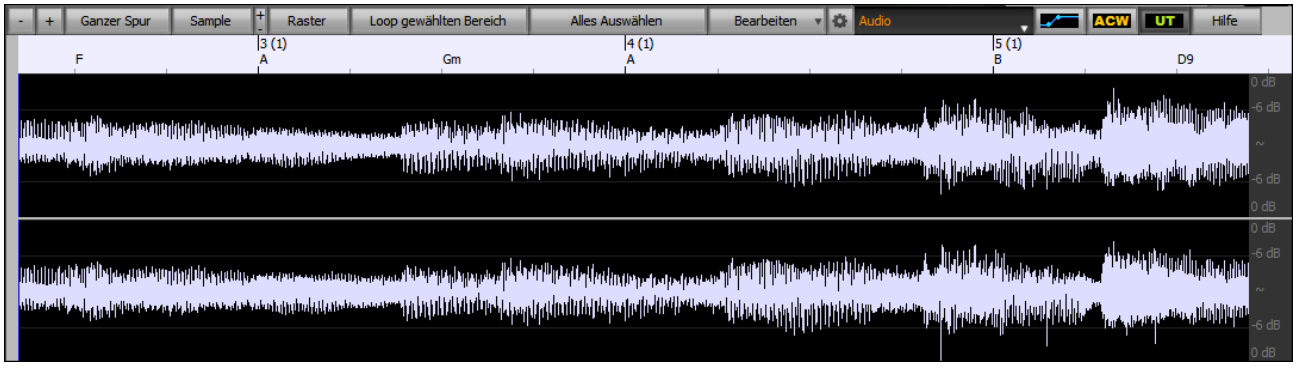
Die Audio-Datei bearbeiten (Audio-Bearbeitungs-Fenster)

Dieses Fenster zeigt eine digital Waveform für die Audio-Spur und ermöglicht Audio auszuwählen, abzuspielen und den Audio-Teil mit einfachen Ausschneide- Einfüge-Befehlen zu Bearbeiten.



Um das Fenster zu öffnen, drücken Sie den **[Audio Bearbeiten]** Button, oder gehen Sie zum Menü *Fenster* | *Audio-Bearbeitungs-Fenster*.

Tipp: Umschalten+Klick auf den Button öffnet das bewegliche und in der Größe veränderbare Fenster.



Das Fenster zeigt Stereo WAV-Dateien als 2 getrennte Spuren.

Die nummerierte Skala am oberen Fensterrand zeigt Takte und Schläge, mit einer vollen vertikalen Unterteilung für jeden Takt und eine kurze vertikale Linie für jede Viertelnote. Takte mit Partmarker beinhalten A oder B PartMarker Buchstaben mit den Taktnummern (1a, 9b).

Beachten Sie die Dezibel (dB) Skala auf der rechten Seite des Fensters.

Um einen großen Bereich im Audio Editor Fenster auszuwählen, können Sie leicht mit **Umschalt**+Klick (Umschalttaste + Mausklick) auf das Ende des gewünschten Bereichs zeigen.

- Klicken Sie auf den Start Takt.
- **Umschalt**+Klick auf den Ende Takt.

Folgende Hotkeys sind verfügbar.

- **POS 1** bewegt den Cursor an den Anfang einer Spur.
- Mit **Ende** wird der Cursor an das Ende einer Spur bewegt.
- Mit **Umschalt+POS 1** wird der linke Cursor des ausgewählten Bereiches an den Anfang einer Spur bewegt. Wenn kein Bereich ausgewählt ist, wird damit ein Bereich vom Cursor bis zum Anfang einer Spur ausgewählt.
- Mit **Umschalt+Ende** wird der rechte Cursor an das Ende einer Spur bewegt. Wenn kein Bereich ausgewählt ist, wird damit ein Bereich vom Cursor bis zum Ende einer Spur ausgewählt.
- Mit **command+A** wählen Sie die gesamte Spur aus.
- **command+C** kopiert die ausgewählte Audioregion in die Zwischenablage.
- **command+X** schneidet den ausgewählten Bereich des Audiomaterials aus.
- **command+V** fügt das kopierte Audiomaterial an der aktuellen Position ein und überschreibt das vorhandene Audiomaterial.
- **command+umschalt+V** fügt das kopierte Audiomaterial ein und verschmilzt es mit dem vorhandenen Audiomaterial, anstatt es zu überschreiben.
- **löschen** löscht den ausgewählten Bereich des Audiomaterials.
- **umschalt+löschen** löscht den ausgewählten Bereich des Audiomaterials.



Das Fenster hat drei Modi: Lautstärkeautomation, Audio Akkord Wizard und UserTracks. Der Modus Lautstärkeautomation ermöglicht die Feinsteuerung der Lautstärke jeder Spur für Überblendungen, Crescendos, Stummschaltungen usw. Wenn Sie den Audio-Akkord-Wizard oder den UserTracks Modus auswählen, werden die Marker sichtbar und bearbeitbar. Der Audio-Akkord-Wizard The zeigt Takt-Linien Marker um eine Tempo-Map zu erzeugen, der UserTrack Modus zeigt Takt/Schlag Marker zur Definition von regeln in Ihrem UserTrack.

Der **[-]** Button zoomt horizontal heraus und zeigt einen größeren Bereich der Audiodaten. Sie können mit dem Mausrad zoomen, wobei der Fokus am Mauszeiger ist, oder Sie zoomen mit dem Maus-Button, hier ist dann der Fokus auf dem Audio-Cursor.

Der **[+]** Button zoomt horizontal hinein und zeigt einen kleineren Bereich der Audiodaten. Sie können mit dem Mausrad zoomen, wobei der Fokus am Mauszeiger ist, oder Sie zoomen mit dem Maus-Button, hier ist dann der Fokus auf dem Audio-Cursor.

Der **[Ganze Spur**] Button zoomt so weit wie möglicher heraus, zeigt die gesamte Audio-Spur.

Der **[Sample]** Button zoomt auf den feinsten, möglichen Auflösungsschritt herunter. Auf dieser Ebene sehen Sie die Interpolation zwischen den Sample-Punkten. Dies ist eine bandbreitenlimitierte Interpolation, die die Waveform, so wie Sie nach der Konvertierung von Digital auf Analog gehört wird, darstellt.

[+] erhöht die Höhe, [-] verringert die Anzeigehöhe.

Die **Raster** Einstellung ermöglicht Ihnen das Einrasten auf 16tel Noten (oder einer Triole in Swing Styles). Ein Bereich der Wave-Datei kann durch Klicken und Ziehen mit der Maus über einen Bereich gewählt werden. Um die Auswahl zu erweitern, halten Sie die **Umschalt** Taste während des Klickens auf die neue Bereichsgrenze gedrückt.

Der Button **[Loop gewählten Bereich]** spielt den ausgewählten Bereich und hält dann die Abspielung an. Die anderen Instrumente sind alle Stumm, Sie hören nur die Audio Spur.

Der Button **[Alles Auswählen]** wählt die ganze Spur aus, dies ist für die Anwendung integrierter Audio-Plug-Ins nützlich.

Der **[Bearbeiten]** Button ermöglicht Ihnen den Zugriff zu verschiedenen Funktionen zur Bearbeitung des ausgewählten Audio-Bereichs. Hier können Sie auch Ihre Einstellungen für das Audio-Bearbeitungs-Fenster verändern.

Stille - Damit wird das Audio stumm geschaltet. Der Hotkey ist **Löschen.**

Verstärken - Dies erhöht oder vermindert die Lautstärke durch einen gewählten Dezibelantei. Ein positiver Wert erhöht die Lautstärker, ein negativer Wert macht das Audio leiser.

Normalisieren - Damit wird die Lautstärke des Audios erhöht oder verringert, um den lautesten Punkt zum Angleich an die gewählte Dezibelstärke zu erreichen.Wenn Sie zum Beispiel -6 Dezibel wählen und der lauteste Punkt im Audio ist -8 Dezibel, dann wird das Audio um +2 Dezibel erhöht.

Fade In - Damit wird schrittweise die Lautstärke des Audios verändert. Das Audi beginnt stummm die Lautstärke wird schrittweise bis zum Ende auf die volle Lautstärke erhöht. Sie können die Type der Verstärkungskure in den Audio-Bearbeitungs-Einstellungen ändern.

Fade Out - Damit wird schrittweise die Lautstärke des Audios verändert. Das Audi beginnt mit voller Lautstärke und wird schrittweise bis zum Ende auf stumm verringert. Sie können die Type der Verstärkungskure in den Audio-Bearbeitungs-Einstellungen ändern.

Ausschneiden - Schneidet den ausgewählten Bereich des Audios aus. Der Hotkey ist **command+X.**

Kopieren - Hiermit wird der ausgewählte Audiobereich in die Zwischenablage kopiert. Der Hotkey ist **command+C**.

Einfügen - Hiermit fügen Sie das kopierte Audiomaterial an der aktuellen Position ein und ersetzen das vorhandene Audiomaterial. Der Hotkey ist **command+V**.

Einfügen (Mix) - Damit werden die Audio-Daten aus der Zwischenablage mit den bestehenden Audio-Daten gemischt anstatt diese zu überschreiben. Sie bekommen eine Option um den Prozentwert einzustellen der angibt wieviel Audio-Daten bestehend bleiben sollen und wieviel in den Mix einfließen sollen. Die Tastenkombination lautet **Strg+Umschalt+V**.

Einfügen (Insert) - Damit werden die Audio-Daten aus der Zwischenablage an der aktuellen Stelle eingefügt, anstatt diese zu überschreiben. Die Audio-Daten rechts vom Einfügepunkt werden soweit verschoben um Platz für die neuen Audio-Daten zu erhalten.

Lösche - Dies löscht den markierten Audio-Daten-Bereich. Die Tastenkombination ist **Umschalt+Löschen.**

Stille Einfügen - Damit fügen Sie Stille an der Cursor-Position ein. Die Länge der Stille ist gleich wie die Dauer des markierten Bereichs.

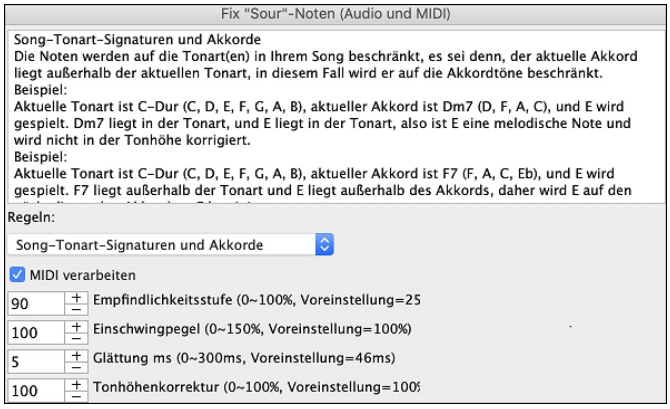
Kanäle Umwandeln - Wenn die Audio-Daten Stereo sind, werden diese in Mono umgewandelt, Wenn Sie mono sind, werden diese in Stereo umgewandelt. Sie können den Prozentwert für den rechten und linken Kanal einstellen.

Transponieren - Damit werden die Audio-Daten um ein bestimmte Anzahl an Cents transponiert (100 Cent = ein gleichstufiger Halbton).

Transkribiere - Damit wird das Audio als MIDI-Daten transkribiert und in dieselbe Spur geschrieben. Beachten Sie, dass das Audio in der Quellspur monophon sein sollte (z. B. Gesang, Saxophon).

Fix Tuning - Der “Fix Tuning” Modus analysiert die Audio-Spur und korrigiert Noten die nicht stimmen in dem markierten Bereich in Bezug zur Tonart Ihres Songs.Wenn zum Beispiel, in der Tonart C, ein Cis erkannt wird, dann wird dieses zu C oder D transponiert, je nachdem ob C oder D näher liegt.

Fix “Sour” Noten - Damit werden Noten in polyphonem Audio automatisch korrigiert. Wenn ein Akkord mit mehreren Noten gleichzeitig gespielt wird, können mit dieser Funktion bestimmte Noten innerhalb dieses Akkords so korrigiert werden, dass die Note nicht mit der Akkordfolge oder anderen Spuren kollidiert. Im Dialog können Sie eine der Regeln für die Autofixierung auswählen.



Regeln: Hier werden die Regeln für den Autofix definiert. Sie können die Beschreibung für jede Regel im obigen Bereich sehen.

MIDI verarbeiten: Wenn diese Option aktiviert ist, wird jede MIDI-Note auf der Spur ebenfalls verarbeitet. Die Noten innerhalb des ausgewählten Bereichs werden entsprechend der gewählten Regel geändert.

Empfindlichkeitsstufe: Wenn Sie die Empfindlichkeitsstufe erhöhen, werden schwächere Noten erkannt. Eine Verringerung führt dazu, dass schwächere Noten ignoriert werden und von der Autofixierung unberührt bleiben.

Transienten-Pegel: Wenn Sie den Transientenpegel erhöhen, werden Transienten (z. B. Schläge wie Zupfgeräusche oder Drumsschläge) lauter. Wenn Sie ihn verringern, werden die Transienten leiser.

Glättung ms: Dies ist die Zeitspanne, in der sich die Noten in Millisekunden verändern. Erhöhen Sie diesen Wert für Instrumente, die besser klingen, wenn sie langsamer zwischen den Noten wechseln, wie Gesang oder Pedal Steel. Verringern Sie den Wert für starr klingende Instrumente wie Klavier.

Tonhöhenkorrektur: Hiermit wird die Stimmung der Noten korrigiert. Wenn z. B. bei einer Gitarre eine Saite verstimmt ist, werden die auf dieser Saite gespielten Noten in der Tonhöhe korrigiert.

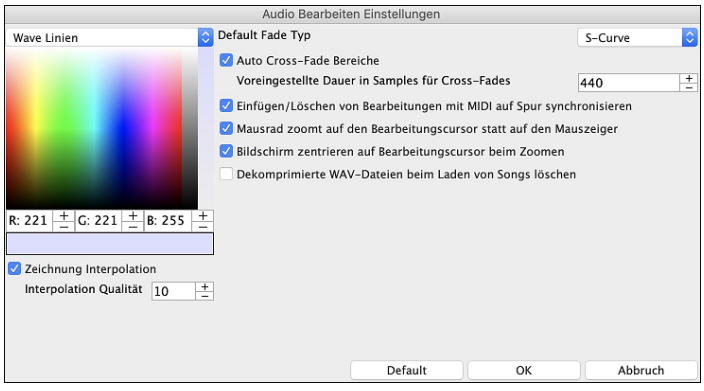
Stems extrahieren - Hiermit werden Stems aus dem ausgewählten Bereich im Fenster **Audio-Bearbeitung** extrahiert. Einzelne Instrumente wie Bass, Drums und Vocals werden auf eigene Hilfsspuren extrahiert. Für dieses Feature muss ein Stem-Splitter-Programm installiert sein.

Erzeugen - Hiermit können Sie RealTracks erzeugen.

Einstellungen - Dies ermöglicht Ihnen das Aussehen der Fenster selber einzustellen.



Dieser Buttun öffnet den **Audio-Bearbeiten Einstellungs-**Dialog. Hier können Sie das Aussehen des Fensters beutzerdefiniert einstellen.



Zeichnung Interpolation: Wenn dies aktiviert ist, werden die gekrümmten Linien zwischen den Sample-Punkten gezeichnet, die den realen Klang darstellen.

Interpolation Qualität: Dies ist die Genauigkeit des interpolierten Zeichnens.

Default Fade Typ: Wähle Kurven-Typ für das automatische Cross-Fading, und um die Fades manuell anzuwenden. „S-Kurve“ ist gut in den meisten Situationen, und ist am Besten für sehr kurze Fade Dauer, da kein Rauschen hinzugefügt wird.

Auto Cross-Fade regions:Wenn ein Audio-Bereich geändert oder ersetzt wird, wird der Anfang und das Ende des Bereichs druch Cross-Fadeing mit dem bestehenden Audio überlappt, sodass ein glatter Überang entsteht. Dies wird bei Ausschneiden, Einfügen, Stille, Verstärkung und Normalisierung angewandt.

Voreingestellte Dauer in Samples für Cross-Fades: Dies ist die Anzahl der Samples, die für die automatische Überblendung verwendet werden. Diese Dauer wird automatisch verkürzt, wenn sehr kurze Bereiche des Audios bearbeitet werden.

Einfügen/Löschen von Bearbeitungen mit MIDI auf Spur synchronisieren: Wenn dies aktiviert ist, werden beim Einfügen oder Löschen von Audioregionen die MIDI-Daten auf derselben Spur entsprechend verschoben, um MIDI und Audio synchron zu halten.

Mausrad zoomt auf den Bearbeitungscursor statt auf den Mauszeiger: Wenn dies aktiviert ist, wird das Mausrad auf den Bearbeitungscursor gezoomt, anstatt auf den Mauszeiger.

Bildschirm zentrieren auf Bearbeitungscursor beim Zoomen: Wenn dies aktiviert ist, scrollt der Bearbeitungscursor beim Zoomen mit dem Mausrad in die Mitte des Fensters. Dies gilt nur, wenn "Mausrad zoomt zum Bearbeitungscursor statt zum Mauszeiger" aktiviert ist.

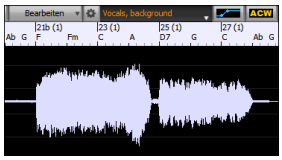
Dekomprimierte WAV-Dateien beim Laden von Songs löschen: Wenn Ihr Song komprimierte Audiospuren enthält (z.B. mysong.m4a mit mysong.sgu), wird durch Deaktivieren dieser Einstellung eine Kopie der erstellten dekomprimierten WAV-Datei gespeichert. Dadurch kann der Song beim nächsten Mal schneller geladen werden.

Lautstärkeautomation

Die knotenbasierte Lautstärkeautomation ermöglicht eine feine Lautstärkeregelung jeder Spur für Fades, Crescendos, Stummschaltungen, usw.

In diesem Tutorial verwenden wir einen Song aus einem der beiden neuen Artist Performances-Sets. Diese Sets enthalten über 50 originale Songs, gesungen von einer Vielzahl sehr talentierter Sängerinnen und Sänger aus unterschiedlichen Genres. Diese Künstler Performances können in Band-in-a-Box wiedergegeben werden und eignen sich hervorragend, um mit verschiedenen Styles zu experimentieren.

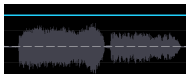
Laden wir nun einen Song namens "Emmaline 100 country male C _goldrsh.MGU" aus dem Ordner *Applications/Band-in-a-Box/Artist Performance Sets/Artist Performance Set 12 - Songs with Vocals volume 2*. Dieser Song hat tolle Lead- und Background-Vocals, aber wenn Sie den Song wiedergeben, werden Sie feststellen, dass die Background-Vocals zu laut sind.



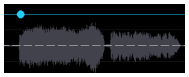
Wenn Sie das Fenster **Audio-Bearbeiten** öffnen und die Background-Vocal-Spur anzeigen, gibt es in den Takten 21-27 einen Audioabschnitt, und Sie werden feststellen, dass die erste Hälfte des Abschnitts etwas lauter ist als die zweite Hälfte. Sie könnten den Lautstärkeregler im Mixer verwenden, aber damit würden Sie die Lautstärke für beide Abschnitte verringern. Es gibt eine bessere Möglichkeit, die Lautstärke einzustellen und mehr Kontrolle zu haben.



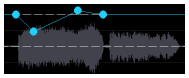
Drücken Sie zunächst den Button für die Lautstärkeautomation in der Symbolleiste des Fensters.



Dadurch werden blaue Linien auf der Spur angezeigt. Die Wellenform ist immer noch sichtbar, aber sie ist dunkler, so dass wir uns jetzt auf die blauen Linien konzentrieren können.



Sie können irgendwo auf die blaue Linie klicken, um einen Knoten (einen kleinen blauen Punkt) hinzuzufügen, der als Anker dient.



Wenn Sie weitere Knoten hinzufügen und dann einige von ihnen nach oben oder unten verschieben, wird die blaue Linie zwischen den eingegebenen Knoten gezeichnet. Und die Position der blauen Linie an einem bestimmten Punkt bestimmt den Betrag in Dezibel, um den der Ton an diesem Punkt erhöht oder verringert wird. Wenn Sie den Song wiedergeben, wird die Lautstärke des Hintergrundgesangs im Wesentlichen zwischen zwei Abschnitten ausgeglichen.



Sie könnten den Background-Gesang anfangs leiser und dann allmählich lauter werden lassen.

Audio-Akkord-Wizard

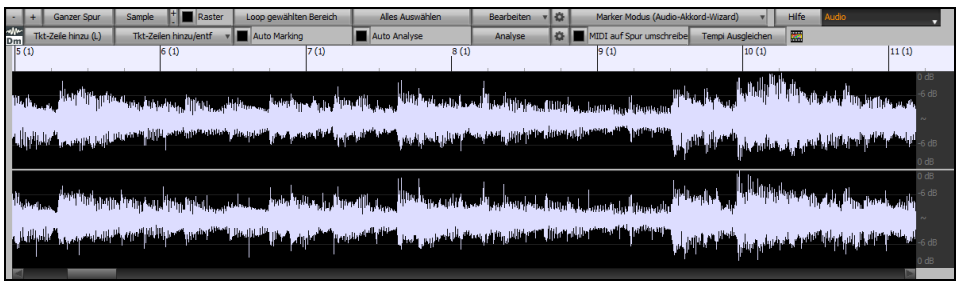


Der Audio-Akkord-Wizard kann über den Toolbar Button **[Audio Akkord Wizard]** aufgerufen werden.





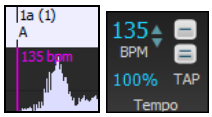
Alternativ können Sie den [**Audio Bearbeiten**] Button drücken und nach dem das **Audio Bearbeitungs-** Fenster geöffnet wurde, drücken Sie den **[Marker Modus]** Button auf der Toolbar und wählen *Audio-Akkord-Wizard* aus dem Menü.



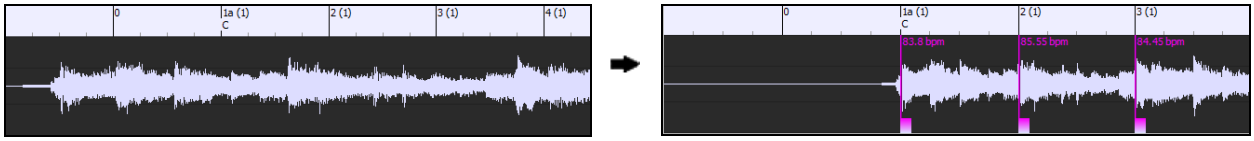
In diesem Modus ist der erste Arbeitsschritt Taktlinien zu finden, sodass der Audio-Akkord-Wizard Akkorde genau erkennen kann und das Audio mit dem Band-in-a-Box Song synchronwiedergegeben wird.

Sie können mit dem Button **[Tkt-Zeile hinzu (L)]** oder mit der [**L**] Taste auf der Tastatur Taktzeilen hinzufügen. Eine Taktzeile wird beim Audio-Bearbeitungs-Cursor platziert oder beim Wiedergabe-Curosor, wenn der Song gerade abgespielt wird.

Wenn Sie mit der Eingabe von Taktstrichen beginnen, stellt das Programm das Tempo des Songs automatisch auf das Tempo des ersten Taktes des Audios ein.



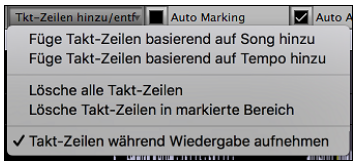
Sobald das Tempo des ersten Taktes eingestellt ist, verschiebt das Programm automatisch die Position des ersten Audio-Takts, so dass der optische Bereich der Einzähl-Takte sichtbar ist.



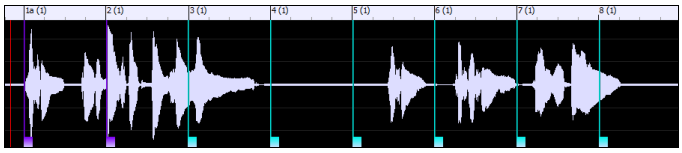
Wenn Sie nach dem Hinzufügen der Taktzeilen den ersten oder zweiten Takt anpassen und sich das Tempo des ersten Taktes entsprechend ändert, ändert das Programm automatisch das Tempo des Songs entsprechend.



Der **[Tkt-Zeilen hinzu/entf]** Button hat ein Menü mit Optionen um Taktzeilen basierend auf der Song-Struktur oder der Geschwindigkeit hinzuzufügen. Sie können alle bestehenden Taktzeilen löschen, oder nur diejenigen die sich im markierten Bereich befinden.

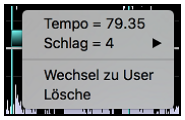


Wenn **Auto Marking** aktiviert ist, dann wird Band-in-a-Box automatisch Takt-Zeilen hinzufügen und anordnen basierend auf den Taktlinien, die Sie manuell hinzugefügt haben. Die “Auto” Takt-Linien werden in hellblau gezeigt und die “Benutzer Taktlinien” in violett. Sie können diese Farben im **Audio-Bearbeitungs-Einstellungs**-Dialog ändern, wenn Sie möchten.



Wenn **Auto Analyse** aktiviert ist, dann wird Band-in-a-Box die Akkorde erneut analysieren sobald Sie eine Takt-Linie hinzufügen oder verschieben oder die Audio-Daten verändern. Lassen Sie diese Einstellung deaktiviert wenn sie zuerst (z.B. zur Tempobestimmung) die Takt-Linien einstellen wollen und analysieren danach die Akkorde.

Takt-Linien können mit der Maus verschoben werden. Klicken Sie einfach auf das violette Steuerungsrechteck am unteren Rand und ziehen dieses an die gewünschte Stelle. Wenn Sie eine “Auto” Takt-Linie verschieben, wird diese zu einer “Benutzer” Takt-Linie.



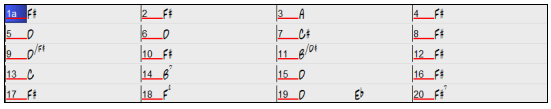
Sie können auch mit Rechts-Klick auf solch ein Steuerungsrechteck klicken und erhalten dann ein KOntext-Menü mit Optionen um den Marker-Type von (“Benutzer” oder “Auto”) zu ändern, die Takt-Line zu löschen oder die Taktart für den Takt zu ändern. Das Menü zeigt Ihnen auch die Geschwindigkeit des Taktes basieren auf der Taktart und der Position der nächsten Takt-Linie.

Wenn Sie Takt-Linien hinzufügen oder verschieben, wird Band-in-a-Box automatisch eine Tempo Map erzeugen, damit Ihr Song synchron mit den Audio-Daten spielt.

Jede Änderung, die Sie im Audio-Akkord-Wizard machen, sind auch rückgängig machbar. Dies war in der früheren alleinstehenden Version des Audio-Akkord-Wizard nicht möglich.

Verwenden Sie den **[Analyse]** Button um die Akkorde in den Audio-Daten zu analysieren. Die erkannten Akkorde werden direkt in das ChordSheet geschrieben. Falls die “Auto Analyse” aktiviert haben, müssen Sie dies nicht machen. Falls Sie aber Akkorde im ChordSheet geändert oder gelöscht haben, können Sie dies durchführen.

Wenn Sie das ChordSheet öffnen, sehen Sie, dass der Audio-Akkord-Wizard Akkorde und die Tempo-Map eingetragen hat.



Wenn **MIDI auf Spur umschreiben** aktiviert ist, sendet der Wizard die transkribierten MIDI-Noten an die Soloist-Spur zur weiteren Analyse durch den Benutzer (über das Fenster "Piano-Rolle" oder "Notation"). Beachten Sie, dass es sich hierbei um eine "Momentaufnahme"-Ansicht jeder 8. Note der vorhandenen Tonhöhen handelt und nicht um einen Versuch der polyphonen Transkription.

Der **[Tempi Ausgleichen]** Button entfernt Tempowechsel durch Dehnung von Audiobereichen entfernt, so dass die Tempi alle gleich sind.

Der Rad Button öffnet den Dialog zum Anpassen der Akkordanalyse.



Song-Tonart: Wählen Sie die Tonart, in der nach Akkorden gesucht werden soll. Wenn die Tonart des Songs z. B. auf G-Dur eingestellt ist, sucht der Wizard nach Akkorden in der Tonart G-Dur. Diese G-Dur-Akkorde werden durch die Akkordvoreinstellung weiter spezifiziert.

Akkord-Voreinstellung: Wählen Sie aus der gewählten Tonart den zu suchenden Akkordsatz aus.

Audio-Voreinstimmung: Stimmen Sie die Spur automatisch auf eine Referenz von A440, bevor Sie die Akkordanalyse durchführen. Dies ist nützlich für Songs, die leicht verstimmt aufgenommen wurden.

Minimale Akkorddauer 1 Takt: Dadurch wird der Wizard gezwungen, nur einen Akkord pro Takt auszuwählen (d. h. keine halbtaktigen Akkorde).

Audio Harmonien

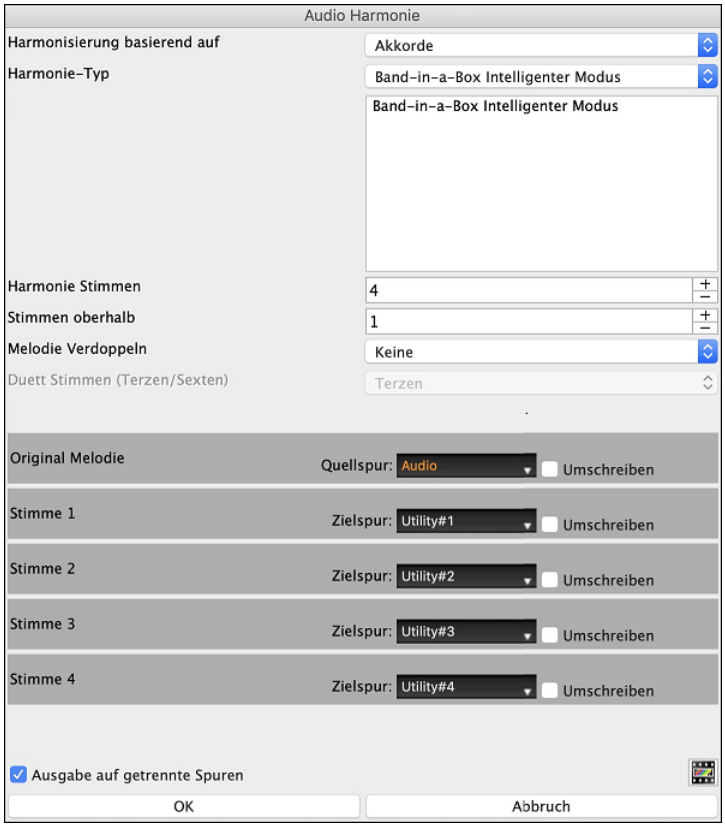
Die Audio-Harmonien beinhalten folgende Funktionen:

- Harmonisierung von Audi mit bis zu 4 Stimmen.
- Korrektur von Noten, die nicht exakt stimmen.
- Transkription von Audio zu Notation.

Öffnen Sie zuerst eine Audio-Datei oder eine Band-in-a-Box Song Datei mit Audio. Danach gehen Sie zum Menü *Audio* oder *Harmonie* und wählen *Audio Harmonien, Tonhöhen-Verfolgung, Fix Tuning (Audio-Bearbeitung)*.

Die öffnet das **Audio Bearbeitungs-**Fenster und den neuen **Audio Harmonie** Dialog.

Tipp: Wenn das **Audio Bearbeiten** Fenster bereits geöffnet ist, drücken Sie den **[Bearbeiten]** Button in der Toolbar und wählen *Harmonisiere* um den **Audio Harmonie** Dialog zu öffnen.



Wählen Sie eine von vier 3 Harmonisierungs-Modi.

- Der “Akkord” Modus harmonisiert Audio, basierend auf den Akkorden in Ihrem Song. Wählen Sie einen Typ aus der “Harmonie Typ” Option. Wählen Sie entweder den intelligenten Modus, der Ihnen die Anzahl der Stimmen und andere Optionen bestimmen lässt, oder verwenden Sie einen der Band-in-a-Box Harmonie-Presets.
  Wenn Sie den intelligenten Modus wählen, können Sie auch “Melodie verdoppeln“ verwenden. Damit wird eine der Harmonie-Stimmen die Original Stimme verdoppeln. Für eine 2-stimmige Melodie können Sie die Harmonie-Stimme als Terz oder Sext ober/unterhalb der Original-Stimme abhängig von der Einstellung “Stimmen oberhalb“ oder einer Kombination aus Terzen und Sexten mit der Einstellung “Duett Stimmen“ erzeugen lassen.
- Der “MIDI” Modus fügt dem Audiomaterial Stimmen hinzu, die auf den MIDI-Noten in der Quellspur basieren. Sie können die Anzahl der Stimmen wählen (bis zu 4 Stimmen).

- Der “Fix Tuning” Modus analysiert die Quell-Spur und korrigiert Noten die nicht stimmen, im markierten Bereich in Bezug zur Tonart Ihres Songs.

Quellspur ist die Spur, auf die der ausgewählte Harmonisierungsmodus angewendet wird.

Wenn die **Ausgabe auf getrennte Spuren** nicht aktiviert ist, werden die Harmoniestimmen in die Quellspur geschrieben und mit dem vorhandenen Audiomaterial in dieser Spur zusammengeführt. Sie können auch die Lautstärke und Stereobalance für jede Harmoniestimme einstellen. Wenn Sie diese Option aktivieren, werden die Harmoniestimmen in andere Spuren geschrieben, die Sie mit der Option **Zielspur** auswählen. Nachdem die Harmoniestimmen erzeugt wurden, können Sie den Mixer verwenden, um die Lautstärke, das Schwenken, den Hall und den Klang zu steuern oder Effekte für jede Stimme hinzuzufügen.

Sie können die Option **Transkribieren** für die Quellspur und/oder die Harmoniestimmen aktivieren. Beachten Sie, dass das Audio in der Quellspur monophon sein sollte (z. B. Gesang, Saxophon).

Kapitel 12: Werkzeuge, Wizards, Tutorien und Spaß

Install Manager

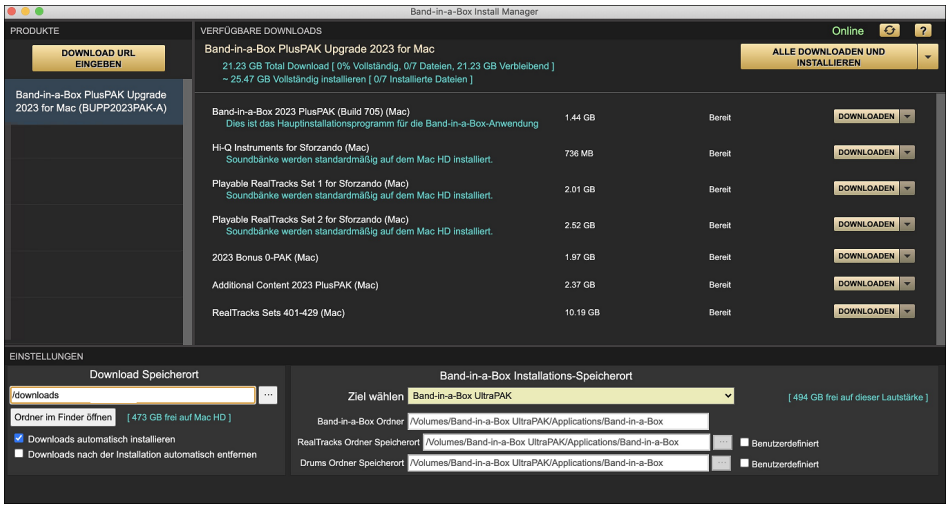
Sie können das gesamte Paket Ihrer Bestellung mit dem neuen Installations-Manager mit einem Klick herunterladen und installieren. Dies ist eine viel einfachere Alternative zum manuellen Herunterladen und Installieren aller einzelnen Dateien, die auf der Seite "Meine Produkte" in Ihrem Konto aufgeführt sind. Dies ist besonders nützlich für "reine Download-Versionen" (e-delivery) der Band-in-a-Box Pro, Mega und UltraPAK, da die herunterzuladenden und zu installierenden Dateien 100 GB groß sein können.

Nachdem Sie Ihre Bestellung aufgegeben haben, klicken Sie auf den/die Link(s) in Ihrer Bestellbestätigungs-E-Mail, um direkt zu Ihrer Download-Seite für jedes Produkt zu gelangen. Wenn der Installations-Manager für das Produkt verfügbar ist, finden Sie einen Link zum Herunterladen oben in der Liste Ihrer Download-Seite.

Sobald die Setup-Datei heruntergeladen ist, führen Sie sie aus, um den Install-Manager auf Ihrem Computer zu installieren. Der Installations-Manager wird in den Ordner *Programme* auf der Festplatte Ihres Mac installiert.

Starten Sie den Installations-Manager. Drücken Sie [Download URL eingeben] und fügen Sie den Link zu Ihrer Download-Seite für ein beliebiges Produkt ein. Danach drücken Sie [Alle downloaden und installieren]. Die Dateien werden in den angegebenen Download-Ordner heruntergeladen und in Ihrem Band-in-a-Box-Ordner installiert.

Anmerkung: Weitere Dokumentation für den Installations-Manager finden Sie unter https://www.pgmusic.com/download-manager-mac-help-de.htm.



DAW Plug-In Modus

Es gibt einen **“Plug-In” Modus**, der einfaches “**Ziehen und Ablegen” (Drag-und-Drop)** von Spuren zwischen Band-in-a-Box und Ihrem Lieblings-Sequenzer (GarageBand, Pro Tools, Logic, Nuendo, Reaper und andere) ermöglicht. Mit dem neuen Plug-In Modus bleibt Band-in-a-Box als kleines - im Vordergrund befindliches Fenster, arbeitet als Plug-In für Ihren Sequenzer. Sie können so durch “Ziehen und Ablegen” MIDI und Audio-(WAV) Spuren von Band-in-a-Box zu Ihrem Lieblings-Sequenzer übertragen. Arbeiten Sie in Ihrem Lieblings-Sequenzer, geben Sie eine Akkord-Progression in Band-in-a-Box ein, und ziehen einfach die Spur von Band-in-a-Box zu Ihrem Sequenzer auf die gewünschte Spur und Takt-Position.

Der DAW Plug-In Modus ist ein Modus innerhalb des normalen Band-in-a-Box Programms. Dieser Modus ermöglicht Ihnen Spuren, oder Teile von Spuren, leicht zu einem anderen DAW Sequenzer zu übertragen. Dies geschieht mit einem einfachen Ziehen der Spur-Symbole von Band-in-a-Box (BB) zum Spuren-Fenster Ihres DAW oder Finder.



Sie können den PlugIn Modus leicht betreten und wieder verlassen indem Sie den kleinen **[DAW]** in der Haupt-Toolbar klicken.

Wenn Sie dies machen wird die Fenstergröße von Band-in-a-Box verkleinert (Sie können die Fenstergröße wieder auf Ihre Wunschgröße verändern, die Einstellungen werden behalten).

Ziehen und Ablegen Drop



Dies ist die Drop Station, hier können Sie Ihre Spuren durch Ziehen ablegen und erhalten dann eine Audio oder MIDI Version der Spur.

Es gibt vier Quadranten, diese sind entsprechend Ihrer Datei-Typen, die diese erzeugen, benannt: Audio Dateien (WAV,M4A, AIFF) oder MIDI Dateien (MID).



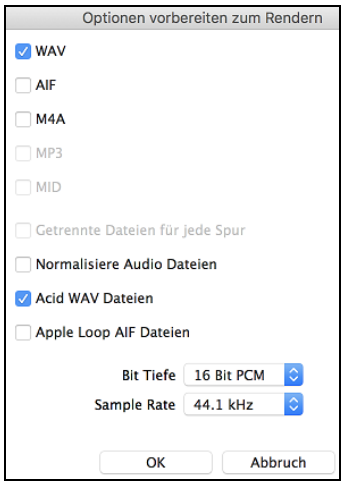
Wenn Sie eine Datei auf die Drop Station ablegen, sehen Sie eine orange Farbe, die anzeigt, dass die Datei akzeptiert wurde und nun vorbereitet wird.



Wenn die Datei fertig ist, wechselt die Farbe zu grün. Nun können Sie die aufbereitete Datei zu Ihrem bevorzugten DAW oder den Finder ziehen.



Wenn Sie die Spur auf das [+] fallen lassen, erhalten Sie einen Dialog. Hier wählen Sie das Dateiformat und andere Optionen.



Sie können ein Datei-Format wählen (WAV, M4A, AIFF, oder MID).

Wenn Sie den Master Radio Button gezogen haben, können Sie die Option **Getrennte Dateien für jede Spur** wählen.

Aktivieren Sie die Option **Mix einbeziehen**, um einen Mix aller Spuren in eine separate Datei zu rendern.

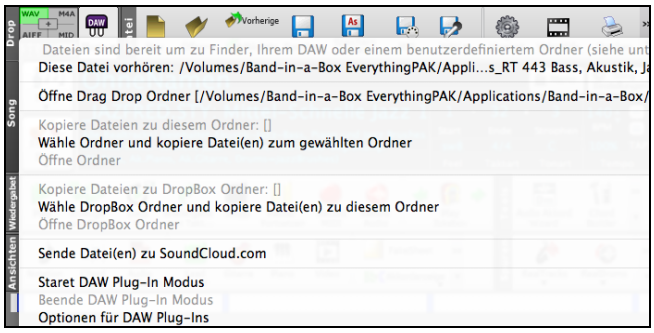
Wenn die Option **Einzelne Spuren flach, trocken und zentriert** aktiviert ist, wird jede Spur ohne Berücksichtigung ihrer Mixer-Einstellungen (Lautstärke, Schwenken, Hall und Klang) gerendert und stattdessen werden die Standardeinstellungen verwendet. Die Standardeinstellungen sind Lautstärke=0 db, Schwenken = 0, Hall= 0, Klang = 0). Wenn diese Option deaktiviert ist und in der Melodie-Spur kein Einzähler vorhanden ist, wird der Einzähler in der gerenderten Datei übersprungen.

Wenn **Normalisiere Audio Dateien** ausgewählt ist, wird die Datei normalisiert. Dabei wird die Lautstärke maximal Verstärkt, ohne dass es dabei zu Verzerrungen kommt. Die meisten professionellen Musikspuren sind normalisert.

Wenn Sie ACID Information (Tempo, Tonart und Taktart) zur Wavedatei hinzufügen wollen, aktivieren Sie die Option **Acid WAV Dateien**.

Der Dialog verfügt auch über Einstellungen für Bittiefe (16, 24, 32 Bit) und Sample Rate (44,1, 48.0, 96.0 kHz).

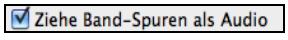
Mit einem Rechts-Klick erhalten Sie ein Menü das Ihnen ermöglicht die entstandene Datei zu einem Favoriten Ordner zu kopieren, oder einen Favoriten Ordner zu öffnen, den DAW Plug-In Modus zu starten oder zu beenden, die Datei zu Dropbox hochladen und mehr.



Master Spur



Wenn Sie das gesamte Arrangement zu Ihrem DAW übertragen wollen, ziehen Sie den Master Button zur Drop Station. Wenn diese grün wird, ziehen Sie diese zu Ihrem a DAW oder Finder.



Die Spuren werden als Audio übertragen, außer Sie haben in den Plug-In Optionen auf MIDI umgestellt.



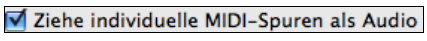
Normalerweise wird eine einzelne Datei mit dem gesamten Arrangement übertragen. Wenn Sie einzelnen Spuren übertragen wollen, könne Sie die in den Plug-In Optionen aktivieren. Beachten Sie, dass Ihr DAW dies Unterstützen muss und die übertragenen Dateien auf fortlaufende Spuren ablegen muss

Eine einzelne Spur übertragen



Wenn Sie eine einzelne Spur übertragen wollen, ziehen Sie diese Spur zu Ihrem DAW. Ziehen Sie zum Beispiel das Bass Icon um die Bass-Spur zu übertragen. Wenn die Drop-Station grün wird, ziehen Sie diese zu Ihrem DAW oder Finder.

Wenn die Spur ein RealTrack (grün) ist, werden diese als Audio-Daten übertragen. Wen es sich um eine MIDI-Spur handelt (gelb), werden MIDI-Daten übertragen.



Wenn Sie MIDI-Spuren als Audio übertragen wollen, können Sie dies in den **Plug-In Optionen** einstellen.

Tipp: Wenn Sie während des Übertragens die Umschalten-Taste gedrückt halten, wird die Datei als MIDI (wenn es eine MIDI-Spur ist) abgelegt, unabhängig von den Einstellungen in den Plug-In Optionen.

Tipp: Wenn Sie während des Übertragens die STEUERUNGS-Taste gedrückt halten, wird die Datei als AUDIO (wenn es sich um eine MIDI-Spur handelt, wird diese durch Apple® Synth zu Audio gerendert) übertragen, von den Einstellungen in den Plug-In Optionen.

Ausgewählten Bereich übertragen



Wenn Sie nur einen Teil Ihres Arrangements oder einer Spur übertragen wollen, markieren Sie zuerst diesen Bereich in Band-in-a-Box und ziehen dann den Instrumenten-Namen (am oberen Bildschirmrand) in die Zielanwendung (ziehen Sie nicht den markierten Bereich). Damit wird nur der markierte Bereich zu Ihrem DAW oder Finder übertragen.

Dropbox Unterstützung

Können Sie einfach mittels Ziehen & Ablagen Dateien von aus dem Band-in-a-Box Ordner direkt in Ihren *DropBox* Ordner ablegen oder Audio in DropBox speichern, ohne dass Sie den Band-in-a-Box Hauptbildschirm verlassen müssen. Um diese zu machen, ziehen Sie eine Spur (oder den Band-Button für alle Spuren) zum Ablegen Radio-Button, wenn dieser die Farbe Grün annimmt können Sie dann mit Rechts-Klick auf den **[Drop]** Button “Kopiere Dateien zu DropBox Ordner” wählen.

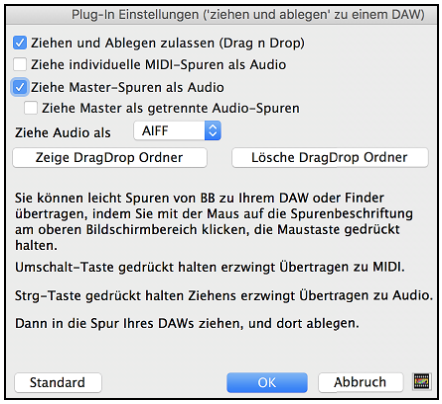


Plug-In Optionen



Um zum DAW Plug-In Options-Dialog zu gelangen, drücken Sie den **[DAW Modus]** Button und wählen den Menüpunkt *Optionen für DAW Plug-In* oder Sie gehen zum Dialog **Voreinstellungen** und klicken auf den **[DAW PlugIn]** Button.

Sie sehen nun die Plug-In Optionen im **PlugIn Einstellungs** Einstellungs-Dialog aufgelistet.



Ziehen und Ablegen zulassen: Wenn deaktiviert, wird die „Ziehen und Ablegen" Funktion nicht arbeiten. Es sollte keinen Grund geben, dass Sie diese Funktion ausschalten.

Ziehe Individuelle MIDI-Spuren als: Wenn aktiviert, werden die gewählten MIDI-Spuren zu mit Apple® Synth zu Audio-Spuren konvertiert.

Ziehe Master-Spuren als Audio:Wenn aktiviert, wird das gesamte Arrangement zu Audio konvertiert. Dazu wird Apple® Synth verwendet. Wenn deaktiviert, werden die MIDI-Spuren im Arrangement als MIDI-Daten, in einer einzelnen Datei übertragen.

Ziehe Master als getrennte Spuren: Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird beim Ziehen des Master-Buttons jeweils eine Datei pro Spur zur Übertragung erzeugt.

Ziehe Audio als: Sie können das Audio-Format das erzeugt werden soll wählen. WAV ist das nicht komprimierte Format und M4A und AIFF sind komprimiere Formate.

Zeige DragDrop Ordner: Damit wird Ihnen im Finder gezeigt, wo sich die Dateien befinden. Wenn Sie eine Datei zu Ihrem DAW ziehen, wird eine Datei auf der Festplatte erzeugt und im *DragDrop* Ordner innerhalb des *Band-in-a-Box* Ordners gespeichert.

Lösche DragDrop Ordner: Dies löscht die übertragenen Audio/MIDI Dateien aus dem *DragDrop* Ordner. Anmerkung: Wenn Sie eine Datei zu Ihrem DAW ziehen, wird diese Datei auf der Disk erzeugt und im DragDrop Ordner innerhalb des *Band-in-a-Box* Ordner gespeichert. Einige DAWs benötigen diese Datei permanent (oder bis Sie den Befehl „Konsolidieren" im DAW verwenden).

Beachten Sie die Tipps um MIDI oder Audio beim Ziehen zu erzwingen. Wenn die **Umschalten** Taste gedrückt wird, wird MIDI erzwungen, mit gedrückter **command**Taste erzwingen Sie Audio.

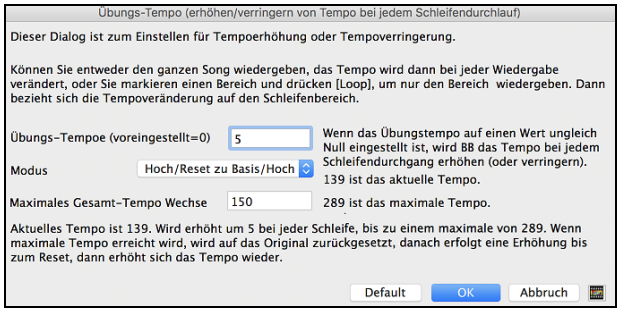
"Woodshed" Tempo Feature

Beim Üben eines Songs ist es nützlich das Tempo bei jeder Wiederholung einer Schleife oder bei jedem Neustart des Songs zu erhöhen, die geschieht durch die „Übungs-Funktion"



Um diese Funktion zu nützen, drücken Sie den **[Üben]** Button auf der Toolbar, wählen dann den Menüpunkt *Übungs-(Erhöhung)Tempo …* und stellen dann das Übungstempo mit Erhöhung pro Durchlauf ein.

Wenn zum Beispiel das Übungstempo auf einen Wert von 5 eingestellt wurde, wird das Tempo jedes Mal um 5 beim Song Start oder beim Beginn der Schleife erhöht. Die Idee ist, dass man mit einem langsamen Tempo die Übung beginnt, diese dann perfektioniert und dann das Song Tempo erhöht.



Wenn Sie Sie Stopp drücken kehrt das Tempo zum original Tempo zurück.

Es gibt 4 Modi für das Übungstempo Feld. Diese sind nur aktiv wenn der Übungstempo Wert anders als 0 ist.

1. "nur hoch" wird bei jedem Schleifendurchgang schneller "für immer" bis zum Tempo=500, das BB's maximales Tempo ist.
2. Ein "hoch dann runter" Modus, der zuerst nach oben geht [eine einstellbare Erhöhung] bis zu einem [einstellbaren Maximum], danach geht das Tempo wieder zurück zum ursprünglichen Ausgangswert. Wenn zum Beispiel, ein Song mit einem Tempo von 140 mit einer Erhöhung von 5 bis zum Maximum von 100 beschleunigt wird, wird der Song von 140,145,150 usw. bis zu 240 gehen, danach wieder zurück von 235,230… bis zu 140 und dann wieder von vorne.
3. Ein "Hoch, dann Reset" Modus, der bis zum Maximalen beschleunigt, dann den Wert zurücksetzt und wieder von vorne beginnt. Wenn zum Beispiel, ein Song mit einem Tempo von 140 mit einem Wert von 5, bis zur maximalen Erhöhung von 100 eingestellt ist, wird der Song von 140,145,150 usw. bis 240 und danach wieder auf den Ausgangswert von 140 zurückgehen und erneut starten.

4. Ein "Hoch und bleibe bei Maximum" Modus erhöht das Tempo bis zum Einstellbaren Maximum und bleibt dann auf dieser Stufe.

Modi 2 und 3 sind Analogien zu einem "Laufband Workout", mit programmierten Geschwindigkeitswechsel.

Die Tasten-Spielhilfe

Die **Tasten-Spielhilfe (TS)** ist eine intelligente Funktion zum Mitspielen auf der QWERTZ-Tastatur Ihres Macs. Damit können Sie nicht nur ohne externes Midi-Keyboard Aufnahmen auf der Melodie- oder Solospur vornehmen, sondern außerdem den Solo-Tastenstart ansteuern. Wenn Sie beim Mitspielen auf der Computer-Tastatur die Harmonisierungsfunktion einsetzen, entsteht zum Beispiel sofort eine 4stimmiger Saxophon-Harmonie.

Tasten-Spielhilfe ein- und ausschalten



Klicken Sie auf den **[MIDI]** Toolbar Button und aktivieren *MIDI QWERTZ Keyboard Wizard*, oder gehen Sie über das Menü *Song* | *Auf Tastatur mitspielen*, oder drücken Sie die Kurzbefehltasten **option+W**. Die Tasten-Spielhilfe ist nur während der Wiedergabe aktiv.

Wie Sie mit der Spielhilfe spielen

Die Tasten der Spielhilfe, nämlich die beiden unteren Reihen Ihrer Tastatur, sind nur bei der Wiedergabe aktiviert.

A S D F G H J K L ; < Diese Tasten spielen Durchgangstöne (Sekunde, Quarte, Sextezweiter).

Z X C V B N M , . < Diese Tasten spielen Akkordtöne (Grundton, Terz, Quinte, Septime).

Instrumente wechseln / Einstellungen fürs Tasten-Spielen

Tasten-Spielen wird beim Mitspielen genauso behandelt wie jedes THRU-Instrument. Die Änderung von Patch, Lautstärke, Nachhall wird darum auch wie beim Thru-Spur vorgenommen (also mit Klick auf die [THRU]-Taste, dann Patch auswählen usw.). Sie können Ihr Tasten-Spiel aufnehmen, und es werden dabei die angewählten Harmonien verwendet.

Normale Noten spielen

Für das Tastatur-Spiel gibt es auch die Option, sog. *nicht-schlaue* Noten, also Noten aus der chromatischen Skala zu spielen: für sehr ambitionierte Anwender, die auf ihrer Computer-Tastatur tatsächlich richtige Melodien zusammenstochern möchten…

Wenn Sie im Menü *Song* | *Mitspieltasten mit 'schlauen' Noten* ausschalten (ohne Häkchen), gewährt Ihnen die Spielhilfe Zugang zum normalen vollen Tonbereich. Mit Häkchen bei diesem Menüpunkt erhalten Sie nur Noten auf der Basis von Tonart und dem aktuellem Akkord.

Solo per Tastenstart

Zusätzlich gibt es eine hilfreiche Funktion der Tasten-Spielhilfe im Fenster *Solist auswählen*; nämlich **Solo per Tastenstart**. Wenn Sie diese Option aktivieren, können Sie den Einsatz des Solos über die Tasten Ihres Mac oder des angeschlossenen Midi-Keyboards auslösen: das Programm spielt dann die „richtigen" Noten im Style des jeweils aktuellen Solisten. Sie können also ein perfektes Solo einspielen, indem Sie einfach nur irgendeine Taste auf Keyboard oder Tastatur drücken.

Neben der Möglichkeit, Ihre Freunde mit Ihren neuen Improvisationskünsten zu beeindrucken, hat diese Funktion durchaus praktischen Nutzen. Sie können sich beim Üben Ihres Solos beispielsweise ganz auf Phrasierung und Timing konzentrieren, ohne sich groß um die richtigen Noten zu kümmern; denn Band-in-a-Box liefert die richtigen Noten ganz allein (weitere Einzelheiten im nächsten Abschnitt).

Aufnahmen mit der Tasten-Spielhilfe

Um Ihr Spiel mit der Tasten-Spielhilfe aufzunehmen, klicken Sie auf **[Record MIDI]**und spielen einfach drauflos. Ihr Spiel wird aufgezeichnet. Sie können diese Funktion auch dazu benutzen, um ohne Keyboard natürlich klingende Musik einzugeben. Und das geht so:

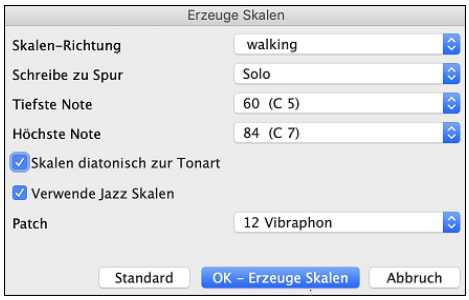
- Klicken Sie auf **[Record MIDI]**, um die Aufnahme zu starten.
- Sobald der Songs läuft, spielen Sie auf irgendeiner Taste die Melodie einfach nur im Rhythmus. Die Noten der Spielhilfe werden daher nicht die genaue Melodie ergeben, aber darum brauchen Sie sich vorerst nicht zu kümmern.
- Sobald Sie fertig sind, öffnen Sie die Notenblatt-Ansicht. Dort finden Sie nun Ihre Noten am richtigen Einsatzpunkt und in der richtigen Länge, aber in der falschen Höhe.
- Jetzt ziehen Sie Note für Note auf die richtige Höhe der Melodie (mit gedrückter Umschalt, Strg und ⌘-Taste für #, b bzw. Auflösungszeichen. Das Ergebnis ist eine Melodie, die wie übers Keyboard live eingespielt klingt und kaum noch an die Eingabe am Rechner erinnert!

Hinweis: Bei eingeschalteter Tasten-Spielhilfe wird die Wiedergabe nicht durch die Leertaste angehalten. Sie müssen dann für STOPP auf ***Esc*** drücken. Viele Benutzer hatten beim Tasten-Spiel versehentlich auf die Leertaste gedrückt und so den Song unbeabsichtigt angehalten.

Skalen Wizard

Wenn Studierende Jazz Songs üben, dann ist es hilfreich Skalen für jeden Akkord zu haben. The Skalen-Wizard ermöglicht Ihnen einfach diese Skalen zu erzeugen, die auf als Notation auf der Solo-Spur erscheinen. Optionen beinhalten Instrument Bereich, Patch Auswahl, Jazzy Modus (verwendet Lydische Dominant Skalen für einige 7th Akkorde) und diatonisch Modus (behält Skalen relativ zur Song Tonart).

Menüpunkte im *Solist* Menü *Solist* | *Bearbeite Solist Spur* | *Werkzeuge* ermöglicht Ihnen Skalen für einen bestimmten Song oder für alle geladenen Songs, zu erzeugen. Betrachten Sie die Skalen in der Notation oder auf der Bildschirm- Gitarre und Piano-Ansicht.



Skalen-Richtung: Wenn eine neue Skala wiedergegeben wird, startet diese entweder am Grundton (aufsteigend) oder beim nächsten Skalenton (aufsteigend oder absteigend). Die zwei Modi sind:

- Aufsteigend. Die Skalenstarten immer am Grundton, in der Oktave über der tiefsten, eingestellten Note, und spielt aufsteigend.
- Walking. Die Skalen starten am nächsten Skalenton bezogen auf die zuletzt gespielte Note. Die Noten werden aufsteigend zur höchsten, eingestellten Note und dann absteigend (innerhalb der Skalennoten) zur tiefsten Note gespielt.

Schreibe zu Spur: Die Skalen können entweder auf der Melodie- oder Solospur erzeugt werden.

Tiefste Note ist die tiefste Note für jede Skala. C5 (Note 60) ist mittleres C.

Höchste Note ist die höchste Note, die gespielt wird, wenn die Skalen-Richtung aufsteigend und absteigen (Walking) ist.

Skalen diatonisch zur Tonart: Wenn diatonisch, Moll-Skalen werden entsprechend der Tonart (VI Moll ist Äolisch etc.) geschrieben. Alle anderen Molltonarten sind Dorisch.

Verwende Jazz Skalen: Wenn aktiviert werden lydische B7 Akkorde verwendet. zB Akkorde wie Bb7 in der Tonart C haben lydische Bb7 Skalen (zB eine #4 in der Skala)

Patch: Sende diesen MIDI Patch (Instrument) bei der Wiedergabe der Skala.

[Standard] Zurücksetzen auf Voreinstellung.

[OK- Erzeuge Skalen] schreibt die Skalen in die Notation der gewählten Spur, Solist oder Melodie.

Akkordinterpretations-Wizard für MIDI-Dateien

Viele Menschen, die Musik nach Gehör spielen, denken bei Songs in den Begriffen Akkorde und Melodie. Wie auch immer – viele MIDI-Dateien enthalten keine Akkordsymbole und sind daher schwer zu erlernen. Der Anwender muss die Akkorde in einem zeitraubenden Prozess herausfinden.

Nun können Sie jede beliebige MIDI-Datei in Band-in-a-Box öffnen, und Band-in-a-Box wird *automatisch* die Akkorde des Songs für Sie herausfinden. Es analysiert automatisch die MIDI-Datei, findet heraus, wo sich die Spuren für Bass, Piano, Melodie und andere Spuren befinden und arbeitet dann die Akkordwechsel für den Song aus. Die Akkorde werden wie bei jedem anderen Song in das ChordSheet geschrieben. Dies erlaubt Ihnen schnell zu erlernen, einen Song aus einer MIDI-Datei zu spielen - lesen Sie die Datei einfach in Band-in-a-Box ein: Sie sehen die Akkordsymbole und können anschließend die Melodie erlernen. Sie können auch Spuren in die Melodie- und Solisten-Spur einlesen.

Um Akkorde aus einer MIDI-Datei zu interpretieren, leeren Sie zunächst Ihr ChordSheet, indem Sie den Menüpunkt *Datei | Neu*. Aufrufen. Anschließend wählen Sie den Menüpunkt *Datei |Import | Akkorde aus MIDI-Datei einfügen*, um das Dialogfenster **Akkorde aus MIDI-Datei interpretieren** aufzurufen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche [**Öffnen**], um eine MIDI-Datei auszuwählen, die Sie importieren möchten. Wenn Sie die Checkbox „Alle" anwählen, werden alle Dateien angezeigt. Wenn diese Checkbox nicht aktiviert ist, werden nur Dateien mit der Endung „.MID" angezeigt.

Anmerkung: Jeder Band-in-a-Box Song kann schnell in einen MIDI-Datei umgewandelt werden, indem Sie den Button [.MID] drücken oder die Kurztasten **Option+S** verwenden, oder Sie verwenden den Menübefehl *Datei | Speichern Spezial | Standard MIDI Datei speichern*. Der Song wird im Band-in-a-Box Ordner mit demselben Datei-Namen, allerdings als Dateityp ".MID.", gespeichert. Der Band-in-a-Box Song Violet.MGU wird zum Beispiel dann die MIDI-Datei Violet.MID.

Sobald Sie die Datei ausgewählt haben, können Sie auf die Schaltfläche [Akkorde interpretieren] klicken. Wenn Sie so verfahren, werden die Akkorde in der MIDI-Datei interpretiert und in das ChordSheet geschrieben. Bevor Sie auf die Schaltfläche **[Akkorde interpretieren]** klicken, möchten Sie vielleicht noch einige Einstellungen vornehmen.

Wenn Sie die MIDI-Datei laden, interpretiert Band-in-a-Box viele Dinge in der MIDI-Datei automatisch für Sie. Normalerweise möchten Sie sicherlich, dass dies geschieht. Falls Sie es jedoch bevorzugen, die Einstellungen selbst vorzunehmen, können Sie das Häkchen in der Checkbox **MIDI-Datei-Einst. autom. übernehmen** entfernen.

Folgende Einstellungen werden automatisch vorbelegt:

- Die **Tonart** des Songs (MIDI-Datei). Einige MIDI-Dateien beinhalten ein spezielles Event, dass die Tonart unterdrückt, die meisten MIDI-Dateien beinhalten aber die Tonart. Bei den Dateien, bei denen die Tonart nicht enthalten ist, wird Band-in-a-Box die Spuren analysieren und eine korrekte Tonart ermitteln.
- **Tempo, Taktart.**
- Die **Kanäle** für die **Bass-Spur**, **Piano** (Begleitungs-) Spuren.
- Die **Kanäle,** die für die **Melodie-Spuren** verwendet werden.
- Die **Anzahl der Takte** die in den Song importiert werden, inklusive der **Anzahl der Lead-In Takte** im Song.

Sobald Sie die MIDI-Datei geladen haben, und angenommen, die automatische Übernahme ist aktiviert, zeigt das Dialogfenster die Festlegungen für die im Song verwendete Tonart und die Kanäle, die der Akkord-Wizard in der MIDI-Datei gefunden hat.

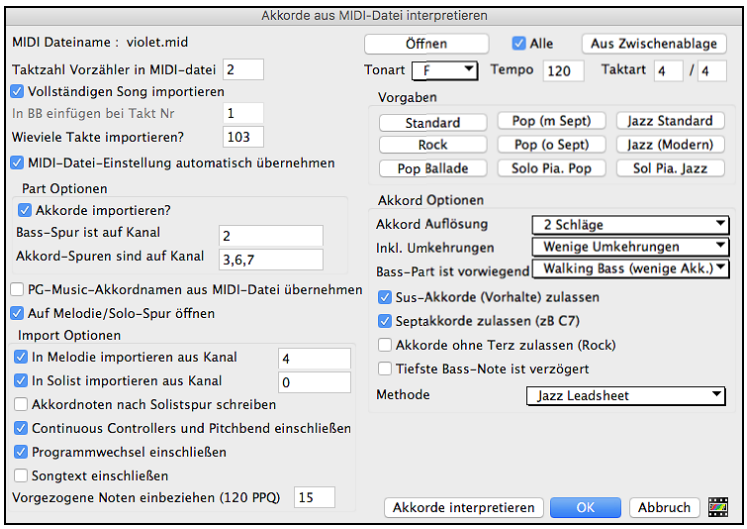
Lassen Sie uns an einem Beispiel-Song mit dem Titel Violet.MID arbeiten.

Dieser sollte sich in Ihrem Band-in-a-Box Ordner befinden. In diesem Beispiel werden wir die Akkorde in dieser MIDI-Datei interpretieren und sie in Band-in-a-Box einlesen

Beginnen Sie mit einem leeren ChordSheet, indem Sie den Menüpunkt *Datei | Neu* aufrufen.

Wählen Sie das Dialogfenster Akkorde aus MIDI-Datei interpretieren aus, indem Sie den Menüpunkt *Datei | Akkorde aus MIDI-Datei einfügen* aufrufen.

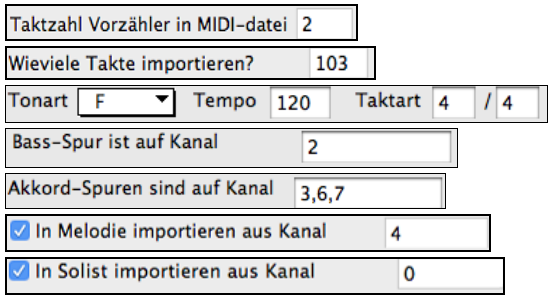
Klicken Sie auf die Schaltfläche **[Öffnen]**, um eine MIDI-Datei auszuwählen und wählen sie anschließend die Datei aus, die Sie importieren möchten, in diesem Fall ist dies „Violet.MID".



Sobald Sie die MIDI-Datei geladen haben sehen Sie, dass der Akkord-Wizard sie analysiert und folgende Entscheidungen getroffen hat.

Automatisch wurde herausgefunden, dass die Datei "Violet.MID"

- 2 Einzähler-Takte hat.
- 103 Takte mit Akkorden besitzt.
- die Tonart F, einen 4/4-Takt und ein Tempo von 120 besitzt.
- die Bass-Spur auf Kanal 2 hat.
- fie Akkord- (Begleit-) Spuren auf den Kanälen 3, 6 und 7 hat
- die Melodie-Spur auf Kanal 4 hat.
- keine weiteren Spuren wie die Melodie-Spur hat, um sie in die Solisten-Spur zu importieren.



Nachdem Sie nun die MIDI-Datei eingelesen haben, würden Sie üblicherweise einen Blick auf die obigen Einstellungen werfen, um zu kontrollieren, ob sie für Ihre MIDI-Datei einen Sinn ergeben. Falls nicht, können Sie die Einstellungen verändern. Wenn Sie beispielsweise wissen, dass die Tonart des Songs nicht F, sondern C ist, würden sie dies festlegen. Oder angenommen Sie wissen, dass die Melodie auf Kanal 3 liegt, können Sie die Einstellungen des Akkord-Wizard überschreiben.

Presets: Sobald Sie dies getan haben, sollten Sie eine der Voreinstellungen für die Akkord-Optionen wählen, um so auf schnelle Art die Einstellungen auf denjenigen Songtyp anzuwenden, den wir zu interpretieren versuchen. Voreinstellungen sind: Jazz Standard, Jazz (Modern), Pop (mit Sept-Akkorden), Pop (ohne Sept-Akkorde), Rock, Pop Balladen, Solo Piano und Solo Piano (Jazz).

Akkord-Optionen: Wenn Sie eine der Voreinstellungen auswählen, wird eine Reihe von Einstellungsänderungen für die Akkord-Optionen dieses Dialogbereichs vorgenommen. Diese können von Ihnen überschrieben werden.

Dies ist die kleinste Anzahl von Taktschlägen für einen Akkord. Wenn Sie diesen Wert beispielsweise auf 2 Schläge setzen, dann wird der Akkord-Wizard niemals versuchen, 2 verschiedene Akkorde zu verwenden, die nur einen Taktschlag voneinander entfernt sind.

Tipp: Wenn Sie einen Song mit einem kurzen Abschnitt von Akkorden auf jedem Taktschlag haben, können Sie diesen Abschnitt des Songs nachbearbeiten, indem Sie dort eine Akkord-Auflösung von"1 Schlag" festlegen. (Standard = 2 Schläge).

Inkl. Umkehrungen: Wenn diese Option gesetzt ist, wird der Akkord-Wizard Slash-Akkorde wie F7/A oder Cm/G einfügen

Bass-Part-Ty : Hier können Sie eine Auswahl treffen zwischen "Grundton", "Grundton-3-5" oder "Walking-Bass." Wenn Sie "Grundton" wählen, geht der Akkord-Wizard davon aus, dass jede Bassnote den Grundton des Akkords darstellt. Die Auswahl von "Grundton-3-5" veranlasst den Akkord-Wizard zu der Annahme, dass das Bassschema im Wesentlichen dem Grundton, der 3. und der 5. Stufe des Akkords folgt. Wählen Sie "Walking-Bass", wird er annehmen, dass die Bassnoten wechseln und viele Noten neben dem Grundton auftreten. Die Auswahl der Walking-Basslinie führt im Vergleich zur Option "Grundton" wahrscheinlich zu einer insgesamt geringeren Anzahl an Akkorden.

Sus-Akkorde (Vorhalte) zulassen / Septakkorde zulassen / Akkorde ohne Terz zulassen: Sus-Akkorde (Vorhalte) erlaubt: Die Einstellung für Sus-Akkorde erlaubt bestimmt, ob Akkorde wie Csus oder Bbsus7 eingeschlossen werden. Septakkorde erlaubt entscheidet darüber, ob Septakkorde wie C7 oder Bbm7 erlaubt werden sollen. In einfachen Rocksongs treten möglicherweise keine Sept- oder Sus-Akkorde auf. Das Erlauben von Akkorden ohne Terz sollte in Hardrock-Songs oder vergleichbaren Songs gesetzt werden, die Power Akkorde enthalten, in denen die Terz in den Akkorden fehlt.

Tiefste Bassnote verzögert: Üblicherweise spielt ein Bassist den Grundton eines Akkords exakt oder annähernd zum Zeitpunkt des Akkordwechsels. Beim Solo-Pianospiel oder bei manchen Bass-Styles verzögert der Bass den Grundton auf unbestimmte Zeit. Bei dieser Art von Solo-Piano-Style sollte die Einstellung auf "verzögert" gesetzt werden.

Methode : Setzten Sie den primären Style des Songs auf Jazz oder Pop, indem Sie die Combo-Box verwenden.

Verwenden der Akkord Voreinstellungs-Option für den Song Violet Song.MID.

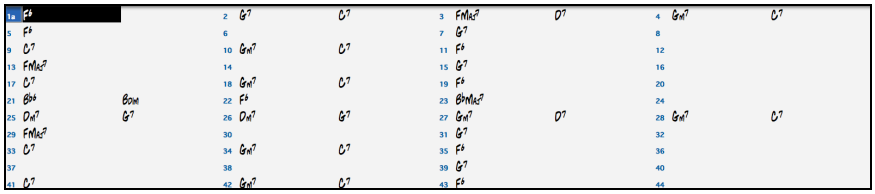
Beim Song "violet.MID" wissen wir, dass es sich hierbei um einen Song vom Typ Jazz Swing handelt, also wählen wir die Voreinstellung "Jazz Standard".

Wir sehen, dass "Jazz Standard." dadurch die Akkord-Optionen auf eine Akkord-Auflösung von 2 Schlägen, keine Slash-Akkorde, einen Walking-Bass, Sus- und Septakkorde und die Methode Jazz-LeadSheet gesetzt wurden. Diese Einstellungen scheinen für unseren Jazzsong in Ordnung zu sein. Wollten wir daran Veränderungen vornehmen, z.B. Slash-Akkorde zulassen, dann würden wir das an diesem Punkt tun.

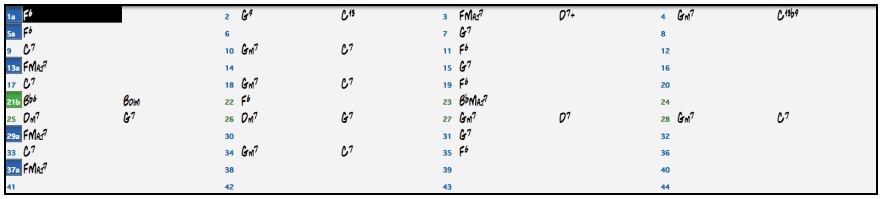
Zur Wiederholung: Die Verwendung des Akkord-Wizards erfolgt in 3 Schritten.

1. Wir haben den Song Violet.MID geladen.
2. Dann haben wir die Voreinstellungs-Schaltfläche [Jazz-Standard] angeklickt und uns die Einstellungen der Akkord-Optionen für die verschiedenen Kanäle angesehen. Diese waren augenscheinlich in Ordnung, daher haben wir daran keine weiteren Veränderungen vorgenommen.
3. Abschließend haben wir die Schaltfläche **[Akkorde interpretieren]** angeklickt und damit den Akkord-Wizard dazu veranlasst, die Akkorde zu interpretieren und in das Akkord-Arbeitsblatt zu schreiben.

Nach dem Anklicken der Schaltfläche**[Akkorde interpretieren]**, können wir die Ergebnisse im ChordSheet betrachten. Hier nun die Interpretation der Akkorde:



Um zu überprüfen, wie gut der Akkord-Wizard seine Arbeit verrichtet hat, vergleichen wir dies einmal mit den "richtigen Akkorden" des Songs, die ein Musiker aus dem Song herausgehört und eingegeben hat.



Wie Sie durch einen Vergleich der beiden Akkordsätze sehen können, hat der Akkord-Wizard in diesem Beispiel nahezu alle Akkorde korrekt erkannt. Der Akkord-Wizard vermeidet absichtlich Akkorde wie C13. und setzt stattdessen vereinfachend C7. Das kommt einem typischen LeadSheet naher.

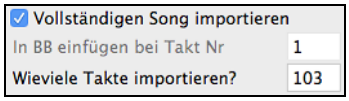
Wenn Sie sich die gesamte MIDI-Datei angesehen haben, finden Sie auf dem ChordSheet 103 Takte mit Akkorden. Diese beinhalten 3 Strophen des Songs. Vielleicht möchten Sie dies auf einen einzige Strophe reduzieren, indem Sie die Einstellung für das Strophen-Ende des Songs auf den Takt 36 festlegen und dann die überzähligen Takte (nach Takt 36) durch die Auswahl des Menüpunkts *Bearbeiten* | *Löschen* herauslöschen

Prüfen des Songs, der vom Akkord-Wizard interpretiert wurde.

Sie werden bemerken, dass der Titel (Violet Song), die Tonart (F), und das Tempo (120) den Werten entsprechen, die in der Datei vorgefunden wurden. Es wurden keine Part-Markierungen gesetzt, denn der Akkord-Wizard versucht nicht herauszubekommen, wo möglicherweise Part-Markierungen vorkommen diese müssen Sie selbst einfügen. Auch den Style, der verwendet werden soll, müssen Sie selbst bestimmen (in diesem Fall ein Jazz Swing-Style).

Wenn Sie die Melodie-Spur in Augenschein nehmen (durch öffnen des Notationsfensters und einen Rechtsklick auf einige Noten werden Sie bemerken, dass die Melodie-Spur Noten von Kanal 4 enthält. Genau dies haben wir im Dialogfenster des Akkord-Wizards festgelegt.

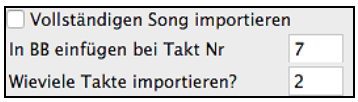
Teil einer MIDI-Datei importieren oder in einem Bereich des ChordSheet neu importieren.



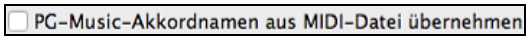
(Oder einen Teilbereich eines ChordSheets erneut bearbeiten).

In der Regel möchten wir, eine vollständige MIDI-Datei und deren Akkorde importieren. Wenn Sie jedoch nur einige Takte daraus importieren wollen, können Sie die Markierung in der Checkbox "Vollständigen Song importieren" entfernen und festlegen, an welcher Stelle der MIDI-Datei begonnen werden soll (d.h. die Einzähler-Taktanzahl in der MIDI-Datei), bei welchem Takt von Band-in-a-Box begonnen werden soll (In BB einfügen bei Takt Nr.) und die Anzahl von Takten, die importiert werden soll (Wie viele Takte importieren?).

Verwenden wir zum Beispiel den Song "Violet.MID", könnten wir einen Teilbereich des Songs mit anderen Einstellungen erneut bearbeiten (beispielsweise einer Akkord-Auflösung von einem Schlag statt 2 Schlägen). Wenn wir mit den Ergebnissen in Takt 7 und 8 nicht zufrieden wären, könnten wir die Bearbeitung wiederholen und wie folgt ändern:



Weitere Einstellungen für den Akkord-Wizard



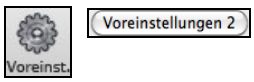
PG-Music-Akkordnamen aus MIDI-Datei übernehmen: Songs von Band-in-a-Box und PowerTracks Pro Audio enthalten spezielle Ereignisse, die exakte Akkordbezeichnungen in die MIDI-Datei schreiben. Wenn der Akkord-Wizard solche Ereignisse erkennt, wird er diese Akkordbezeichnungen verwenden, anstatt die vorhandenen Akkorde zu interpretieren, da sie wahrscheinlich zutreffend sind. Sollten Sie es vorziehen, diese Akkordereignisse zu ignorieren, dann entfernen Sie das Häkchen aus der Checkbox "PG-Music-Akkordnamen aus MIDI-Datei übernehmen".

Anmerkung: Wenn die Checkbox aktiviert ist und der Akkord Wizard keine Akkorde erkennt, dann wahrscheinlich deshalb, weil es sich um keine Band-in-a-Box MIDI-Datei handelt und somit keine Akkorde in der MIDI-Datei vorhanden sind.

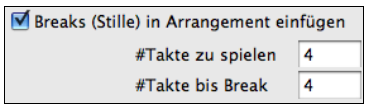
Akkordnoten nach Solistspur schreiben: Die Einstellung "Akkordnoten nach Solistspur schreiben" wird lediglich für diagnostische und spezielle Zwecke verwendet. Sofern gesetzt, wird die Solisten-Spur eine spezielle Spur enthalten, auf der alle 2 Taktschläge ein Akkord aufgezeichnet wurde (abhängig von der Einstellung für die Akkord-Auflösung).und die jede Note enthält, die für den Akkord gefunden wurde. Dies demonstriert die Art der Logik, auf der die Entscheidungen des Akkord-Wizard beruhen. Sollten Sie bei einem Song einmal falsche Akkorderkennungen feststellen, können Sie diese Einstellung verwenden, um anschließend auf der Solisten-Spur die tatsächlichen Noten des Akkords zu verfolgen. Verwenden Sie [Einfg] und [Entf] auf der numerischen Tastatur, um sich zwischen den Akkorden zu bewegen und sich diese sofort anzuhören.

Continuous Controllers und Pitchbend einschließen / **Programmwechsel einschließen** / **Songtext einschließen**: Optional können Sie auch Controller, Pitchbend-Effekte, Programmwechsel und Liedtexte aus der MIDI-Datei mit einschließen.

Akkordunterbrechungen "Breaks"



Akkordunterbrechungen „**Breaks" (Stille) in Arrangement einfügen**, kann aus dem Dialog **Voreinstellungen 2** aufgerufen werden. Dieses Feature ist besonders geeignet, um zu üben, wie man im richtigen Tempo bleibt.



Wählen Sie die Anzahl Takte die stumm geschaltet werden sollen. Für die gewählte Anzahl werden dann alle Instrumente stumm geschaltet und anschließend wieder hörbar gemacht.

Während Sie weiterspielen, können Sie gut üben, in den Spielpausen das Tempo zu halten. Schlagzeuger können z.B. den Schlagzeugteil generell ausblenden und ohne die übrigen Instrumente versuchen im zu bleiben.

Einmal aktiviert, bleibt diese Funktion so lange aktiv, bis Sie diese wieder ausschalten.

Gitarren-Tutor

Mit der neuen "Gitarren-Übung" können Sie jeden Song analysieren. Diese Funktion zeigt Ihnen die im Griffbrett-Fenster gespielten Akkorde nach Belieben aus der Jazz, Pop oder Folk-Perspektive an. Die Gitarren-Übung vermittelt Ihnen auf unterhaltsame Weise neue Gitarren-Akkorde, während Sie zu Ihrem Lieblings-Song aus Band-in-a-Box mitspielen.

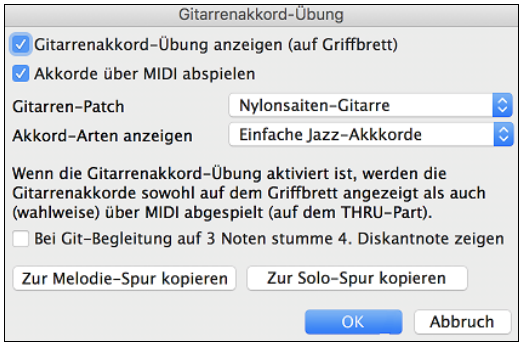
Am nützlichsten erweist sich die Gitarren-Übung bei Styles, die keine Gitarren-Styles sind, also in ihrem Dateinamen *kein* Ausrufezeichen enthalten (!). Denn ein Gitarren-Style enthält ja bereits einen Gitarrenpart, den Sie zum Üben verwenden können.

In der Gitarren-Übung können Sie die im Gitarrenfenster gespielten Akkorde mitverfolgen (und auf Wunsch auch hören). Damit erkennen Sie schnell, wie die Akkorde auf der Gitarre gespielt werden.



Tutor

Um die Gitarren-Übung aufzurufen, klicken Sie im Gitarre-Fenster auf die Schaltfläche **[Tutor]**.



Verwenden des Gitarren-Tutors

Aktivieren Sie mit Häkchen im ersten Feld die Anzeige der Akkord-Übung. Damit werden die Akkorde auf dem Griffbrett *stumm* angezeigt. Falls Sie die gespielten Akkorde auch *hören*, aktivieren Sie zusätzlich "Akkorde über Midi abspielen".

Die Tutor-Spur verwendet für die Wiedergabe den Kanal MIDI-Thru. Sie können dafür Lautstärke, Panorama usw. in den Thru-Einstellungen oben in dem Haupt Bildschirm vorgeben und den Patch hier im Übungs-Fenster auswählen.



In der Übung werden Jazz, Pop, und Folk-Grifflagen gezeigt, und zwar in einfacher, mittelschwerer oder fortgeschrittener Version. In den fortgeschrittenen Versionen werden Umkehrungen und wechselnde Akkordfolgen verwendet, während es die einfachen Versionen bei den üblichen Lagerfeuer-Akkorden bewenden lassen.

Eine der Übungen verwendet dreistimmige Jazz-Akkorde, die dem berühmten Begleitstil der Big Bands simulieren. Sie werden dort natürlich nur drei Noten pro Akkord sehen. Aber manchmal ist es hilfreich, den ganzen 4stimmigen Akkord zu sehen. Sie können dann hier die Anzeige der stummen 4. Diskantnote einschalten.

Hinweis: Dies wirkt sich nur bei der Gitarren-Übung aus. Es gibt eine vergleichbare Einstellung auch bei den Gitarren-Styles. Diese wird über die Gitarren-Einstellungen erreicht.

Die Gitarren-Übung bleibt so lange aktiv, bis Sie im Gitarren-Fenster zu einer anderen Spur umschalten, etwa zum Bass. Mit Klick auf die Schaltfläche [**Übung**] schalten Sie diese erneut ein.

Sie schalten die Übung durch Entfernen des Häkchens bei “Gitarrenakkord-Übung anzeigen” wieder aus.

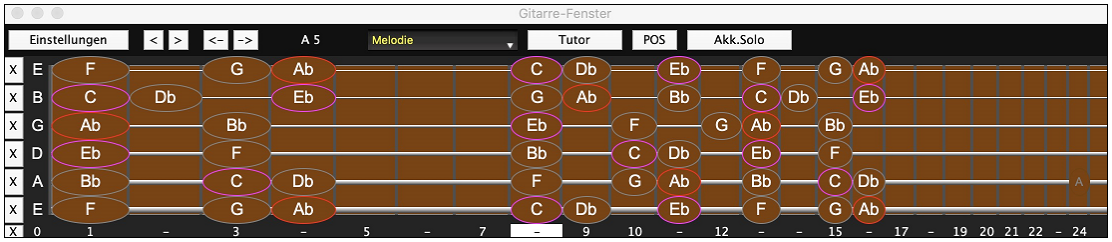
Das Gitarren Fenster

Diese Funktion richtet sich natürlich besonders an Gitarristen und Bassisten! Über das Griffbrett auf dem Bildschirm können Sie jede Spur auf Gitarre oder Bass verfolgen.

Gitarren-Spieler können zu Melodie oder Solo mitspielen, indem sie einfach die Darstellung auf dem Griffbrett verfolgen.



Klicken Sie in die Schaltfläche mit der Gitarre oder drücken Sie **Strg+Umschalt+G** - oder gehen Sie über das Menü Fenster | Gitarren-Fenster. Nach dem Start sehen Sie die verschiedenen Bereiche des Gitarren-Fensters.



Das Fenster kann durch ziehen an der rechten unteren Ecker in der Größe verändert werden.

- In der oberen Titelanzeige wird die Tonart des Songs, die aktuelle Spur und die Bundposition angezeigt.
- Auf dem Griffbrett werden die höchsten Noten oben und die offenen Saiten der Gitarre links dargestellt.
- Die Namen der offenen Saiten stehen ganz links (E B G D A E). Wenn die Bass Spur angewählt ist, wechselt die Anzeige zu den vier Bass Saiten (G, D, A, E).
- Die Bundlagen stehen unterhalb des Griffbretts. Sie können mit Mausklick die aktuelle Lage ändern. In der obigen Abbildung ist die 5. Lage als aktuelle Lage markiert.
- Außerdem werden die Notennamen gezeigt, und zwar für jeweils zwei Positionen auf dem Griffbrett. Im ersten Fall beginnt die Tonleiter mit ihrem dritten Ton auf der tiefsten Saite. Bei F ist dies die 5. Lage, nämlich mit A (als dritter Note der F-Dur-Leiter). Weil diese Leiter mit dem dritten Ton beginnt, wird die Lage als phrygische Lage bezeichnet (denn eine phrygische Skala auf A enthält dieselben Töne wie F-Dur). Ebenfalls beliebt ist eine Lage, die mit dem 6. Leiterton beginnt, bei F-Dur liegt diese in der 10. Bundlage. Sie wird aeolische Lage genannt.
- Die Notennamen werden farbig dargestellt, leitereigene Töne sind umrandet, und zwar Rot für den Grundton, violett für Terz und Quinte Die übrigen Töne sind mit grauen Ellipsen markiert.
- Ein Kapodaster wird dargestellt, wenn Sie im Toolbar-Menü [Akkordanzeige] einen entsprechenden Wert einstellen.
- Ein Kapodaster wird auch dargestellt, wenn Sie im Toolbar-Menü Akkordanzeige einen entsprechenden Wert einstellen.
- Wenn Sie auf den Button [x] auf einer Saite klicken, werden die Noten nur auf dem Kanal dieser Saite auf der aktuellen Notations-Zeitleiste gelöscht. Wenn Sie auf den unteren [x]-Button klicken, werden alle Noten auf der aktuellen Notations-Zeitleiste gelöscht.
- Ein Klick auf eine Note löscht diese Note aus dem Notationsfenster wenn diese aktuell markiert ist. Wenn keine Noten in Rot markiert sind, dann wird durch klicken auf eine Note zuerst jede Note auf der aktuellen Notations-Zeitleistenposition und dem Kanal gelöscht, bevor eine neue Note eingefügt wird.
- Es unterstützt die Linkshänder- (zusätzlich zur Rechtshänder-) Gitarren- und Studentenansicht. Die Schüleransicht ist die Ansicht, die ein Schüler (oder YouTube-Video-Beobachter) von der (rechtshändigen) Gitarre hat, die ihm mit dem Kopf nach rechts und den tiefen Tönen nach oben zugewandt ist. Es gibt auch eine linkshändige Schüleransicht, so dass alle 4 möglichen Ansichten unterstützt werden. Um die Ansicht zu ändern, öffnen Sie das Dialogfeld Gitarreneinstellungen mit der Schaltfläche [Einstellungen].

Automatische Einstellungen der Gitarren-Ansicht

Band-in-a-Box nimmt im Gitarren-Fenster vieles automatisch vor, damit die Noten sinnvoll auf dem Griffbrett erscheinen. Dazu gehört:

- Automatische Bestimmung der beiden Lagen, in denen die Noten-Namen auf Basis der Tonart angezeigt werden.

- Automatische Prüfung der abgespielten Spur sowie Anpassung der **Oktav-Ansicht** auf dem Griffbrett. So wird die günstigste Oktave gewählt, in der so wenige Noten wie möglich außerhalb der aktuellen Grifflage vorkommen.
- Nach der Prüfung wird die *bestmögliche Lage* für die Darstellung des Gitarren-Spuren bestimmt. Diese ist immer eine der beiden beschriebenen Lagen (aeolisch oder phrygisch), kann aber mit Mausklick auf einen beliebigen Bund geändert werden.
- Farbzuweisung der Noten-Anzeige. Die Noten werden nicht nur farbig eingerahmt (wie schon beschrieben), sondern zusätzlich wird unmittelbar bei der Wiedergabe jede leitereigene Note grün und jede leiterfremde Note gelb markiert.

Gitarrenfenster Werkzeugleiste

Die Schaltfläche **[Einstellungen]** öffnet den Dialog **Gitarreneinstellungen**.

Über die Schaltflächen **[<] [>] [<-] [->]** schaltet man eine Note bzw. einen Akkord weiter. Die schrittweise Akkordweiterschaltung ist die gebräuchlichste Funktion. Sie ist auch über die Hotkeys **Einfg** und **Entf** auf dem Ziffernblock der PC-Tastatur zugänglich und schaltet pro Betätigung je einen Akkord vor oder zurück. Die Akkorde werden auf der Gitarre dargestellt.

B 4 Dies ist der Name der aktuellen Note, über der die Maus ist. Wenn Sie in dieser Position auf die Gitarre klicken, wird die angezeigte Note erklingen.

Wenn das Notations- Fenster geöffnet ist (in editierbarer Notendarstellung oder NotenRolle), wird diese Note an der aktuellen Position der Zeitleiste in die Notendarstellung eingefügt - Sie können diese Option deaktivieren.

Um die anzuzeigende Spur zu ändern, klicken Sie auf den Spurauswahl-Button und wählen Sie eine Spur aus dem Menü. Sie können auch mit dem Mauszeiger darüber fahren und das Mausrad verwenden, um schnell zwischen den Spuren zu wechseln.

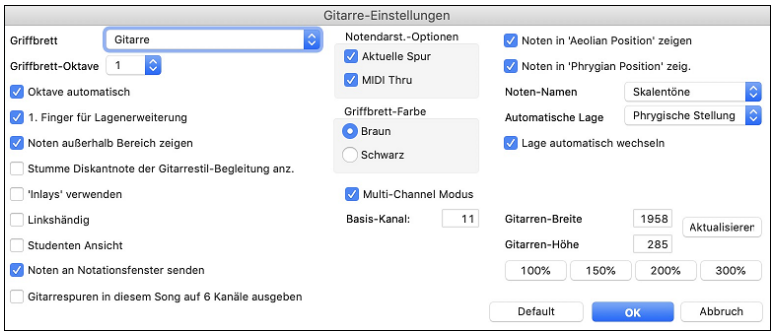
Der [Tutor] Button für den “Gitarrentutor”.

Der **[POS]** Button schaltet zwischen zwei gebräuchlichen Positionen um.

Der **[Akkordsolo]** Button erzeugt ein Gitarrenakkord-Solo, basierend auf der bestehender Melodie-Spur unter Berücksichtigung der korrekten Griffbrett-Positionen.

Die Gitarre-Einstellungen

Der Einstellungs-Dialog wird mit dem Button **[Einstellung]** im Gitarren-Fenster geöffnet.



Verwenden Sie diese Einstellungen um das Aussehen und die Ausgabe des Gitarren-Fenster zu steuern.

Noten-Anzeige: Bei “MIDI Thru” (Vorgabe=Ein) zeigt die Gitarren-Ansicht die Noten, die über das Midi-Keyboard eingespielt werden. Bei “Aktuelle Spur” (Vorgabe=Ein) wird die aktuell angewählte Spur dargestellt.

Multi-Channel Modus / Basis Kanal: Auf der Gitarre sind die Daten aus den Kanälen 11 bis 16 auf den Saiten 1 bis 6 zu sehen, wenn Multi-Channel Modus eingeschaltet ist (Vorgabe). Kanal 11 wird dann als 'Basis Kanal' (Vorgabe=11) bezeichnet. Sie können im Notenblatt die Kanalzuweisung der Noten ändern. Gitarren-Steuergeräte funktionieren meistens nach diesem Prinzip. So können Sie über eine Midi-Gitarre einspielen und sehen die Noten auf dem Bildschirm-Griffbrett. Der Basis Kanal ist normalerweise 11. Sie können jeden beliebigen anderen Kanal zuweisen (bei Kanal 5 wären dann die Kanäle 5 bis 10 die Gitarren-Kanäle).

Farbe Griffbrett: Die Farbe Griffbrett kann braun oder schwarz sein. (Vorgabe=braun)

Griffbrett-Intarsien zeigen: Falls Sie die Anzeige der Noten-Namen nicht benötigen, können Sie Griffbrett-Intarsien zeigen einschalten, und die blichen Markierungs-Intarsien werden auf dem Griffbrett abgebildet. Die Intarsien sind nur zu sehen, wenn keine Noten-Namen gezeigt werden.

Noten an (editierbares) Notenfenster: Mit der Option Noten an editierbares Notenfenster (Vorgabe =Ein) können Sie durch Mausklick auf die Griffbrett-Noten (bei gleichzeitig geöffneter Notenansicht im editierbaren oder Notenrolle-Modus) Noten in der Notenansicht eingeben.

Griffbrett-Oktave / Oktave automatisch: Sie können die Griffbrett-Oktave vorgeben. Wenn die Musik so tief liegt, dass Sie zur Gitarren-Darstellung die Oktave erhöhen müssen, stellen Sie hier den Wert 1 oder 2 ein. Es gibt auch die Einstellung Oktave automatisch (an anderer Stelle erläutert), die Sie aktivieren, wenn die Gitarren-Oktave automatisch bestimmt werden soll.

Zeigefinger -Lage verwenden: Bei dieser Einstellung wird die Grifflage so gestellt, dass Noten, die einen Bund außerhalb des normalen Griffbereichs liegen, mit dem Zeigefinger statt des kleinen Fingers gegriffen werden.

Zeige ‘unspilbare’ Noten: Einschalten, wenn auch solche Noten gezeigt werden sollen, die außerhalb des Tonumfangs der Gitarre liegen.

Stumme Diskantnote der Git.-Style Begleitung anz. : Bei 3-stimmigen Jazz-Voicings gibt es eine hohe Akkord-Note, die entweder gedämpft oder nicht gespielt wird. Sie können hier jedoch einstellen, dass diese Noten trotzdem auf dem Griffbrett angezeigt werden.

Linkshänder: Mit dieser Option wird das Gitarren-Fenster für die Linkshänder angezeigt.

Studenten-Ansicht: Dies ist eine Ansicht, die ein Student (oder ein YouTube-Video-Beobachter) von der (rechtshändigen) Gitarre vor sich hätte, mit dem Kopf rechts und den tiefen Noten oben (bei der Kombination mit den Optionen Linkshänder- und Lehrermodus hat das Gitarrenfenster 4 mögliche Ansichten - Rechtshänder-, Linkshänder-, Rechtshänder- & Studentenansicht, Linkshänder- & Studentenansicht).

Zeige Noten in aeolischer Lage / Zeige Noten in phrygischer Lage: Die Namen der Noten können in zwei verschiedenen Grifflagen gezeigt werden, abhängig von den Einstellungen bei Zeige Noten in aeolischer Lage und Zeige Noten in phrygischer Lage (Vorgabe=Ein).

Notennamen: Sie können auswählen, welche Noten am Griffbrett gezeigt werden sollen: Keine, nur Grundton, Akkordton und Skalenton.

Lage automatisch
Position kann automatisch auf kein, aeolisch oder phrygisch eingestellt werden.

Lage automatisch wechseln: Mit der Einstellung Lage automatisch wechseln kann das Programm beim Laden jeder neuen Spur automatisch auf die günstigste Lage schalten.

Einstellung Lage automatisch wechseln: Mit der Einstellung Lage automatisch wechseln kann das Programm beim Laden jeder neuen Spur automatisch auf die günstigste Lage schalten.

Griffbrett-Größe: Die Größe des Gitarren-Griffbretts kann in **Gitarren-Breite** und **Gitarren-Höhe** verändert werden, oder Sie benutzen die Schalter mit dem darunter stehenden Vorgaben. Sie können durch ziehen an der unteren rechten Ecke des Fensters die Größe ebenfalls verändern. Der **[Übernehmen]** Button wendet die Änderungen, die will Sie für das Griffbrett gemacht haben an.

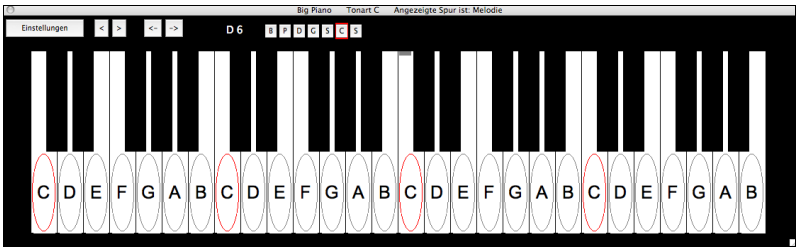
[Standard]: Mit der Schaltfläche **[Standard]** werden die ursprünglichen Einstellungen wieder hergestellt.

Großes Piano Fenster

Es nun gibt ein Großes-Piano-Fenster, welches Noten auf einer skalierbaren Tastatur anzeigt.



Öffnen Sie das Fenster durch Drücken auf den **[Piano]** Button oder über das Menü *Fenster* | *Großes Piano Fenster*.



Das Fenster kann durch ziehen am rechten unteren Rand in der Größe verändert werden.

Verwenden Sie die [B][P][D][G][S][M][S] Buttons um die Spuren für die Anzeige zu verändern. (Anmerkung: Diese Button zeigen die Initialen der “automatischen” Spurbeschriftungen (z. B. [H] für Harmonika) wenn Sie die Checkbox “Automatische Erzeugung von Spur-Beschriftungen” im Dialog Voreinstellungen 2 aktiviert haben. Wenn Sie die voreingestellten Beschriftungen (B/P/D/G/S/M/S) bevorzugen, dann deaktivieren Sie diese Option

Der Bereich des Pianos wird automatisch eingestellt (basierend auf den Noten der aktuellen Spur) und zeigt den größtmöglichen Bereich.

Die Tonart wird im oberen Bildschirmbereich gezeigt.

Durch Klick auf eine Taste wird diese Note gespielt (unter Verwendung der Thru-Spur).

Die Noten der Skala sind eingekreist mit Anzeige der Notennamen.

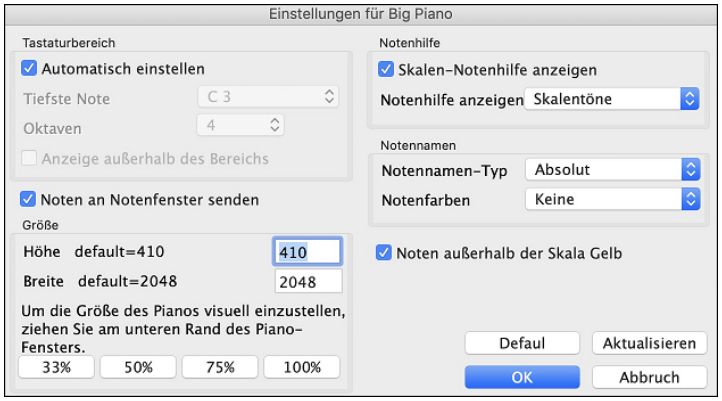
Der Grundton der Skala ist in rot eingefärbt. Wenn der Song abgespielt wird, erscheinen Skalentöne in grün, anderen Noten in Gelb.

[<][>][<-][->]Button bewegen die Anzeige jeweils um eine Note oder Akkord innerhalb der aktuellen Spur weiter.

Ein Klick auf den [x] Button löscht die Noten, die in Rot markiert sind aus dem Notationsfenster.

Ein Klick auf eine Note löscht Noten aus dem Notationsfenster wenn diese aktuell markiert sind.

Die Piano Anzeige kann durch Drücken des **[Einstellungen]** Button verändert werden.



Wenn **Automatisch einstellen** nicht aktiv ist, können Sie die **Tiefste Note** und Anzahl **Oktaven** wählen.

Anzeige außerhalb des Bereichs stellt sicher, dass alle Noten angezeigt werden.

Wenn **Noten an Notenfenster senden** aktiv ist, wird durch Klick auf eine Taste im großen Piano, diese Note im Notationsfenster eingefügt. (Anmerkung: Das Notations-Fenster muss dazu im editierbaren Modus geöffnet sein.

Die Größe des Keyboards kann durch Eingabe von Werten in **Höhe** und **Breit** oder durch Drücken der Voreinstellungstasten verändert werden.

Notenhilfe sind Zahlen oder Buchstaben, die auf dem Keyboard angezeigt werden. Die Hilfe kann Skalentöne, Akkordnoten und Grundtonanzeigen.

Sie können einen **Notenamen-Typ** auswählen. Wenn "Relativ zur Tonart" ausgewählt wurde, werden Zahlen angezeigt. Wenn zum Beispiel die Tonart Eb ist, dann, würde F die Zahl 2 ergeben, usw.

Die **Notenfarben** erscheinen wenn der Song abgespielt wird. Die Farben können relativ zur Tonart, relativ zum Akkord, absolut oder gar nicht angezeigt werden.

Noten außerhalb der Skala Gelb werden dann angezeigt, wenn „Notenfarben" auf „Keine" gestellt sind.

Animierte Drumkit-Fenster

Das in seiner Größe veränderbare Schlagzeug-Fenster enthält eine animierte Darstellung des kompletten Midi-Schlagzeugs mit allen 61 Schlagzeug-Sounds, die auf den zugehörigen Instrumenten dargestellt werden. Verfolgen Sie die Schlaginstrumente während des Spiels! Vielleicht möchten Sie auf Ihrer Computer-Tastatur oder mit Mausklick selbst mitspielen und das Ganze aufzeichnen?



Um das Schlagzeug-Fenster aufzurufen, klicken Sie auf die Schlagzeug-Schaltfläche der Haupt Bildschirm, oder gehen Sie über das Menü Fenster | Schlagzeug-Fenster. Sie finden dort eine animierte Darstellung des vollständigen GM-Schlagzeug-Satzes.

- Das Schlagzeug-Fenster bietet Ihnen verschiedene Möglichkeiten:
- Verfolgen Sie in Echtzeit die Wiedergabe des Schlagzeug-Spuren.
- Spielen Sie in Echtzeit mit, indem Sie mit der Maus auf die Schlag-Instrumente klicken oder die Tastatur an Ihrem Mac hierzu verwenden (die Zuordnung der Tasten kann im Fenster angezeigt werden).
- Nehmen Sie selbst eine Schlagzeug-Spur in Band-in-a-Box auf. Hierzu brauchen Sie nur auf AUFNAHME zu klicken und loszuspielen.

Hinweis: Wenn Sie einen Schlagzeug-Spur auf der Melodie-Spur aufzeichnen wollen, müssen Sie den Melodie-Kanal auf 10 stellen – über *Optionen | MIDI Einstellungen*.



Note: Hinweis: Falls Sie Ihren Monitor in der Farbauflösung von 256 Farben betreiben sollten, können die Farben etwas seltsam wirken. Wir empfehlen daher eine Auflösung mit Tausenden oder Millionen Farben (16 Bit oder 24 Bit).

Schlagzeug-Anzeige

Sie können alle General-Midi-Schlaginstrumente verfolgen.

Acoustic Bass Drums	Bass Drum 1	Side Stick
Acoustic Snare	Hand Clap	Electric Snare
Low Floor Tom	Closed Hi-Hat	High Floor Tom
Pedal Hi-Hat	Low Tom	Open Hi-Hat
Low-Mid Tom	Hi Mid Tom	Crash Cymbal 1
High Tom	Ride Cymbal 1	Chinese Cymbal
Ride Bell	Tambourine	Splash Cymbal
Cowbell	Crash Cymbal 2	Vibraslap
Ride Cymbal	Hi Bongo	Low Bongo
Mute Hi Conga	Open Hi Conga	Low Conga
High Timbale	Low Timbale	High Agogo
Low Agogo	Cabasa	Maracas
Short Whistle	Long Whistle	Short Guiro

Long Guiro	Claves	Hi Wood Block
Low Wood Block	Mute Cuica	Open Cuica
Mute Triangle	Open Triangle	

Einige Schlaginstrumente werden durch verschiedene Midi-Noten angesprochen. Wenn ein Instrument zu dieser Gruppe gehört, erzeugt es bei unterschiedlichen Noten einen unterschiedlichen Klang. Beispielsweise reagiert die Hi-Hat auf die verschiedenen Steuernoten als ‚geschlossen', ‚offen' oder ‚Pedal'.

Die Instrumente auf dem Bildschirm können wahlweise durch Mausklick oder die entsprechende Taste auf der Computer-Tastatur angesprochen werden. Dabei wechseln Sie mit der Umschalt-Taste die Anschlagstärke zwischen zwei benutzerdefinierten Werten.

Die von Ihnen gespielten Schlaginstrumente erscheinen mit blauer Markierung, die vom Programm erzeugten leuchten rot auf. Die Bezeichnung der zugeordneten Mac-Tasten kann bei den jeweiligen Instrumenten angezeigt werden. So sehen Sie, was Sie tun, ohne erst mit dem Mauszeiger die Information über das Instrument sichtbar zu machen. Sie können das Schlagzeug-Fenster an jede beliebige Stelle Ihres Bildschirms verschieben.

Damit Sie die Tastatur-Zuordnung sehen können, aktivieren Sie bei den Schlagzeug-Einstellungen *QWERTZ-Eingabetasten anzeigen*.

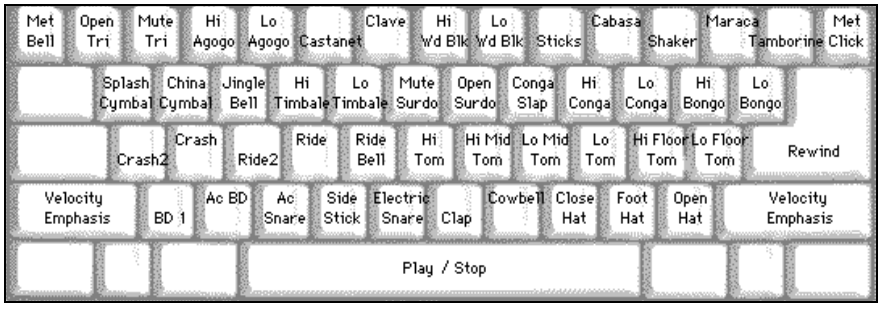
Instrumente mit mehrfacher Midi-Zuordnung senden unterschiedliche Noten, je nachdem, an welche Stelle des Instrumentes Sie klicken. Zum Beispiel kann die Fuß-Trommel drei verschieden Noten erzeugen, nämlich: Ac. Bass Drum (Midi-Note 35), Bass Drum 1 (Midi-Note 36), und Square Kick (Midi-Note 32).

Die Hinweiszeile oben im Schlagzeug-Fenster zeigt die Werte für das Steuerfeld unter dem Mauszeiger. Sie erkennen damit die Maus-aktiven Stellen für jedes Schlaginstrument.

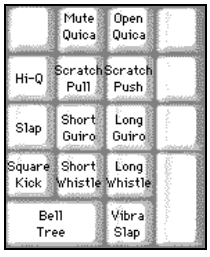
Schlaginstrumente, die auf unterschiedliche Midi-Noten verteilt sind

Kick Drum - Ac. Bass Drum, Bass Drum 1, Square Kick
Snare - Acoustic Snare, Side Stick
HiHat - Closed, Pedal, Open
Floor Tom - Low, High
Electronic Pad - Multi-Zone für Hi-Q, Slap, Electric Snare
High Conga - Mute, Open
Surdo - Mute, Open
Cuica - Mute, Open
Metronome - Bell, Click
Whistle - Lang, Kurz
Triangle - Mute, Open
Guiro - Lang, Kurz
Scratch - Push, Pull

Computer QWERTZ Schlagzeug-Tasten



Schlag-Instrumente auf dem Ziffernblock



Spielen Sie Schlagzeug auf Ihrer Computer-Tastatur.

Auf der Computer-Tastatur sind die Schlaginstrumente in verschiedene Kategorien gegliedert. Die Kick, Snare und Hi-Hat-Sounds befinden sich auf der untersten Tastenreihe. Darüber liegen die Toms und Becken, und oberhalb davon die sog. Latin-Drums. Die Reihe ganz oben enthält die Latin Hand-Percussion.

Auf dem Ziffernblock finden Sie die übrigen Latin Hand-Percussion und einige elektronische Klänge.

Haupt Bildschirm des Schlagzeug-Fensters

Das Schlagzeug-Fenster kann in unterschiedlicher Größe dargestellt werden, damit Sie es gegebenenfalls neben anderen Fenstern auf dem Bildschirm anordnen können.

Bei einer Bildschirm-Einstellung von 256 Farben, sieht das Bild nicht sehr gut aus. Am besten wird das animierte Bild bei 16 Bit mit Tausenden von Farben oder bei 24 Bit mit Millionen von Farben, dargestellt.

Drum Transport Controls



Führen Sie den Mauszeiger über jedes dieser Felder, um deren Funktion angezeigt zu bekommen.

- **Aufnahme**: Versetzt Band-in-a-Box in den Aufnahme-Modus, so dass Schlagzeug-Aufzeichnung möglich wird.
- **Start:** Beginnt die Wiedergabe eines Songs.
- **Zurück**: Hält die Wiedergabe an und kehrt zum Anfang zurück.
- **Stopp**: Hält die Wiedergabe an.
- **Größen-Schalter 1/1, ½, ¼**: Durch Anklicken dieser Schalter setzen Sie die Fenstergröße auf volle, halbe oder ein Viertel der Ursprungsgröße.
- **Einstellungen**: Beeinflussen das Verhalten des Programms.

Schlagzeug-Fenster: Einstellungen

Im **Drum Fenster**, drücken Sie den Button **[Einstellungen]** (links von der Aufnahmetaste), und Sie gelangen zu den *Schlagzeug-Einstellungen*.



Drum-Fenster immer oben: Verwenden Sie diese Checkbox, wenn das Drum-Fenster immer oberhalb der Fenster anderer Windows-Programme liegen soll.

Noten-Velocity: Wenn Sie die Drums mit der Maus oder der Computer-Tastatur spielen, können Sie mit der **Umschalt-Taste** zwischen zwei Lautstärke-Niveaus hin- und herschalten. Diese beiden Lautstärke-Niveaus können Sie frei bestimmen. Wenn Sie beispielsweise wünschen, mit der **Umschalt -Taste** auf ein leiseres Lautstärke-Niveau umzuschalten, dann setzen Sie den Wert für Hohe Velocity (**Umschalt -Taste**) niedriger, als den Wert für Niedrige Velocity.

Zufällig: Das Setzen eines Häkchens in dieser Checkbox ermöglicht es dem Programm, zufällige Lautstärkeniveaus zu setzen, während Sie die Drums spielen. Dies ist nützlich, wenn Sie für das Spielen Eingabegeräte verwenden, die nicht-lautstärkesensitiv sind. “Bereich” kontrolliert den Bereich der zufälligen Lautstärke. Gewöhnlich funktioniert ein kleiner Bereich von etwa 10 % bis 30 % am besten. Ist beispielsweise der Velocity-Wert auf 127, und der Zufallsbereich auf 20 % gesetzt, würde die Lautstärke der Noten in zufälliger Weise zwischen einer maximalen Velocity von 127 und einer minimalen Velocity von 102 schwanken.

Instrument-Hinweise: Passen Sie das Erscheinungsbild der Hinweiszeile an.

- Zeige Notenname.
- Zeige MIDI-Notennummer.
- Zeige Computer-Taste.
- Zeige QWERTZ-Taste auf Instrument.

Zeige

“Zeige alle Instrumente” zeigt alle Instrumente im Schlagzeug-Fenster.

“Zeige benutzte Instrumente” zeigt ein kleines Schlagzeug-Kit, jedoch keine weiteren Schlagzeug-Instrumente – es sei denn, Sie werden in einem Song verwendet.

Kapitel 13: Vom Benutzer programmierbare Funktionen

Band-in-a-Box bietet Ihnen die Möglichkeit viele mächtigen Funktionen - selber von Grund auf – zu programmieren. Diejenigen, die Interessen und Enthusiasmus für diese Möglichkeiten haben, können Ihre eigene personalisierte Version der Funktionen erzeugen:

- **Styles**
- **Harmonien**
- **Solisten**
- **Melodisten**
- **Gitarristen**

Viel Spaß!

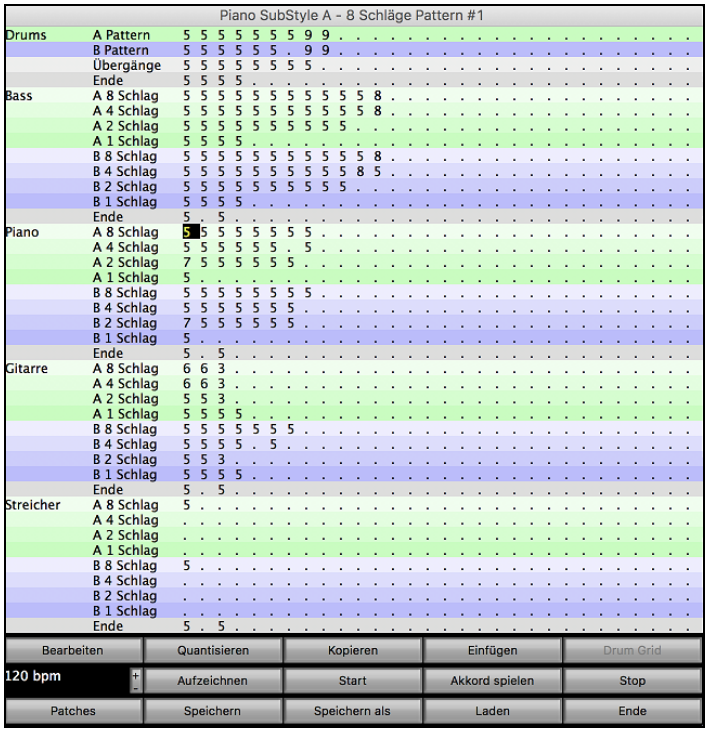
Der StyleMaker

StyleMaker - Überblick

Mit dem Modul *Style-Maker* können Sie in Band-in-a-Box neue Styles erstellen oder schon vorhandene bearbeiten. Dies geschieht durch die Aufzeichnung entsprechender Patterns für die Schlagzeug-, Bass-, Klavier-, Gitarre- und Streicher-Spuren. Wenn ein Instrument in einem Style nicht vorkommen soll, nehmen Sie dafür einfach kein Pattern auf.



Der StyleMaker wird mit dem **[StyleMaker]** Toolbar Button oder dem Menü *Datei* | *StyleMaker* | *Neuen Style erzeugen* oder *Sktuellen Style Bearbeiten*



MIDI Styles

Der einfachste Style enthält ein Pattern für jedes der darin vorkommenden Instrumente. Sie können dabei nach Belieben die verfügbaren Maskierungen verwenden. Mit Maskierungen legen Sie im Einzelnen fest, unter welchen Umständen ein Pattern gespielt wird. Die Maskierungen sind im Folgenden aufgeführt.

Für Patterns verfügbare Maskierungen

Sie können komplexe Styles erstellen, indem Sie Patterns aufzeichnen, die nur an bestimmten Stellen gespielt werden. Dieses Verfahren nennen wir Maskierung.

Substyle Maskierung:	Substyle A oder Substyle B
Maskierung der Akkordlänge:	Bei Akkorden mit 1, 2, 4 oder 8 Schlägen
Takt-Maskierung:	Bei bestimmten Taktzahlen
Zählzeit-Maskierung:	Auf bestimmten Zählzeiten
Akkord-Maskierung:	Bei bestimmten Akkord-Typen
Akkordstufen-Maskierung:	Bei bestimmten Stufen (z.B. nur auf Akkord der II. Stufe)
Folge-Intervall Maskierung:	Nur, wenn der folgende Akkord einen bestimmten Intervall-Abstand hat (z.B. eine Quart aufwärts)

Der *StyleMaker* bietet viele Möglichkeiten und Funktionen, so dass Ihre Styles mit steigender Zahl der Patterns immer komplexer gestaltet werden können. In einem Style können bis zu 600 Patterns enthalten sein.

Außerdem können Sie Patterns so definieren, dass diese nur an bestimmten Stellen gespielt werden. Zum Beispiel können den Patterns unterschiedliche Längen oder bestimmte Akkord-Typen zugeordnet werden. Oder Sie legen fest, dass ein

Pattern nur auf geraden oder ungeraden Taktzahlen gespielt wird. Mit dem StyleMaker können Sie gleichermaßen einfachste Begleitungen wie sehr komplexe und raffinierte Styles erstellen.

Für jeden neuen Style erzeugen Sie Bass-, Klavier-, Gitarre-, Fläche/Streicher-Patterns (in der Tonart C) sowie Schlagzeug-Patterns. Der fertige Style wird gespeichert und kann zur Wiedergabe jedes Songs aus den Benutzer-Styles abgerufen werden. Die Dateinamen der Styles enden auf .STY und sind damit leicht von den Song-Dateien auf .SG? oder .MG? zu unterscheiden.

Beim StyleMaker wurde Wert darauf gelegt, dass Sie flexibel damit arbeiten können. So benötigt ein einfacher Style lediglich drei Patterns (jeweils für Bass, Schlagzeug und Klavier). Andererseits können sehr komplexe Styles mit sehr viel mehr Patterns erstellt werden.

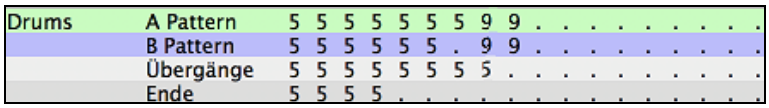
Die meisten Styles bestehen aus zwei Substyles, nämlich a und b. Im Normalfall soll der A-Sub-Style den entspannteren (laid back) Teil des Styles liefern oder im Fall eines Jazz Swing Styles den Spur mit halben Noten als Zählzeit. Der B-Substyle liefert dann den Refrain-Abschnitt (Bridge) oder den Swing Spur im typischen Jazz Swing Style.

Im Fenster des StyleMakers sehen Sie Reihen von Punkten hinter den betreffenden Instrumenten, Substyles und Längen. Dies sind die Positionen für die Patterns, die von Ihnen aufgezeichnet werden. Zur Erstellung eines Styles benötigen Sie ein beliebiges Midi-Instrument (Keyboard, Midi-Gitarre, Schlagzeug-Steuergerät) mit einem Midi-Ausgang. Sie erzeugen dann die Styles durch Eingabe von Schlagzeug-, Bass-, bzw. Klavier-Patterns im gewünschten Style.

Schlagzeug-Pattern:

- Werden schrittweise im Tasten-Modus und Echtzeit über ein typisches Schlagzeug-Rasterfenster eingegeben.
- Werden immer als 1-taktige Pattern eingegeben (längere Pattern können durch die **Takt-Maskierung** miteinander verbunden werden; mehr dazu weiter unten).

Die Schlagzeug-Pattern werden im entsprechenden Fenster in 4 Abschnitten eingegeben (diese 4 Abschnitte sind nach Klick auf die Aufnahme-Fläche sichtbar).



A Pattern	In dieser Reihe stehen 1-taktige Schlagzeug-Patterns des Substyle a.
B Patters	In dieser Reihe stehen 1-taktige Schlagzeug-Patterns des Substyle b
Übergänge	In dieser Reihe stehen 1-taktige Schlagzeug-Patterns für Fills.
Ende	In dieser Reihe stehen die Schlüsse. Schlüsse gehen über 2 Takte (jeweils 2 eintaktige Patterns).

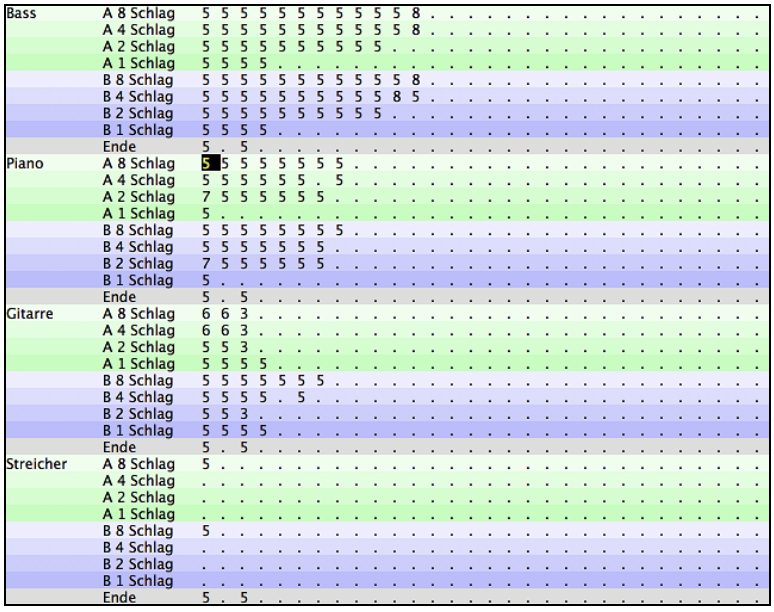
Tipp: Beim Erstellen eines einfachen Styles benötigen Sie nur die oberste Reihe (a Patterns).

Bass-, Klavier-, Gitarre-, Streicher-Pattern:

- Werden in Echtzeit über ein Midi-Keyboard, einer Midi-Gitarre o. ä. eingegeben. Dazu führen Sie den Cursor auf den ersten Punkt der 8 Beat-Reihe des betreffenden Instrumentes (A oder B) und klicken Sie auf [***Aufn***] oder tippen **r**.
- Werden auf der Basis eines C7-Akkorde (C E G Bb) eingespielt, obwohl natürlich alle 12 Noten benutzt werden können.

Die Patterns für Bass, Piano, Gitarre und Streicher sind nach Länge der Patterns gegliedert, also der Dauer des Akkords bis zum Akkordwechsel.

Neben der Fläche für Bass sehen Sie etwas Ähnliches wie in der folgenden Abbildung:



Die Pattern für Bass/Piano/Gitarre/Saiten werden nach der Länge des Musters klassifiziert, d.h. nach der Anzahl der Noten, die der Akkord ohne Akkordwechsel dauert. Zum Beispiel entspricht die Reihe A 8 Schläge den Pattern des Substyles A, die 8 Noten dauern.

Erläuterung der Ziffern im Fenster StyleMaker.

Das Fenster des StyleMaker enthält Plätze für Pattern, von denen die meisten durch einen Punkt (.) als leer gekennzeichnet sind. Sobald ein Pattern aufgezeichnet wurde, steht dort stattdessen eine Ziffer, zum Beispiel 5. An diesen Ziffern ist erkennbar, ob an der Stelle ein Pattern aufgenommen wurde.

Ein Punkt bezeichnet ein leeres Feld, und eine Ziffer von 1 – 9 bezeichnet das Vorhandensein eines Pattern mit durch die Ziffer ausgedrückter Gewichtung im Verhältnis zu ähnlichen Pattern. Pattern, die Sie nicht so häufig im Style hören wollen, erhalten eine niedrige Gewichtung. Sie werden meistens eine Gewichtung zwischen 0 – 8 benutzen, nämlich

0 = kein Pattern aufgenommen

1 – 8= Pattern vorhanden

9 = ist eine besondere, sehr viel stärkere Gewichtung. Ein Pattern mit der Gewichtung 9 wird praktisch immer gespielt (falls es nicht durch Maskierungen eingeschränkt ist).

A und B beziehen sich auf die beiden Substyles in Band-in-a-Box.

Erläuterung der Patternlängen von 8, 4, 2 Taktschlägen und 1 Schlag.

Vielleicht fragen Sie sich: Wozu brauche ich in einem Style verschiedene Pattern-Längen? Sobald Band-in-a-Box im Song auf einen Akkord-Wechsel trifft, beginnt das Programm mit der Wiedergabe eines neuen Pattern von Anfang an. Zuerst wird dabei geprüft, wie lange der Akkord ohne Wechsel andauert. Schauen wir uns als Beispiel einmal die folgenden Akkorde an:

| 1a Dm7 | 2 G7 C6 | 3 FMAJ7 | 4 (Diese Akkorde stehen im Substyle a.)

Bei der Wiedergabe Ihres Styles schaut das Programm zuerst auf den Dm7-Akkord und merkt, dass dieser vier Taktschläge bis zum Wechsel nach G7 dauert. Danach wird untersucht, ob es in der Zeile *A:4Beats* ein Pattern gibt. Ist dies der Fall, wird das von Ihnen aufgenommene Pattern für Akkorde auf 4 Taktschlägen abgespielt.

Hinweis: Wenn Sie Ihre Pattern nicht nach dieser Methode gliedern wollen, können Sie durchaus alle Pattern in der Zeile A 8 aufzeichnen. Sobald das Programm feststellt, dass keine 4er-Pattern vorhanden sind, wählt es eigenständig ein 8er-Pattern und spielt daraus nur die ersten vier Schläge.

Sobald Band-in-a-Box dann auf den G7-Akkord trifft, stellt es fest, dass dieser zwei Zählzeiten bis zum nächsten Akkord-Wechsel dauert. Darum sucht das Programm nach einem A 2-Pattern. Mit unterschiedlich langen Pattern können Sie den Style differenzierter gestalten. Pattern über zwei volle Takte können Sie beispielsweise in den ersten vier Schlägen ohne Note gelassen werden, was bei eintaktigen Pattern unmöglich wäre.

Hier folgt ein weiteres Akkord-Beispiel, die jeweilige Dauer ist darunter angezeigt:

4 Takte, z. B.	| F	| BbC7	| F6	|
Akkord-Dauer	4	2 2	8	

Pattern können für Akkord-Längen von 1, 2, 4, und 8 Viertelnoten erstellt werden. Das Programm sortiert dann alles Übrige zur Bestimmung der Akkord-Dauer im Song und kombiniert gegebenenfalls zu besonderen Längen (3 = 2+ 1 usw.).

Jetzt kennen wir die Bedeutung der verschiedenen Zeilen: sie enthalten unterschiedlich lange Pattern, getrennt nach Substyles (A und B). In den Zeilen sind jeweils Pattern angeordnet, die ähnlich klingen. Das Programm greift bei der Wiedergabe nach dem Zufallsprinzip auf diese ähnlichen Pattern zu. Die Ziffer bei den Pattern bezeichnet die Gewichtung, die dem Pattern zugewiesen ist. Wenn Sie also drei ähnliche Pattern mit gleicher Gewichtung haben, werden diese gleichmäßig oft gespielt; mit der Zuweisung von hoher oder niedriger Gewichtung im Bereich von 0 bis 8 können Sie jedoch abstimmen, wie häufig die einzelnen Pattern aufgerufen werden.

Note: Die normale Gewichtung liegt zwischen 0 und 8. Die Gewichtung 9 sollten Sie verwenden, wenn ein Pattern nur unter ganz bestimmten Bedingungen gespielt werden soll und Sie sicherstellen wollen, dass dies auch bei jeder dieser Gelegenheiten geschieht.

Die Pattern für Bass und Klavier / Gitarre / Streicher werden immer als 2taktige Einheiten aufgenommen, unabhängig von der späteren Akkord-Dauer. Bei Zuweisung einer kürzeren Dauer wird der übrige Teil des Pattern ignoriert. Verschiedene Pattern können für die Substyles A und B eingegeben werden.

Im Gegensatz zu Bass und Klavier haben die Schlagzeug-Pattern keine unterschiedliche Länge. Sie dauern immer einen Takt. Längere Pattern können mit Maskierung aneinander gereiht werden (siehe weiter unten). Wenn Sie ein neues Pattern aufzeichnen (Bass / Klavier oder Schlagzeug), öffnet sich ein Fenster mit verschiedenen Einstellungen, die als Vorgabe zunächst alle auf 0 gestellt sind. Wenn Sie einen einfachen Style erstellen oder nicht alle Parameter verstehen, lassen Sie alles unverändert. Ein Pattern mit Standard-Einstellungen nennen wir Basis-Pattern. Auf Basis-Pattern kann das Programm immer zugreifen.

Die Wiedergabe von Styles erfolgt direkt aus dem StyleMaker-Fenster:

Pattern Wiedergeben

Start Mit diesem Button wird das Pattern abgespielt.

Patterns mit Akkord wiedergeben

Akkord spielen Diese Taste spielt das Pattern auf einem bestimmten Akkord, der vom Benutzer über ein Menü eingestellt wurde.

Stoppen der Wiedergabe

Stop Dieser Button stoppt die Wiedergabe des Pattern. Durch Klicken mit der Maustaste oder Drücken der < Leertaste > wird die Wiedergabe des Pattern ebenfalls gestoppt.

Pattern löschen

Pattern werden durch Zuweisung der Gewichtung Null entfernt. Geben Sie einfach eine 0 bei dem betreffenden Pattern ein.

Beachten Sie bitte: Alle Benutzer-Styles werden im 4/4-Takt aufgenommen.

Das Programm kann jede Takt-Art abspielen (über *Takt-Einstellungen* im Menü *Bearbeiten* oder **Alt+B**), es werden also benutzerdefinierte Walzer-Styles in 4/4 erstellt, aber als 3/4 gespielt.

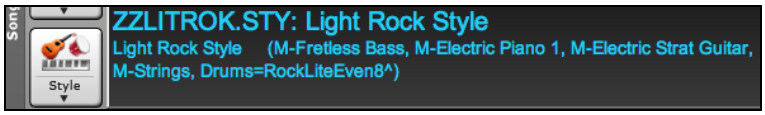
Bearbeiten vorhandener Styles

Am leichtesten werden Sie mit dem StyleMaker vertraut, wenn Sie einen vorhandenen Style modifizieren. In dieser Einführung wollen wir verschiedene Methoden beschreiben, wie Sie einen solchen Style bearbeiten. Dazu gehören:

- Änderung der Patches, die mit dem Style gespeichert werden
- Hinzufügen/Bearbeiten von Schlagzeug-Pattern
- Kopieren und Einfügen von Schlagzeug-Pattern
- Zusätzliche Bass-Pattern aufnehmen
- Durch Import aus anderen Styles Streicher-Pattern hinzufügen

Wir wollen den Light Rock Style bearbeiten, die Datei heißt ZZLITROK.STY.

1. In der Haupt Bildschirm wählen wir den Style zur Bearbeitung aus:

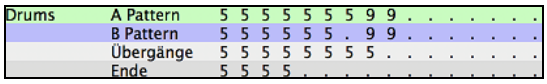


Das geht am schnellsten mit Mausklick auf die Style-Bezeichnung im Titelfeld. Hier sehen wir den Style, der aktuell geladen ist. Wenn Sie den aktuellen Style bearbeiten wollen (in unserem Beispiel ZZLITROK.STY) dann gehen Sie entweder zu *Datei* | *StyleMaker* | *Sktuellen Style Bearbeiten* oder drücken Sie **option+Y**.

Wollen Sie einen anderen Style bearbeiten, dann laden Sie diesen über die Style-Auswahl oder über *Style von Datenträger laden* unter *Benutzer*, oder drücken Sie **command+u**, oder wählen Sie einen Style entweder über die Schaltfläche [Style] *Style* oder über [STY.].

2. Der *StyleMaker* wird geöffnet. Sie sehen die Anzeige des Styles, der bearbeitet werden soll.

Werfen wir einen genaueren Blick auf die Drums.



Sie sehen 4 Zeilen mit Schlagzeug-Pattern:

A Pattern ist die Zeile mit der Aufzeichnung von Schlagzeug-Pattern für den a Substyle.

B Pattern ist die Zeile mit der Aufzeichnung von Schlagzeug-Pattern für den b Substyle.

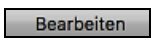
Übergänge wurden in der Übergänge-Zeile aufgenommen.

Ende wurden in der Zeile Endings (Schlüsse) aufgenommen. (2 aufeinander folgende Pattern von jeweils 1 Takt.)

Jetzt schauen wir uns die Zeile *A Pattern* genauer an.

Jede Ziffer steht für ein Schlagzeug-Pattern, das bereits aufgenommen wurde. Wir sehen in der Zeile 8 Pattern. Die Ziffern selbst werden Gewichtung genannt. Diese Gewichtungen können auf 1 bis 8 lauten (die Gewichtung 9 wird als Sonderfall weiter unten erläutert). Die meisten Pattern haben Gewichtungen von 5. Das ist auch die Vorgabe. Mit der Zuordnung einer höheren oder niedrigeren Gewichtung wird das Pattern (im Verhältnis zu anderen) häufiger oder weniger häufig gespielt. Die beiden Pattern mit der Gewichtung 2 werden seltener gespielt als die mit der Gewichtung 5.

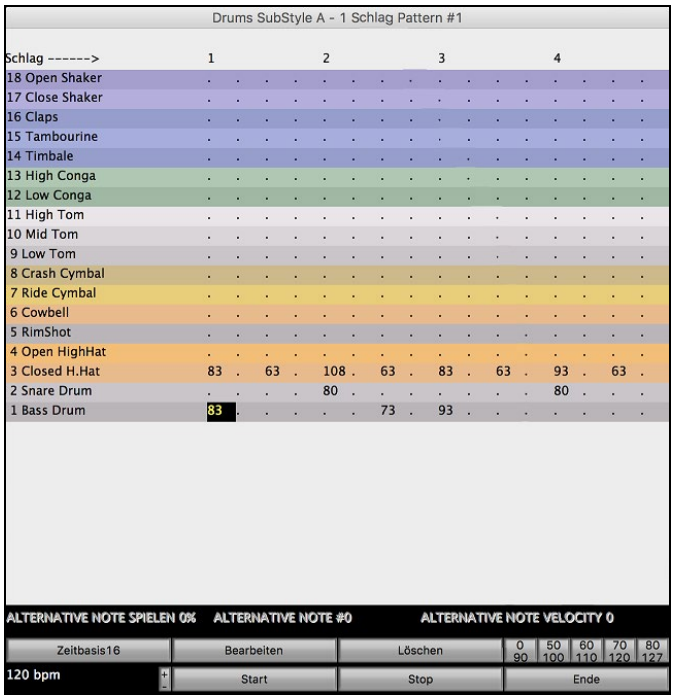
Die Zuweisung der Gewichtung 9 bildet einen Sonderfall. Pattern mit der Gewichtung 9 werden immer an Stelle der anderen Pattern in derselben Zeile gespielt. Diesen Pattern sind normalerweise weitere Einstellungen zugeordnet, in denen festgelegt wird, dass sie nur unter bestimmten Bedingungen gespielt werden. Zum Beispiel steht bei dem Pattern in dieser Zeile die Takt-Maskierung = nach Fill, womit der Takt nach einem Schlagzeug-Fill definiert ist. In diesem Fall hat das Pattern einen Crash-Cymbal-Sound auf dem ersten Schlag. Dieses Pattern wird gespielt, wenn sich der Song im ersten Takt eines neuen Abschnitts befindet (also im Takt nach dem Schlagzeug-Fill).



Sie können bei jedem Pattern die Einstellungen überprüfen. Wählen Sie das betreffende Pattern durch Mausklick an, und klicken Sie danach auch die Schaltfläche **[Bearbeiten]**. Sie können sich zwischen den verschiedenen Pattern mit den Cursor-Pfeilen hin- und herbewegen oder das gewünschte Pattern mit der Maus anklicken.



Wir wollen das Schlagzeug-Pattern mit Klick auf die Schaltfläche **[AUFN.]** untersuchen. Diese öffnet das Fenster *Schlagzeug-Pattern eingeben*. Dort können Sie Schritt für Schritt Schlagzeug-Pattern eingeben oder bearbeiten.



Die 16 senkrechten Spalten stehen für einen Takt mit 16tel-Noten. Die Zahlen bezeichnen die jeweilige Anschlagstärke in Werten von 0 bis 127. Am schnellsten geben Sie gängige Anschlagwerte auf der untersten Reihe Ihrer Computer-Tastatur (also den Tasten für XCVBNM,.-) ein, oder Sie benutzen die Schaltflächen mit den gebräuchlichsten Werten unten rechts im Fenster *Schlagzeug-Pattern eingeben*. Natürlich können Sie die gewünschte Zahl auch eintippen. Geben Sie ein paar neue Schlagzeug-Noten ein. Und klicken Sie auf *Start*, um sie anzuhören.

Wir wollen einen neuen Schlagzeug-Fill erstellen.

- Gehen Sie zu einer leeren Stelle in der Fills-Zeile.
- Mit Klick auf **[Drum Grid]** öffnen Sie das Fenster *Schlagzeug-Pattern eingeben*.
- Tippen Sie ein Schlagzeug-Pattern im Raster ein.
- Speichern Sie das Pattern mit Klick auf **[Ende]** und verlassen dann die Schlagzeug-Eingabe.
- Akzeptieren Sie die Basis-Einstellungen im Fenster *Aufgenommenes Schlagzeug-Pattern*.

Sie sehen nun das neue Pattern in der Fills-Zeile, dargestellt durch die Ziffer der Gewichtung.

Jetzt wollen wir das Erstellen eines neuen Schlagzeug-Pattern durch KOPIEREN/EINFÜGEN vereinfachen.

- Zur Erstellung eines weiteren Fill, gehen Sie zunächst zu einem schon vorhandenen.
- Klicken Sie auf **[Kopieren]** und die Daten des Fills werden in die Zwischenablage kopiert.
- Gehen Sie zu einer leeren Pattern-Position.
- Mit Klick auf **[Einfügen]** fügen Sie die Daten des vorigen Schlagzeug-Fills hier ein.
- Jetzt klicken Sie **[Drum Grid]** zum Aufruf des Fensters *Schlagzeug-Pattern Eingeben* und bearbeiten schrittweise den Schlagzeug-Fill. Mit der Änderung von ganz wenigen Noten erstellen Sie bereits eine Variation des kopierten Fills.

Sichern Sie den Style mit Klick auf **[Speichern als]**. Beim Speichern können Sie den neuen Style umbenennen, so dass die vorhandene Datei ZZLITROK.STY nicht geändert wird.

Änderung der zugewiesenen Patches in einem Style.

Jedem Style können Patches zugewiesen werden. Wenn im Klavier-Spur des Styles zum Beispiel das Rhodes-Piano verwendet werden soll, stellen Sie den Klavier-Patch auf 5, denn das ist der GM-Wert für das Rhodes Electric Piano.

- Klicken Sie auf [Patches].
- Danach öffnet sich das Fenster **Verschieden Style-Einstellungen.**
- Klicken Sie auf **[Patches auswählen**].
- Im folgenden Fenster können Sie alle Patches für den betreffenden Style festlegen. Falls keine bestimmten Patches eingebunden werden sollen, stellen Sie 0 (kein Wechsel) ein.

Jetzt wollen wir den Style noch um eine Streichersektion ergänzen.

Dafür gibt es zwei Methoden:

1. Sie können zum Streicher-Spur gehen (mit Klick auf die Schaltfläche **Streicher**) und dann die Streicher-Pattern aufnehmen.

- oder -

2. Sie gehen den leichteren Weg und importieren einfach Streicher aus einem anderen Style, der solche enthält. So können Sie schon vorhandene Streicher-Pattern in einem neuen Style verwenden. Zum Beispiel hat der Style *Miami Pop* einen hübschen Streicher-Spur.

Wir wollen die Streicher aus Miami Pop in unseren Style importieren.

- Klicken Sie auf **[Laden].**

- Wählen Sie den Style ZZMIAMI.STY in der Dateiauswahl.
- Klicken Sie auf *Streicher*, damit die Streicher-Pattern angezeigt werden.
- Wählen Sie ein Streicher-Pattern aus der Zeile 8-Beat und klicken dann auf [**Kopieren**].
- Klicken Sie nun wieder auf [**Laden**].
- Wählen Sie den Style ZZLITROK.STY.
- Wählen Sie ein leeres 8-Takt "b" String Pattern (weil das String Pattern dort aufgenommen wurde) und drücken Sie den **[Einfügen]-**Button
- Drücken Sie den Button **[Speichern unter]**, um den Lite Rock Style mit Streicher zu speichern.

Die Streicher werden nur im B-Substyle gespielt, denn dafür wurden sie im Miami Pop Style erstellt.

Sie können jetzt zum Beispiel mit der gleichen Vorgehensweise die Gitarre aus ZZCONTRY.STY importieren. Sie können also einen Style um weitere Instrumente durch Import aus anderen Styles ergänzen.

Als nächstes wollen wir neue Bass-Pattern aufnehmen.

Hinweis: Wenn Sie Pattern nicht in Echtzeit (also live) einspielen können, sollten Sie sich nicht um die Aufnahme solcher Pattern für Bass, Klavier, Gitarre oder Streicher bemühen. Eine schrittweise Eingabe ist hier nicht möglich. In diesem Fall können Sie nur ein Instrument aus einem vorhandenen Style importieren, wie es oben beschrieben wurde.

Ein Bass-Pattern aufzeichnen

Bewegen Sie die Markierung zu einer unbenutzten Stelle der Bass-Pattern. Eine Aufnahme über 8 Beats machen Sie in der obersten Zeile A 8 Beat. Dieses Pattern wird dann verwendet, wenn der Song Akkorde enthält, die ohne Wechsel zwei Takte oder länger dauern.

Klicken Sie **[Aufzeichnen]**, um mit der Aufnahme des Bass-Pattern zu beginnen. Sie müssen zunächst den zweitaktigen Vorzähler abwarten. Danach nehmen Sie Ihre beiden Takte auf.

Spielen Sie das Pattern auf der Basis eines C7-Akkords ein. Es sind alle 12 Noten zulässig; aber spielen Sie ein Pattern so, wie es normalerweise gespielt werden soll, wenn im Song der Akkord auf C7 (C E G Bb) liegt. Wenn die Aufnahme fertig ist, sehen Sie ein Fenster mit den verfügbaren Einstellungsmöglichkeiten. Akzeptieren Sie einfach alle Vorgaben mit Klick auf **OK**.

Klicken Sie auf **[Speichern als.]**, um den neuen Style zu speichern.

Klicken Sie auf **[Ende]**, um den StyleMaker zu verlassen. Vergewissern Sie sich aber zuvor, ob Sie Ihren Style wirklich gespeichert haben. Andernfalls gehen Ihre Änderungen verloren.

Neue Styles erzeugen

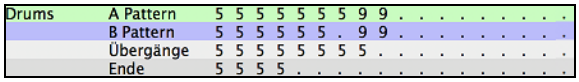
Schlagzeug-Pattern erstellen

Es gibt im StyleMaker zwei Fenster, die mit der Erstellung von Schlagzeug-Pattern zu tun haben.

1. Das Fenster des StyleMaker mit den Schlagzeug(Schlagzeug)-Pattern.

2. Das Fenster Schlagzeug-Pattern eingeben, in dem Sie Pattern Schritt für Schritt bearbeiten können.

Im StyleMaker sehen die Schlagzeug(Drum)-Pattern so aus:

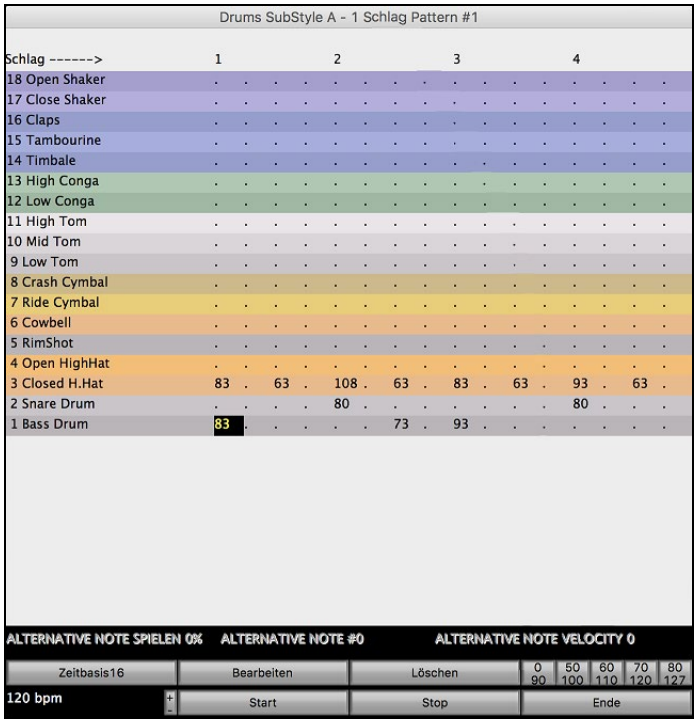


Das dunkle Feld bezeichnet das aktuell gewählte Pattern. Leere Felder enthalten einen Punkt (.). Dort wurden noch keine Pattern aufgenommen. Sobald ein Pattern aufgenommen wird, ersetzt eine Ziffer mit der Gewichtung den Punkt.

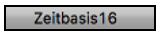
Die vier Zeilen stehen für verschiedene Pattern-Typen, A-Sub-Style, B-Substyle, Fills und 2taktige Schlüsse (Endings).

Im Fenster **Schlagzeug-Pattern eingeben** werden die Pattern tatsächlich erstellt.

Sie sehen vor sich jetzt das Fenster *Schlagzeug-Pattern eingeben* und finden 16 Spalten für die 4 Taktschläge, mit je 4 Unterteilungen.



Wie die Taktbasis eines Schlagzeug-Pattern geändert wird



Mit Klick auf die Schaltfläche [Zeitbasis] ändern Sie die Taktbasis auf 12. Damit können Sie Schlagzeug-Pattern auch im 3/4 Takt eingeben. Das Programm ignoriert in diesem Fall die 4. Spalte bei jedem Taktschlag. Die Anzeige steht dann auf Taktzeit 12 (Es kann sein, dass die erste Ziffer von 12 bzw. 16 etwas schwer zu erkennen ist: orientieren Sie sich einfach an 2 und 6).

Markierung im Fenster Schlagzeug-Eingabe bewegen

Bewegen Sie sich am Bildschirm mit den Cursor-Tasten oder durch Maus-Klick. Der schwarze blinkende Takt zeigt Ihnen wo Sie gerade sind. Die unterschiedlichen Schlagzeuginstrumente werden an der Seite benannt und 4 Takte werden am oberen Rand angezeigt.

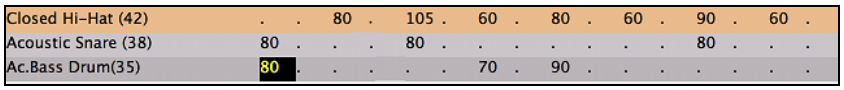
Tempo-Änderungen



Tempowechsel werden mit den **[+] [-]** Buttons oder durch Drücken der **[** und **]** Taste durchgeführt.

Eingabe von Noten im Fenster Schlagzeug-Eingabe

Ein typisches Pattern könnte wie folgt aussehen:



Dieses Pattern enthält die Taktbasis 16. Sie sehen 4 Taktschläge mit jeweils 4 Unterteilungen.

(Bei der Taktbasis 12 sind nur die ersten drei Unterteilungen für jeden Schlag zugänglich.)

Die Zahlen stehen für die Anschlagstärke. Bewegen Sie jetzt den Cursor und geben Sie die oben abgebildeten Zahlen ein. Die Anschlagstärke liegt im Bereich zwischen 0 und 127. Am schnellsten geht die Eingabe mit den Kurzwahltasten Ihrer Computer-Tastatur – **XCVBNM**, – oder mit den entsprechenden Schaltflächen **0, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 110, 120** und **127**, rechts unten im Fenster der Schlagzeug-Eingabe.

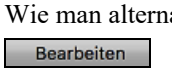
Alternative Schlagzeug-Noten verwenden

Was sind alternative Noten? Alternative Noten können bei jeder Note eingegeben werden. Dies erlaubt Band-in-a-Box, nach dem Zufallsprinzip eine andere Note an Stelle der ursprünglichen zu spielen. Zum Beispiel:

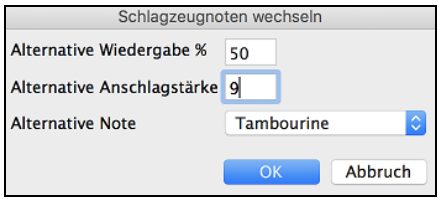
- Eine Note könnte (wenn das Pattern abgespielt wird) zu 80% eine geschlossene High Hat und zu 20% eine offene High Hat sein,
- Eine Note könnte zu 60% eine hohe Conga und zu 40% eine tiefe Conga sein, oder
- Zu 30% eine hohe Tom, und zu 70% gar keine Note.

Auf diese Weise kann ein einziges Schlagzeug-Pattern so klingen, als wären viele verschiedene hinterlegt: weil es durch die alternativen Noten jedes Mal anders klingt.

Wie man alternative Noten eingibt:



Klicken Sie im Fenster *Schlagzeug-Pattern Eingabe* auf die Schaltfläche **[Bearbeiten]**. Sie sehen darauf die Einstellungen für *Schlagzeugnoten wechseln*.



Wählen Sie aus dem Pulldown-Menü die alternative Note, etwa Open High Hat oder Bass Drum. Nach dem Verlassen dieser Einstellungen sehen Sie, dass das betreffende Feld jetzt eine Umrandung hat. Diese zeigt an, dass hier eine alternative Note hinterlegt ist.

Schlagzeug-Pattern abspielen



Klicken Sie auf **[Start]**, wenn Sie das Pattern jetzt anhören wollen.



Die Wiedergabe wird durch Klick auf **[Stop]** oder Drücken der < Leertaste > beendet.

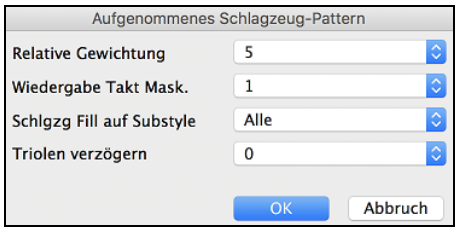


Klicken Sie erneut auf **[Start]**, wenn Sie nach weiteren Änderungen das Pattern anhören wollen.



Wenn das Pattern so klingt, wie Sie es sich vorgestellt haben, klicken Sie auf die Schaltfläche **[Ende]**.

Schlagzeug-Pattern Einstellungen



Relative Gewichtung: (Vorgabe =5) Als relative Gewichtung weisen Sie dem Pattern einen Wert zwischen 1 und 9 zu. Die Ziffern 1-8 bezeichnen, wie häufig dieses Pattern im Verhältnis zu anderen in derselben Zeile gespielt werden soll.

Die Gewichtung 9 bildet einen Sonderfall und gibt vor, dass dieses Pattern IMMER gespielt werden soll. Pattern mit der Gewichtung 9 enthalten normalerweise weitere Vorgaben, mit denen bestimmte Bedingungen für das Spielen definiert werden (zum Beispiel in Takten nach einem Schlagzeug-Fill).

Wiedergabe Takt-Maskierung: (Vorgabe =0) Die Taktzahlen beziehen sich jeweils auf die letzte Abschnitts-Markierung. Zum Beispiel gibt 1 den ersten Takt nach einer Abschnitts-Markierung an.

Vorgabe für die Takt-Maskierung ist 0. Damit spielt das Pattern zu jeder Zeit.

Weitere Takt-Maskierungen:

1. Pattern spielt nur auf ungeraden Taktzahlen (1, 3, 5, 7, 9…)
2. Pattern spielt nur auf geraden Taktzahlen (2, 4, 6, 8, 10…)
3. Pattern spielt immer nur auf dem 3. von 4 Takten (3, 7, 11, 15.)
4. Pattern spielt immer nur auf dem 4. von 4 Takten (4, 8, 12, 16, 20…)
5. Pattern spielt auf dem 5. von 8 Takten (5, 13, 21…)
6. Pattern spielt auf dem 6. von 8 Takten (6, 14, 22…)
7. Pattern spielt auf dem 7. von 8 Takten (7, 15, 23…)
8. Pattern spielt auf dem 8. von 8 Takten (8, 16, 24…)
9. VOR-FILL bezieht sich als Sonderwert auf den Takt vor einem Fill
10. FILL bezieht sich auf einen Takt mit Schlagzeug-Fill (trifft auf Schlagzeug-Pattern nicht zu, denn diese haben eine besondere Zeile für Fills).
11. NACH-FILL bezieht sich auf den Takt nach einem Fill (identisch mit 1. Takt nach der Abschnitts-Markierung)

Schlagzeug-Fill auf Substyle: (Vorgabe = Alle) Diese Einstellung ist nur bei Schlagzeug-Pattern in der Fills-Zeile von Bedeutung. Sie können damit festlegen, ob der Schlagzeug-Fill nur im A-Sub-Style, im B-Substyle oder in beiden verwendet werden soll. Die Vorgabe-Einstellung lautet *Alle*.

Triolen verzögern: (Vorgabe =0) Betrifft nur (triolische) Schlagzeug-Pattern mit der Taktbasis 12. Wenn die dritte Triolen-Achtel verzögert gespielt werden soll (wie es meist in langsamen Jazz-Stücken der Fall ist), setzten Sie hier einen Wert zwischen 0 und 11 ein. Vorgabe ist 0 (keine Verzögerung). Die typische Einstellung bei einem langsamen triolischen Style wäre: Triolen verzögern um 5 (in Ticks = 120 pro Viertelnote).

Als letztes wollen wir ein Schlagzeug-Pattern für einen Schluss erzeugen.

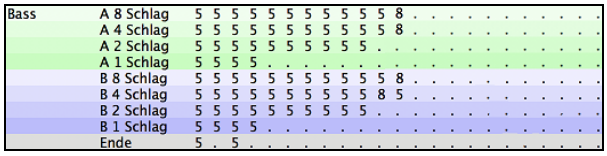
Schlüsse (Endings) dauern 2 Takte. Im Fall des Schlagzeugs geschieht dies mit zwei aufeinander folgenden, 1-taktigen Pattern in der Zeile für Endings. Bewegen Sie die Markierung in diese Zeile. Geben Sie zunächst ein 1-taktiges Pattern in der ersten und danach ein 1-taktiges Pattern in der zweiten Spalte ein. Diese beiden Pattern sind die Schluss-Pattern, darum könnte zum Beispiel das zweite Pattern typischerweise eine Crash Cymbal auf dem 3. Schlag enthalten.

“Automatische Endings”

Wenn Sie einen Style erzeugt haben, der keinen Schluss hat, können Sie – basierend auf den Style – einen 2-Taktigen-Schluss erzeugen lassen.

Bass Pattern erstellen

Bass-Pattern werden live über ein Midi-Keyboard eingespielt. Wenn Sie nicht in Echtzeit spielen können oder wenn Sie kein Midi-Keyboard besitzen, müssen Sie diese Instrumente aus anderen Styles importieren (wie wir das auch mit den Streicher-Pattern machen werden).



I Zur Erstellung eines einfachen Bass-Pattern brauchen Sie nur Pattern(s) in der Zeile A 8 Beat (der obersten) aufzunehmen. Diese Pattern werden unabhängig von der Länge für jeden Akkord herangezogen. Wenn in Ihrem Style jedoch unterschiedliche Pattern gespielt werden sollen, sobald der jeweilige Akkord 1, 2, 4 oder 8 Viertelnoten dauert, verwenden Sie für die Aufnahme die entsprechenden Zeilen.

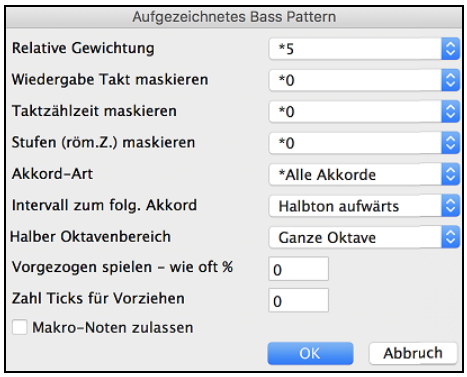
Ein Bass-Pattern aufnehmen

Markieren Sie das erste Feld in der ersten Bass-Zeile und klicken dann auf **[Aufzeichnen]**. Damit beginnt die Aufnahme Ihres Bass-Pattern. Zunächst hören Sie einen zweitaktigen Vorzähler, danach spielen Sie Ihre beiden Takte ein. Wichtig ist, dass Ihr Pattern sich an einem C7-Akkord als Basis orientiert. Sie können alle 12 Noten verwenden, aber Sie sollten so spielen, wie Sie es bei einer Harmonie auf C7 täten. Das Bass-Pattern sollte im Umfeld der MIDI-Note 48 (C3) eingespielt werden.

Tipp: Wenn Sie nicht sicher sind, was Sie spielen sollen, öffnen Sie einen der vorgefertigten Styles mit Klick auf [Laden] und *Auswahl der Datei*. Sie können die Bass-Pattern dann über [Start] abspielen und anhören – und gegebenenfalls für Ihren eigenen Style imitieren.

Nach der Aufnahme des Bass-Pattern öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie die Bedingungen festlegen, die für das Spielen Ihres Pattern im jeweiligen Song gelten sollen, nämlich die Maskierungen. Im Zweifelsfall behalten Sie einfach die Vorgabe-Einstellungen, damit Ihr Pattern immer gespielt wird.

Bass-Pattern Einstellungen



Relative Gewichtung: (Vorgabe = 5) Geben Sie hier eine höhere oder niedrigere Ziffer ein, wenn das Pattern häufiger oder seltener als andere Pattern in der Zeile gespielt werden soll. Diese Ziffer wird auch in der Haupt Bildschirm des StyleMaker gezeigt.

Die Einstellung **9 (immer)** ist ein Sonderfall und legt fest, dass dies Pattern immer allen anderen Pattern in der Zeile vorgezogen wird. Solchen Pattern sind stets weitere Einstellungen einschränkend zugeordnet.

Wiedergabe Takt-Maskierung: **(**Vorgabe = 0)*Wiedergabe Takt-Maskierung* bestimmt, auf welchen Takten des Songs das Pattern gespielt wird. Die Taktzahlen werden seit der letzten Abschnitts-Markierung gezählt und reichen von 1 - 8. Takt 1 ist also der erste Takt nach einer Abschnitts-Markierung. Weitere Takt-Maskierungen sind:

1. Pattern spielt nur auf ungeraden Taktzahlen (1, 3, 5, 7, 9…)...
2. Pattern spielt nur auf geraden Taktzahlen (2, 4, 6, 8, 10…)
3. Pattern spielt immer nur auf dem 3. von 4 Takten (3, 7, 11, 15.)
4. Pattern spielt immer nur auf dem 4. von 4 Takten (4, 8, 12, 16, 20…)
5. Pattern spielt auf dem 5. von 8 Takten (5, 13, 21…)
6. Pattern spielt auf dem 6. von 8 Takten (6, 14, 22…)
7. Pattern spielt auf dem 7. von 8 Takten (7, 15, 23…)
8. Pattern spielt auf dem 8. von 8 Takten (8, 16, 24…)

Besondere Takt-Maskierungen:

1. VOR-FILL bezieht sich als Sonderwert auf den Takt vor einem Fill.
2. FILL bezieht sich auf einen Takt mit Schlagzeug-Fill (damit können Sie beispielsweise ein Bass-Fill erstellen).
3. NACH-FILL bezieht sich auf den Takt nach einem Fill (identisch mit 1. Takt nach der Abschnitts-Markierung).

Wiedergabe Schlag-Maskierung: (Vorgabe = 0) Stellen Sie die Zählzeit-Maskierung auf einen Wert zwischen 1 und 4, wenn das Pattern nur auf bestimmten Zählzeiten gespielt werden soll. 1= 1. Schlag, 2= 2. Schlag, 3= 3. Schlag, 4= 4. Schlag.

Stufen (römische Ziffern) maskieren Vorgabe = 0
Wenn Sie wollen, dass Ihr Pattern immer nur auf dem Akkord der I. oder der 4. Stufe der jeweiligen Tonart gespielt wird, benutzen Sie diese Maskierung.

Akkord-Typ: (Vorgabe = Alle Akkorde)Mit dieser Einstellung legen Sie fest, dass Ihr Pattern nur bei bestimmten Akkord-Typen gespielt wird. So können Sie zum Beispiel ein bestimmtes Riff einspielen, das nur über einem Septakkord in Moll richtig klingt. Sie spielen dann dieses Pattern in Cmin 7 (statt C7) ein. Es sind hier Filter für die meisten Akkord-Arten hinterlegt.

Intervall zum folgenden Akkord: (Vorgabe = Intervall egal) Mit dieser Einstellung legen Sie fest, dass Ihr Pattern nur dann gespielt werden soll, wenn der folgende Akkord einen bestimmten Intervall-Abstand zeigt. Sie können etwa ein Bass-Pattern aufnehmen, das eine Quarte aufwärts wandert und dann die Intervall-Maskierung *Quarte aufwärts* zuweisen: dann wird dieses Pattern nur gespielt, sofern als nächstes im Song ein Quartsprung in der Harmonie geschieht.

Halber Oktavenbereich: (Vorgabe = Ganze Oktave) Dies ist eine neue Einstellung im StyleMaker. Normalerweise wird ein Pattern auf jedem Akkord-Grundton gespielt. Jetzt können Sie den Bereich eingrenzen auf entweder A bis D oder Eb bis Ab. Das Pattern wird nur gespielt, wenn der Akkord in diesem Bereich liegt.

Vorgezogen spielen – wie oft % / **Zahl der Ticks für das Vorziehen** : (Vorgabe = 0) Vorgezogene Pattern setzen bereits *vor* dem Akkord ein. In Jazz-Styles kommt dies regelmäßig in der Klavier-Spur vor. Pattern werden hierfür ganz normal eingespielt (also nicht vorgezogen) und dann wird ihnen Häufigkeit (%) und Umfang (in Ticks, 120 Ticks = 1 Viertelnote) des Vorgezogen-Spielens zugewiesen. Man hört das vorgezogene Spiel also nur im Song (und nicht im StyleMaker).

Makro-Noten zulassen (Bass) : (Vorgabe = Aus) Bass-Makros werden zu einem besonderen Zweck aufgenommen. Bei der Wiedergabe werden sie durch eine definierte Funktion ersetzt.

Liste der Bass Makro-Noten

- Note Nr. 72 (C): Pop Durchgangsnote.
- Beim Abspielen des Pattern wird die Note Nr. 72 durch bis zu vier musikalisch sinnvolle Noten ersetzt, die einen Pop/Country-Übergang zum nächsten Akkord ergeben.
- Note Nr. 76 (E): Note, die einen Halbton unter dem Grundton des folgenden Akkords liegt.
- Note Nr. 77 (F): Grundton des folgenden Akkords.
- Note Nr. 78 (F#): Note, die einen Halbton über den Grundton des folgenden Akkorde liegt.
- Note Nr. 79 (G): Bestmögliche Quint (eine Quint über oder unter dem Grundton, abhängig davon, wie hoch der Grundton liegt. Bei Umkehrungen oder Akkorden mit akkordfremdem Basston (C7 /E) wird trotzdem der Akkord-Grundton herangezogen

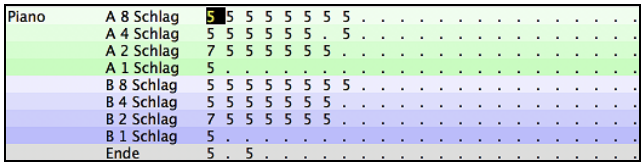
Damit Bass Makro-Noten funktionieren, denken Sie daran:

- die Note in der richtigen Oktave anzuschlagen (man rutscht leicht mal zu tief),
- zu prüfen, ob Makro-Noten zulassen eingeschaltet ist,
- Die Wiedergabe des Pattern über die Akkord-Taste auszulösen. (Bei Klick auf [Start] hören Sie die Wiedergabe so wie eingespielt, also mit den seltsam hoch klingenden Makro-Noten.)

Erstellen von Pattern für Piano, Gitarre und Streicher

Klavier, Gitarre und Streicher werden hier gemeinsam behandelt, weil bei allen drei Spuren die gleichen Einstellungen möglich sind. Genau wie das Bass-Pattern werden sie live mit einem Midi-Keyboard eingespielt. Wenn Sie nicht in Echtzeit spielen können oder über kein Midi-Keyboard verfügen, sollten Sie diese Instrumente aus anderen Styles importieren (so wie wir dies hier mit den Streichern machen werden).

Wir beziehen uns in diesem Abschnitt immer auf Piano-Pattern, aber die Erläuterungen betreffen in gleicher Weise die Pattern für Gitarre und Streicher.

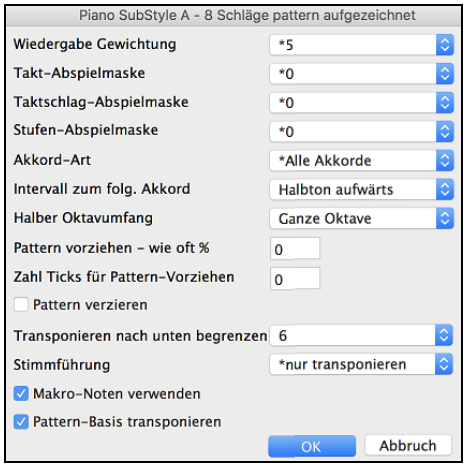


Zur Erstellung eines einfachen Piano-Pattern brauchen Sie nur Pattern(s) in der Zeile A 8 Beat (der obersten) aufnehmen. Diese Pattern werden unabhängig von der Länge für jeden Akkord herangezogen. Wenn in Ihrem Style jedoch unterschiedliche Pattern gespielt werden sollen, sobald der jeweilige Akkord 1, 2, 4 oder 8 Viertelnoten dauert, verwenden Sie für die Aufnahme die entsprechenden Zeilen.

Markieren Sie das erste Feld in der ersten Klavier-Zeile und klicken dann auf [**Aufzeichnen**]. Damit beginnt die Aufnahme Ihres Klavier-Pattern. Zunächst hören Sie einen zweitaktigen Vorzähler, danach spielen Sie Ihre beiden Takte ein. Wichtig ist, dass Ihr Pattern sich an einem C7-Akkord als Basis orientiert. Sie können alle 12 Noten verwenden, aber Sie sollten es so spielen, wie Sie es bei einer Harmonie auf C7 täten.

Tipp: Wenn Sie nicht sicher sind, was Sie spielen sollen, öffnen Sie einen der vorgefertigten Styles mit Klick auf [Laden] und *Auswahl der Datei*. Sie können die Klavier-Pattern dann über [Start] abspielen und anhören – und gegebenenfalls für Ihren eigenen Style imitieren.

Nach der Aufnahme des Klavier-Pattern öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie die Bedingungen festlegen können, die für das Spielen Ihres Pattern im jeweiligen Song gelten sollen, nämlich die Maskierungen. Im Zweifelsfall behalten Sie einfach die Vorgabe-Einstellungen, damit Ihr Pattern immer gespielt wird.



Wiedergabe Gewichtung: (Vorgabe = 5) Geben Sie hier eine höhere oder niedrigere Ziffer ein, wenn Sie wollen, dass das Pattern häufiger oder seltener als andere Pattern in der Zeile gespielt wird. Diese Ziffer wird auch im Haupt Bildschirm des StyleMaker gezeigt. Die Einstellung 9 (immer) ist ein Sonderfall und legt fest, dass dieses Pattern immer allen anderen Pattern in der Zeile vorgezogen wird. Solchen Pattern sind stets weitere Einstellungen einschränkend zugeordnet.

Takt-Abspielmaske: (Vorgabe = 0) *Wiedergabe Takt-Maskierung* bestimmt, auf welchen Takten des Songs das Pattern gespielt wird. Die Taktzahlen werden seit der letzten Abschnitts-Markierung gezählt und reichen von 1 - 8. Takt 1 ist also der erste Takt nach einer Abschnitts-Markierung.

Weitere Takt-Maskierungen sind:

1. Pattern spielt nur auf ungeraden Taktzahlen (1, 3, 5, 7, 9…)
2. Pattern spielt nur auf geraden Taktzahlen (2, 4, 6, 8, 10…)
3. Pattern spielt immer nur auf dem 3. von 4 Takten (3, 7, 11, 15.)
4. Pattern spielt immer nur auf dem 4. von 4 Takten (4, 8, 12, 16, 20…)
5. Pattern spielt auf dem 5. von 8 Takten (5, 13, 21…)
6. Pattern spielt auf dem 6. von 8 Takten (6, 14, 22…)
7. Pattern spielt auf dem 7. von 8 Takten (7, 15, 23…)
8. Pattern spielt auf dem 8. von 8 Takten (8, 16, 24…)

Besondere Takt-Maskierungen:

1. VOR-FILL bezieht sich als Sonderwert auf den Takt vor einem Fill.
2. FILL bezieht sich auf einen Takt mit Schlagzeug-Fill (damit können Sie beispielsweise ein Bass-Fill erstellen).
3. NACH-FILL bezieht sich auf den Takt nach einem Fill (identisch mit 1. Takt nach der Abschnitts-Markierung)

Taktschlag-Abspeilmaske: (Vorgabe = 0) Stellen Sie die Zählzeit-Maskierung auf einen Wert zwischen 1 und 4, wenn das Pattern nur auf bestimmten Zählzeiten gespielt werden soll. 1= 1. Schlag, 2= 2. Schlag, 3= 3. Schlag, 4= 4. Schlag.

Stufen Abspeilmaske: (Vorgabe = 0) Wenn Sie wollen, dass Ihr Pattern immer nur auf dem Akkord der I. oder der 4. Stufe der jeweiligen Tonart gespielt wird, benutzen Sie diese Maskierung.

Akkord-Art: (Vorgabe = Alle Akkorde) Mit dieser nützlichen Einstellung können Sie festlegen, dass Ihr Pattern nur bei bestimmten Akkord-Typen gespielt wird. So können Sie zum Beispiel ein bestimmtes Riff einspielen, das nur über einem Septakkord in Moll richtig klingt. Sie spielen dann dieses Pattern in Cmin 7 (statt C7) ein. Es sind hier Filter für die meisten Akkord-Arten hinterlegt.

Halber Oktavenbereich: (Vorgabe = Ganze Oktave) Dies ist eine neue Einstellung im StyleMaker. Normalerweise wird ein Pattern auf jedem Akkord-Grundton gespielt. Jetzt können Sie den Bereich eingrenzen auf entweder A bis D oder Eb bis Ab. Das Pattern wird nur gespielt, wenn der Akkord in diesem Bereich liegt.

Intervall zum folgenden Akkord: (Vorgabe = Intervall egal) Mit dieser Einstellung legen Sie fest, dass Ihr Pattern nur dann gespielt werden soll, wenn der folgende Akkord einen bestimmten Intervall-Abstand zeigt. Sie können etwa ein Klavier-Pattern aufnehmen, das eine Quarte aufwärts wandert und dann die Intervall-Maskierung *Quarte aufwärts* zuweisen: dann wird dieses Pattern nur gespielt, sofern als nächstes im Song ein Quartsprung in der Harmonie erfolgt.

Vorgezogen spielen – wie oft % / Zahl der Ticks für das Vorziehen: (Vorgabe = 0) Vorgezogene Pattern setzen bereits *vor* dem Akkord ein. In Jazz-Styles kommt dies regelmäßig in der Klavier-Spur vor. Pattern werden hierfür ganz normal eingespielt (also nicht vorgezogen) und dann wird ihnen Häufigkeit (%) und Umfang (in Ticks, 120 Ticks = 1 Viertelnote) des Vorgezogen-Spiels zugewiesen. Man hört das vorgezogene Spiel also nur im Song (und nicht im StyleMaker).

Makro-Noten zulassen: (Vorgabe = Aus) Klavier-Makros werden zu einem besonderen Zweck aufgenommen. Bei Ihrer Wiedergabe werden sie durch eine in der folgenden Liste definierte Funktion ersetzt:

Liste der Klavier Makro-Noten (identisch für Gitarre & Streicher)

MIDI Note Nr. 83 B	Pop Akkord, diatonisch darunter
MIDI Note Nr. 84 C	Pop Akkord
MIDI Note Nr. 85 C#	Pop Akkord, diatonisch darüber
MIDI Note Nr. 88 E	Jazz Akkord, chromatisch darunter
MIDI Note Nr. 89 F	Jazz Akkord
MIDI Note Nr. 90 F#	Jazz Akkord, chromatisch darüber

Damit Makro-Noten funktionieren, denken Sie daran:

- die Note in der richtigen Oktave anzuschlagen (man rutscht leicht mal zu tief),
- zu prüfen, ob *Makro-Noten zulassen* eingeschaltet ist,

- Die Wiedergabe des Pattern über die ***AKKORD*-Taste** auszulösen. (Bei Klick auf *START* hören Sie die Wiedergabe so wie eingespielt, also mit den seltsam hoch klingenden Makro-Noten.)

Pattern-Basis transponieren: (Vorgabe = Aus) Diese Einstellung hat nur Bedeutung, wenn die Stimmführung auf *geglättet* gestellt ist (siehe weiter unten). Dann wird hier das harmonische Zentrum des Pattern festgelegt. Wenn das Pattern in die Tonart des Songs transponiert werden soll, setzen Sie hier ein Häkchen.

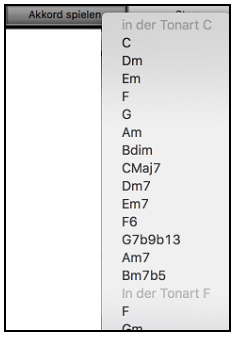
Pattern verzieren: (Vorgabe = Aus) Setzen Sie ein Häkchen, wenn das Pattern verziert werden soll. Nützlich besonders bei Jazz Styles.

Unteres Limit für Transposition: (Vorgabe = 6) Mit dieser Einstellung bestimmen Sie, in welchem Notenbereich das Pattern gespielt werden soll. Wenn hier beispielsweise 2 steht, wird ein Pattern (das in C aufgenommen wurde) maximal 2 Halbtöne **abwärts** und also 10 Halbtöne **aufwärts** transponiert, um alle 12 möglichen Grundtöne der Akkorde abzudecken.

Stimmführung: *Vorgabe = nur transponieren) Nur transponieren = auf Basis des C7-Akkorde
Geglättete Stimmführung
Riff basierend
Die einfachste Form der Stimmführung ist **nur transponieren**. Wenn die Noten C E G Bb als C7-Pattern aufgenommen wurden, wird Band-in-a-Box die Stimmführung zu einem F7-Akkord als F-A-C-Eb transponieren, was zwar korrekt ist, aber nicht besonders flüssig klingt. Angenehmer wäre hier die **geglättete** Stimmführung, bei der automatisch nach C-Eb-F-A für F7 übergeleitet wird.

Riff basierende Stimmführung wird verwendet, wenn Sie ein Pattern aufgenommen haben, das ein melodisches Riff enthält. Mit dieser Einstellung stellen Sie dann sicher, dass keine dieser Noten zu Akkordtönen transformiert wird.

Akkord-Auswahl



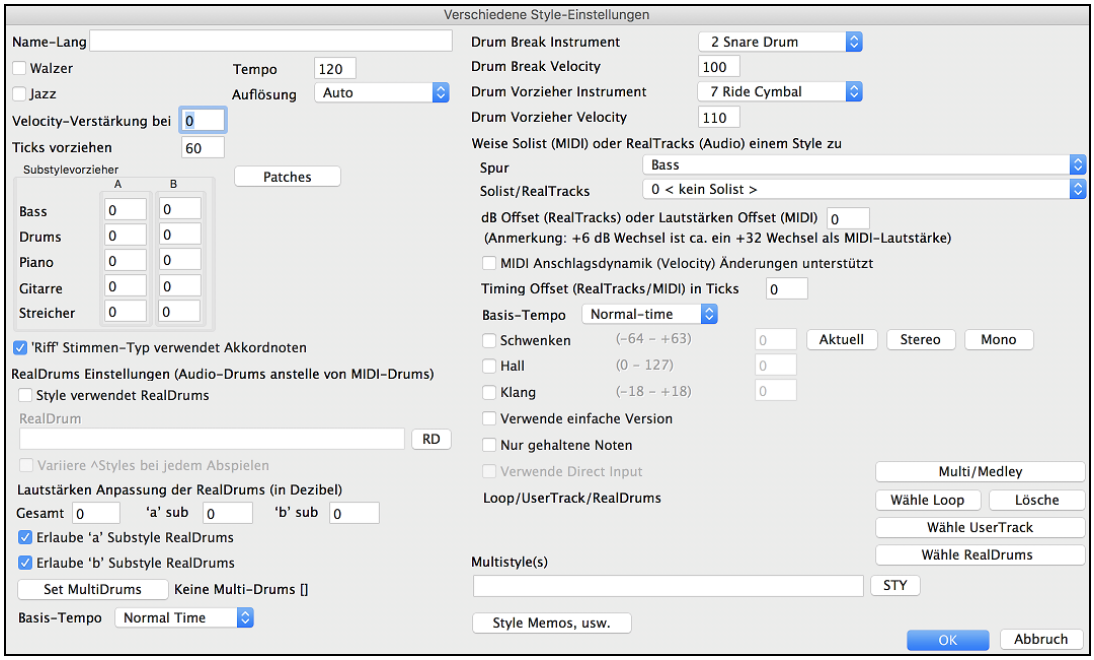
Dieser Bereich wird über die Schaltfläche [**Akkord spielen**] aufgerufen. Sie hören dann Ihr Pattern auf einem von Ihnen ge.wählten Akkord. So können Sie ausprobieren, wie Pattern des Styles in einem bestimmten Song klingen. Aufgenommene Makro-Noten werden als korrespondierende Akkorde wiedergegeben und die geglättete Stimmführung ist auch zu hören.

Wählen Sie einfach einen Akkord und klicken Sie auf **OK**.

Hinweis: Dies gilt natürlich nicht für Schlagzeug-Pattern, denn diese spielen auf den verschiedenen Akkorden ja immer gleich

Verschiedene Style-Einstellungen

Klicken Sie im StyleMaker auf die Schaltfläche [**Einstellungen**]. Im Fenster **Verschiedene Style-Einstellungen** können Sie dann weitere Optionen des Styles festlegen.



Name-Lange : Ein langer Stylenamen kann mit dem Style gespeichert werden (bis zu 32 Buchstaben).

Walzer: Setzten Sie hier das Häkchen, wenn Ihr Style ein Walzer-Style sein soll. Dann nimmt der StyleMaker die Pattern im 3/4 Takt auf und gibt sie auch so wieder. In der Zeile 8 Beat werden dann nur 6 Schläge (2 Takte) als Pattern aufgenommen, in der Zeile 4 Beat folglich 3 Schläge (1 Takt). In den Zeilen 2 Beat und 1 Beat werden weiterhin 2 und 1 Beat Pattern aufgenommen. Der neue Style wird als Walzer erstellt und spielt dann auch einen Vorzähler mit 3/4 Taktwechsel im ersten Takt.

Jazz: Diese Option teilt Band-in-a-Box mit, ob der Style, den Sie erstellt haben, ein Jazz-Style ist oder nicht. Wenn es ein Jazz-Style ist, werden die Jazz-Snare/Basstrommel anstelle der Pop-Snare/Basstrommel verwendet und es werden noch weitere Änderungen basieren auf diese Einstellung vorgenommen.

Tempo: Hier können Sie das Standardtempo für den Style festlegen. Es wird mit dem Style abgespeichert. Sie können das Tempo auch im Tempo-Eingabefeld im StyleMaker-Hauptfenster ändern. . Wenn Sie einen neuen Song erzeugen, wird das Tempo auf die Voreinstellung des Styles angepasst.

Auflösung: zeigt die Auflösung des Styles an: Gerade (straight) oder Triolen (Swing achtel Noten).

Velocity-Verst. bei Pushes (=Velocity verstärken bei Pushes) : Vorgezogene Noten können stärker angeschlagen werden, sodass sie lauter gespielt werden als die anderen Patterns. Eine übliche Einstellung wäre 10.

Ticks vorziehen: Styles können mit StyleMaker vorgezogen werden. Dadurch wird das Pattern um einen gewissen Prozentsatz vor dem Taktschlag gespielt, wodurch das Ganze menschlicher (musikalischer) klingt.

SubStyle Vorzieher: Die Prozentanzahl der Noten die vorgezogen werden, können für den Substyle "a" und "b" getrennt eingestellt werden.

[Patches] : Im Fenster **Patches auswählen für Style** können Sie Ihrem Style bestimmte Instrumente und entsprechende Lautstärken zuweisen.

''Riffstimmentyp' verwendet Akkordnoten: Dies ist eine Option für Piano, Gitarre und Streicher-Pattern. Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Intonierung soweit verändert, dass eine Übereinstimmung mit dem Akkord erfolgt. Wenn deaktiviert erfolgt ein Einfaches transponieren, die Akkorde werden ignoriert.

RealDrums Einstellungen (Audio Drums anstelle von MIDI-Drums)

RealDrums sind aktuelle Aufnahmen von Studio-Schlagzeugern, die von Band-in-a-Box zusammengestellt werden und so eine einmalige "echte" Drum-Spuren ergeben.

Aktiveren Sie **Style verwendet RealDrums** um einen RealDrums Style zuzuordnen, danach drücken den [RD] Button um einen RealDrums Style auszuwählen. Wann immer der aktuelle Style gespielt wird, wird der zugeordnete RealDrum Style gespielt. Voraussetzung ist allerdings, dass im **RealDrums Einstellungsdialog** diese aktiviert sind.

Die meisten RealDrums Styles beinhalten verschieden Variationen. Wählen Sie "**Variiere ^Styles bei jedem Abspielen**" um bei jeder Wiedergabe des Songs eine andere Variation zu hören.

In diesem Dialog gibt es noch zusätzliche Lautstärkeneinstellungen. Um eine gesamte Lautstärkenanpassung in dB der Realdrums Styles vorzunehmen verwenden Sie diese Eingabefelder (es auch kann die Lautstärke der 'a' oder 'b' Subsections alleine eingestellt werden).

Wenn Sie die Checkbox-Markierung "**Erlaube 'a' Substil RealDrums**" oder "**Erlaube 'b' Substyle RealDrums**" entfernen, wird derjenige Substyle von den gesamten Song verwendet, welcher noch aktiviert ist. Dies ist unabhängig von dem Song zugeordneten Substyle.

Der **[MultiDrums]** Einstellungsbutton öffnet den Dialog **Erzeuge Multi-Drums**. Dieser ermöglicht Ihnen eine Drums-Spur mit mehrfachen Drum/Perkussion Spuren, Drum Loops, UserTracks Drums und sogar RealTracks.

Sie können eine Zeitbasis auswählen: Double-Time, Half-Time oder Triple-Time.

Solist (MIDI) oder RealTracks (Audio) zu Style zuweisen: RealTracks können zu jeder Band-in-a-Box Instrumenten-Spur mit dem Befehl "Weise Solist (MIDI) oder RealTracks (Audio) Style zu" geordnet werden.

Um RealTracks zu einem Style zuzuordnen, wählen Sie die "Instrumenten" Spur an, die Sie durch eine RealTrack ersetzen wollen aus. Im Beispiel verwenden wir RealGuitar für die Gitarren-Spur.

Styles können mehrere RealTracks haben. Zum Beispiel könnten ein Style sowohl RealPedalSteel als auch RealAcousticGuitar und RealDrums haben.

Styles können auch MIDI-Solisten beinhalten. Erzeugen Sie zum Beispiel eine Style mit einer Banjo-Spur, in dergleichen Qualität wie der Band-in-a-Box Banjo Solist. Hier weisen wir dem das Earl Scruggs Bluegrass Solo der Streicher-Spur zu.

MIDI SuperTracks können auch in Styles verwendet werden. Diese sind in der Solistenliste enthalten.

Lautstärken und Timing Offsets: Die Lautstärke und das Timing der RealTrack-Spuren kann eingestellt werden, sodass diese Synchron mit dem Rest des Styles spielen.

Mit der **Basis-Tempo** Option können Sie RealTracks mit normaler Geschwindigkeit, Half-Time oder Double-Time, wiedergeben.

Dies ermöglicht Ihnen zum Beispiel einer Ballade mit Tempo 70 ein RealTracks Sax Solo mit Tempo 140 hinzuzufügen, das dann mit Double Time gespielt wird und das Tempo angleicht.

Benutzerdefinierte Einstellungen: Individuelle Spuren können benutzerdefinierte Einstellungen für Schwenken, Hall und Klang haben. Sie können auch die "einfache Version," gehaltene Note, oder Direct Input für RealTracks auswählen, wenn diese vorhanden sind.

[Multi/Medley]: Ein Style kann eine große Anzahl von RealTracks haben, indem die RealTracks Multi/Medley-Funktion verwendet wird, die es ermöglicht, dass ein einzelner Style bis zu 10 RealTracks haben kann. Sie können zum Beispiel Chöre mit verschiedenen Sängern und mehreren Gitarren auf derselben Spur haben. Dazu drücken Sie auf die Schaltfläche **[Multi/Medley]**, und wenn das Dialogfeld **Medley aus verschiedenen RealTracks erstellen** geöffnet wird, wählen Sie die zu verwendenden RealTracks und die Abspieloption aus.

Loops/UserTracks/RealDrums: Sie können zu jeder Spur eine Loops, UserTrack oder ein RealDrum zuweisen.

MultiStyles(s):Im Eingabe-Feld MultiStyles(s) können sie den Namen eines Styles zB zzjazz oder durch Semikolon getrennt zB zzjazz; zzbossa eingeben. Dies erscheinen dann als MultiStyles Substyles c/d/e/f usw.

Sie können auf den Button **[STY]** klicken um einen Styles für Ihren MultiStyle aus dem StylePicker Fenster zu wählen.

Pattern in einen Style importieren

Mit der Importfunktion beschleunigen Sie das Erstellen eines neuen Styles erheblich. Damit Sie nicht bei jedem neuen Style das Rad noch einmal erfinden müssen, importieren Sie Pattern aus vorhandenen Styles.

Wie Sie ein Pattern in einen Style importieren

Sie können ein Pattern von einem Style zum anderen mit *kopieren/einfügen* exportieren. Der *Miami Pop* Style enthält einen schönen Streicher-Spur, und in diesem Beispiel werden wir die Streicher aus dem Style *Miami Pop* in den *Light Rock* Style, ZZLITROK.STY, importieren.

Wir wollen die Streicher aus Miami Pop in unseren Style importieren.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche [Laden].
- Wählen Sie den Style ZZMIAMI.STY in der Dateiauswahl.
- Klicken Sie auf *Streicher*, damit die Streicher-Pattern angezeigt werden.
- Wählen Sie ein Streicher-Pattern aus der Zeile *8-Beat* und klicken dann auf [Kopieren].
- Klicken Sie nun wieder auf [Laden].
- Wählen Sie den Style ZZLITROK.STY.
- Wählen Sie eine leere Stelle in der Zeile *8-Beat B* bei Streicher-Pattern (denn an solcher Position wurde das Streicher-Pattern aufgenommen) und klicken dann auf [Einfügen]
- Klicken Sie nun auf [Speichern als] um den Lite Rock Style mit Streicher-Spur abzuspeichern.

Die Streicher werden nur im B-Substyle gespielt, denn dafür wurden sie im Miami Pop Style erstellt.

Sie können jetzt zum Beispiel mit der gleichen Vorgehensweise die Gitarre aus ZZCONTRY.STY importieren. Es ist also ganz einfach, einen Style durch Import aus anderen Styles um weitere Instrumente ergänzen.

Intelligente Gitarren-Styles

Würden Sie gern eine realistische Midi-Gitarre in Ihren Band-in-a-Box-Styles hören: mit Rhythmus-Anschlag, Zupfen und genauer Griffbrett-Position? Kein Problem mit Band-in-a-Box! **"Gitarren-Styles"** zeigen angeschlagene und gezupfte Saiten ganz genau auf dem Gitarren-Griffbrett an. Außerdem klingen sie sehr eindrucksvoll. Diese Styles spielen mit korrekter Gitarren-*Stimmführung* in einer Musikrichtung Ihrer Wahl: in Pop, Jazz, Country oder Folk-Gitarren-Lage. Es gibt sogar einen gewissermaßen „schreitenden" Style der Gitarrenbegleitung, der den berühmten "Basie Big Band" Jazz Style nachempfindet. Die "Gitarren-Styles" verhalten sich bei der Wiedergabe so wie alle anderen Styles. Aber sobald Sie die Gitarren-Ansicht aktivieren, können Sie genau erkennen, welche Saiten an welchen Bünden angeschlagen werden: eine überaus angenehme Lernhilfe.

Erläuterungen zur Wiedergabe der Gitarren-Styles

Gitarren-Styles sind am Ausrufezeichen (!) im Dateinamen zu erkennen. Das ist zwar nicht unbedingt erforderlich, aber normalerweise im Namen des Styles vorhanden. Für den normalen Anwender, der die Styles nur zur Wiedergabe verwendet und keine eigenen erstellt, gibt es wenig, was man über diese Styles wissen muss. Sie funktionieren wie alle anderen Styles in Band-in-a-Box.



Welche Spuren intelligente Gitarrenparts enthalten, erkennen Sie im Titelfeld des Gitarren-Griffbretts, sobald die betreffende Spur markiert ist. Bei einer Spur im Gitarren-Style erscheint hinter der Spurbezeichnung der Vermerk **[Guitar voicings]**. Das ist natürlich normalerweise die Gitarrenspur. Manche der Styles enthalten mehr als eine Gitarre, so dass Sie im Klavier- bzw. Streicher-Spur unter Umständen auch noch intelligente Gitarren-Spuren finden können. In solchen Fällen sehen Sie auch dort die Noten auf dem Griffbrett.

In den Styles kann man einstellen, dass verschieden Arten der Gitarrenlage verwendet werden sollen. So gibt es Jazz, Pop und Folk (offene) Lage. In manchen Styles spielt die Gitarre schwierige Akkorde und Umkehrungen. Einige Styles enthalten sogar Akkordfolgen. So spielt dann die Gitarre zum Beispiel über einen Akkord F7 im Song einen Durchgang aus F7, Cm7/G, Abdim, F7/A auf den Viertelnoten. Außerdem gibt es gezupfte Styles, bei denen die tiefste Note zwischen Grundton und Quinte wechselt.

Gitarrenparts werden auf den Kanälen 11 bis 16 abgespielt. Das entspricht den sechs Saiten der Gitarre. Beim Umwandeln der Noten in eine MIDI-Datei wird die Gitarre jedoch nur einem einzigen Kanal zugeordnet. Einige Sequenzer (z.B. PowerTracks Pro für Windows) erkennen Gitarrenparts auf allen sechs Kanälen. Wenn Sie also für diese eine MIDI-Datei aus einem intelligenten Gitarren-Style erstellen wollen, sollten Sie in Band-in-a-Box auf unter *Bearbeiten* | *Voreinstellungen…* "*Gitarrenpart auf 6 Kanälen aufzeichnen*" einschalten.

Wie bereits erwähnt, brauchen Sie sich um die Funktionsweise im Einzelnen nicht zu kümmern. Verwenden Sie diese Styles einfach so wie andere auch.

Wir wollen die intelligenten Gitarren-Styles etwas näher betrachten

Laden Sie den Song !Freddie.MGU aus dem Ordner *Songs*. Es handelt sich hier um einen Demo Song für den Style !Freddie.STY. Das Ausrufezeichen (!) im Dateinamen eines Styles deutet darauf hin, dass es sich um einen "intelligenten Gitarren-Style" handelt, der mit korrekter Lage auf dem Griffbrett angezeigt wird.



Starten Sie die Wiedergabe des Songs !Freddie.MGU.



Öffnen Sie das Gitarren-Fenster und klicken Sie auf den Spur-Auswahlschalter, um die Gitarren-Spur auf dem Gitarren-Griffbrett anzuzeigen.



Während der Wiedergabe können Sie nun den Gitarrenpart nicht nur hören, sondern auch auf dem Griffbrett in korrekter Jazz-Grifflage verfolgen. Bei einigen Akkorden werden Sie bemerken, dass die Gitarre unterschiedliche Griffe auf jeder Viertelnote eines schreitenden Pattern spielt. Zum Beispiel dauert etwa ein F7-Akkord 4 Zählzeiten, die Gitarre spielt jedoch unter Umständen “F7, Gm7, Abdim und F7/A” auf den einzelnen Viertelnoten – ganz wie Sie es auch bei einem professionellen Jazz-Gitarristen erwarten würden.

Style !Freddie.MGU werden Akkorde auf drei Noten verwendet, um den tieferen Bereich zu verstärken und den rhythmisch-perkussiven Effekt hervorzuheben. Normalerweise greift der Gitarrist ist solchen Fällen auch die 4. Note, hält sie jedoch stumm. Wenn Sie diese stumm gehaltenen Noten trotzdem sehen wollen, klicken sie im Gitarren-Fenster auf [Einstellung] und setzen Sie das Häkchen bei “Stumme Diskantnote der Git.-Style Begleitung anz”.

Note: Sie können bei jedem Style, der ein Ausrufezeichen (!) im Dateinamen enthält, den Gitarrenpart wie oben beschrieben hören und auf dem Griffbrett mitverfolgen.

Der Harmonie Maker

Das Modul **Harmonie Maker** hilft Ihnen, eigene Harmonisierungen zu erstellen und zu bearbeiten. Mit diesen können Sie dann Melodien, Soli und Ihr Mitspiel über den Thru-Kanal harmonisieren. Komplexe Einstellungen steuern die Verwendung von Durchgangsharmonien (diatonisch, chromatisch oder über Zwischendominanten), Stimmführung in weiter Lage (z.B. Drop 2), Oktavenverdopplung, Patch-Zuordnung und vieles mehr. So ist praktisch eine unbegrenzte Zahl von Harmonien möglich, deren Einstellungen als Harmonie-Datei gespeichert wird. Alle Veränderungen in den Harmonien sind live während der Wiedergabe des Songs hörbar.



Um Zum **Harmonie Maker** zu gelangen drücken Sie den **[Harmonien]** Toolbar Button und wählen entweder *MIDI - Melodie Harmonie* der *MIDI – Thru Harmonie* danach klicken Sie auf den Button **[Bearbeiten]** im **Harmonie für Melodie Auswahl** Dialog. Oder Sie verwenden den Menübefehl *Harmonie* und wählen dann *Aktuelle Harmonie-Datei bearbeiten* aus.

In diesem Fenster entwerfen Sie Ihre Harmonisierung.

Für Melodiespur oder Thru-Spur.

Harmonien können bis zu drei Kanäle verwenden, nämlich die Harmonie-Kanäle A, B und C.

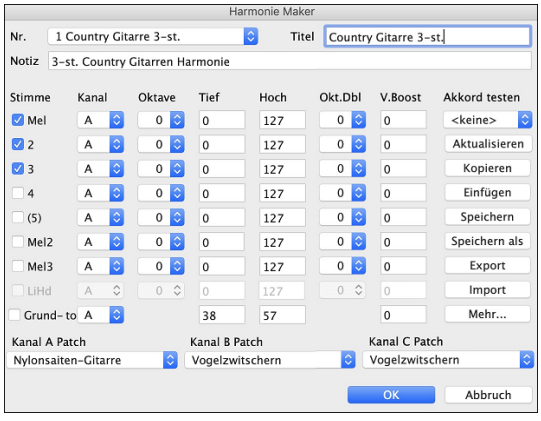
Falls Ihre Harmonie nur auf ein Instrument zugreift, liegen alle Stimmen auf Kanal A. Wenn Ihre Harmonie Flöte und Bass verwendet, dann legen Sie die Flöte auf Kanal A und den Bass auf Kanal B.

Unser Projekt soll hier eine Harmonie namens *Shearing Quintett* werden (siehe Abb. oben). Das Shearing Quintett war ein berühmtes Jazz-Quintett mit einem sehr prägnanten Sound, nämlich:

- **Klavier** spielt eine 4stimmige Harmonie mit einer Oktave abwärts verdoppelter Melodie,
- **Vibraphon** verdoppelt die Melodie.
- **Elektrische Gitarre** verdoppelt die Melodie eine Oktave tiefer.

Bei dieser Harmonie legen wir das Klavier auf Kanal A, Vibraphon auf Kanal B und Gitarre auf Kanal C. Mit dem Klavier fangen wir an.

Während wir unsere Shearing-Harmonie entwickeln, wollen wir sie auch hören können. Dazu muss ein Song mit Melodie spielen, *bevor* wir den Harmonie Maker aufrufen. Wir verlassen also den Harmonie Maker erst einmal und starten einen Song, der eine Melodie enthält (etwa: Old Folks at Home.mgu). Und jetzt zurück zum Harmonie Maker.



Die Stimmen werden am linken Rand des Dialogfensters angezeigt.

1: Stimme 1 ist die Melodie.

2: Stimme 2 ist ein Akkordton unterhalb der Melodie

3: Stimme 3 ist 2 Akkordtöne unterhalb der Melodie

4: Stimme 4 ist 3 Akkordtöne unterhalb der Melodie

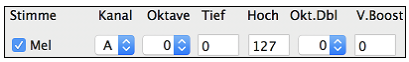
(5): Stimme 5 ist ein zusätzlicher Akkordton, in der Regel der 9. oder 11. in der Tonleiter. (Dies wird selten verwendet.)

Mel.verd.: Dies wird verwendet, um die Melodie zu verdoppeln.

Mel.verd.2:Dies wird ebenfalls verwendet, um die Melodie zu verdoppeln.

LH Akkord: Die LH Akkordbegleitung ist in der aktuellen Version noch nicht implementiert.

Einstellungen für die einzelnen Stimmen



Kanal wurde bereits beschrieben. Bei einer Harmonie mit nur einem Instrument wird nur Kanal A verwendet. Weitere Instrumente benutzen Kanal B und C.

Hinweis: Die Werte der Kanäle werden im Fenster Harmonie-Kanäle eingestellt, zu erreichen über *Optionen | MIDI-Einstellungen*.

Wir haben bei der Harmonie *Shearing Quintett* also das Klavier auf Kanal A gelegt, das Vibraphone auf B und die Gitarre auf C.

Oktave: Mit dieser Option können Sie einzelne Stimmen um eine oder mehrere Oktaven nach oben oder unten transponieren. Diese Oktav-Transponierung erfolgt nur innerhalb eines bestimmten Oktavbereichs, der in den Feldern **Tief** und **Hoch** begrenzt wird.

In der Shearing-Harmonie soll beispielsweise die 2. Stimme des Klavierparts eine Oktave absinken, sobald die Melodie über die MIDI-Note 68 (das Ab über dem Mittel-C) geht. Wenn die Melodie also darüber liegt, wird diese Harmonie zu einer "Drop 2"-Stimme.

Es gibt auch noch die allgemeine Oktav-Einstellung für die Harmonie, die Sie mit Klick auf die Schaltfläche [Mehr…] erreichen und verändern können.

Okt.Dbl (Oktave verdoppeln) : Mit dieser Einstellung können Sie jede Stimme verdoppeln. Normalerweise wird dabei die Stimme eine Oktave tiefer (also: Oktave =-1) gelegt, aber Sie können auch Oktaven zwischen -2 und +2 auswählen. (Die Verdopplung erfolgt immer auf demselben Kanal. Wenn ein anderes Instrument die Stimme verdoppeln soll, nehmen Sie zur Verdopplung die beiden Stimmen Mel2 und Mel3.)

In der Shearing-Harmonie muss nur eine Stimme auf diese Weise verdoppelt werden, nämlich die Klavier-Melodie. Darum tragen wir bei Melodie (der Melodie-Stimme) den Wert -1 ein.

V. Boost (Anschlag verstärken): Damit können Sie die Anschlagstärke und damit die Lautstärke jeder einzelnen Stimme erhöhen oder absenken, damit diese in der Harmonie entsprechend mehr oder weniger hervortritt. Vorgabe =0.

Bei der Shearing-Harmonie verstärken wir die Melodie um 10, und senken Vibraphon und Gitarre mit negativen Werten auf -5 bzw. -20. Damit tritt das Klavier hervor, während Vibraphon und Gitarre leiser spielen.

Mit den **Patch**-Einstellungen unten im Fenster können Sie der Harmonie bestimmte Instrumenten-Klänge zuweisen. Bei "Kein Patch-Wechsel" ändert die Harmonie nichts an der aktuellen Patch-Zuweisung.

Wenn Sie eine Basis-Harmonie erstellen, die keine Änderungen am Melodie- oder Thru-Patch nach sich ziehen soll, ist dies sinnvoll.

Bei der Harmonie Shearing Quintett stellen wir die Patches wie folgt ein:
Kanal A: Klavier
Kanal B: Vibraphon
Kanal C: Gitarre

[Aktualisieren]: Sobald wir Änderungen an der Harmonie vorgenommen haben, hören wir das Ergebnis auf dem Harmonie-Kanal.

Beachten Sie bitte: Änderungen in den Harmonie-Einstellungen werden erst nach Klick auf [*AKTUALISIEREN*] wirksam.

[Kopieren] [Einfügen]: Sie können eine Harmonie in die Zwischenablage kopieren, eine neue Harmonie anlegen und die kopierten Einstellungen dort einfügen.

Wenn Sie beispielsweise eine ähnliche Harmonie wie Shearing Quintett erstellen wollen, klicken Sie auf [Kopieren], gehen dann zur neuen Harmonie und klicken auf [*Einfügen*]. Danach benennen Sie die neue Harmonie um in "Shearing - modifiziert" und nehmen alle weiteren Änderungen daran vor (etwa durch Zuweisung anderer Instrumente).

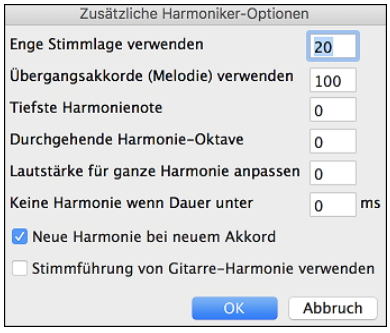
[Speichern] [Sichern als]: Sie kommen vermutlich nie in die Verlegenheit, die Schaltfläche [*Speichern*] anzuklicken, weil die Harmonie immer schon automatisch gespeichert wird. Und zwar sind alle 256 Harmonien in einer einzigen Datei hinterlegt, nämlich Default.har. Sollten Sie Platz für weitere Harmonien benötigen, können Sie mit Klick auf [*Speichern als*] eine neue Harmonie-Datei anlegen. Sie können zum Beispiel Ihre eigene Datei mit selbst erstellten, zusätzlichen Harmonien zusammenstellen und unter der Bezeichnung MeinName.har anlegen. Diese Datei können Sie dann anderen Anwendern von Band-in-a-Box zukommen lassen, bei denen diese Datei in deren eigener Harmonie-Sammlung geladen wird (über *Harmonie | Harmonie Maker: Datei bearbeiten*), ohne eine vorhandenen Datei Default.har zu verändern.

[Export] [Import]: Wie bereits erwähnt, hat jede .har-Datei Platz für 256 Harmonien. Eine einzige Datei (default.har) wird also vermutlich für alle Ihre Harmonien ausreichen. Wenn Sie jedoch eine großartige Harmonie erstellt haben und diese einem Freund zugänglich machen wollen, dann können Sie einzelne Harmonien auch als .h1-Datei exportieren. Der Freund kann dann diese Harmonie in seine eigene .har-Datei importieren. Oder Sie stellen von Ihnen selbst erzeugte Harmonien für andere Band-in-a-Box-Anwender zum Download ins Netz.

Akkord testen: Sie entwickeln eine neue Harmonie am besten, indem Sie diese gleichzeitig dabei anhören. Am einfachsten geht das natürlich während der Wiedergabe eines Songs, der auch eine Melodie enthält. Jede Änderung an der Harmonisierung der Melodie wird sofort hörbar, wenn Sie auf die Schaltfläche [*Aktualisieren*] klicken. Sie können aber auch während der Wiedergabe mitspielen und die neue Harmonie auf dem Thru-Kanal anhören.

Wenn Sie keinen Song abspielen und trotzdem die Harmonie zur Probe hören wollen, wählen Sie unter *Akkord testen* einen Akkord aus. Dann können Sie auf Ihrem Midi-Keyboard – ohne dass ein Song läuft – spielen und hören die entsprechende Harmonie dazu. Auf diese Weise können Sie auch im Detail feststellen, welche Noten das Programm für Ihre Harmonie verwendet.

Zusätzliche Harmonie Maker-Optionen werden über die Schaltfläche **[Mehr]** aufgerufen:



Enge Stimmlage verwenden: Dies betrifft nur 2- und 3stimmige Harmonien.

0 verwendet nur enge Lage, hauptsächlich Terzen in zweistimmigen Sätzen.
1 verwendet meistens Terzen, manchmal Sexten in zweistimmigen Sätzen.
99 verwendet meistens Sexten, manchmal Terzen in zweistimmigen Sätzen.
100 verwendet weite Lage, hauptsächlich Sexten in zweistimmigen Sätzen.

Bei einer Einstellung zwischen 2 und 98 wird zwischen enger und weiter Lage gewechselt: in zwei- und dreistimmigen Sätzen.

Übergangs/Durchgangsakkorde (Melodie) verwenden: Band-in-a-Box stellt selbständig fest, wann Durchgangsakkorde sinnvoll sind, und zwar unter Berücksichtigung von Notendauer, Folgenote, Akkordton, Anschlagstärke, vorhergehenden Noten und weiteren Elementen. Sie brauchen sich darum nicht zu kümmern. Sie können sogar auf dem Bildschirm verfolgen, wann ein Durchgangs-Akkord gespielt wird. Die Anzeige der Harmonie ist normalerweise blau, bei einem Durchgangsakkord jedoch ROT.

Wenn keine Durchgangs-Akkorde verwendet werden sollen, stellen Sie diesen Wert auf 0. Wir lassen ihn meist bei 100%.

Tiefste Harmonienote: Sie können einstellen, welche Note als tiefste Harmonienote erklingen soll. Wenn die Melodie tief liegt, fangen Harmonien leicht an „abzusumpfen". Mit dieser Funktion können Sie vermeiden, dass die Harmonie unter einen bestimmten Bereich geht.

Durchgehende Harmonie-Oktave: Hier wird die allgemeine Oktave der Harmonie festgelegt. In unserer 5stimmigen Harmonie für Trompeten werden beispielsweise die Harmoniestimmen immer eine Oktave über der Melodie gespielt – und zwar deshalb, weil diese 5stimmige Harmonie sich über 2 Oktaven erstreckt und Höhe braucht.

Lautstärke für ganze Harmonie anpassen: Sie können die Lautstärke der Harmonie hier ändern, falls sie leiser klingen soll.

Keine Harmonie wenn Dauer unter: Wenn Harmonien wie "Garner Piano" jede Note harmonisierten, würde dies unrealistische Ergebnisse hervorrufen. Denn ein Pianist (wie Garner) würde ganz kurze Noten niemals harmonisieren. Sie können festlegen, dass nur Noten harmonisiert werden, die länger sind als der hier eingegebene Wert. Im Beispiel Garner haben wir die Grenze bei 200ms gesetzt, so dass kürzere Noten nicht harmonisiert werden.

Neue Harmonie bei neuem Akkord: Diese Option steuert das Programm-Verhalten bei gehaltener Melodienote und gleichzeitigem Akkordwechsel. Die meisten Harmonien sind so eingestellt, dass sich die Harmoniestimmen unter der Melodie bewegen, wenn sich der Akkord ändert und die Harmonie keinen Akkordton spielen würde. Bei einigen Harmonien (wie etwa Garner oder bestimmten Gitarren-Harmonien) würde es allerdings unrealistisch klingen, wenn sich die Innenstimmen solcherart bewegten. Entfernen Sie das Häkchen bei "Neue Harmonie bei neuem Akkord", dann hören die Stimmen, die nicht zum neuen Akkord passen, einfach zu spielen auf und wechseln nicht zu einer neuen Note.

Stimmführung von Git.-Harmonie verwenden: Wenn diese Option aktiviert ist, verwendet der Harmonie Maker reale Gitarren-Lagen, die richtig auf dem Griffbrett angezeigt werden. Einschalten des Feldes "*Stimmführung von Gitarren-Harmonie verwenden*" führt dazu, dass die Gitarrenakkord-Lagen anstelle aller anderen im Harmonie Maker eingestellten Stimmführungen zur Wirkung kommen. Die Einstellungen bei Harmonie Nr. 32 (J Pass) bieten hierfür ein gutes Beispiel.

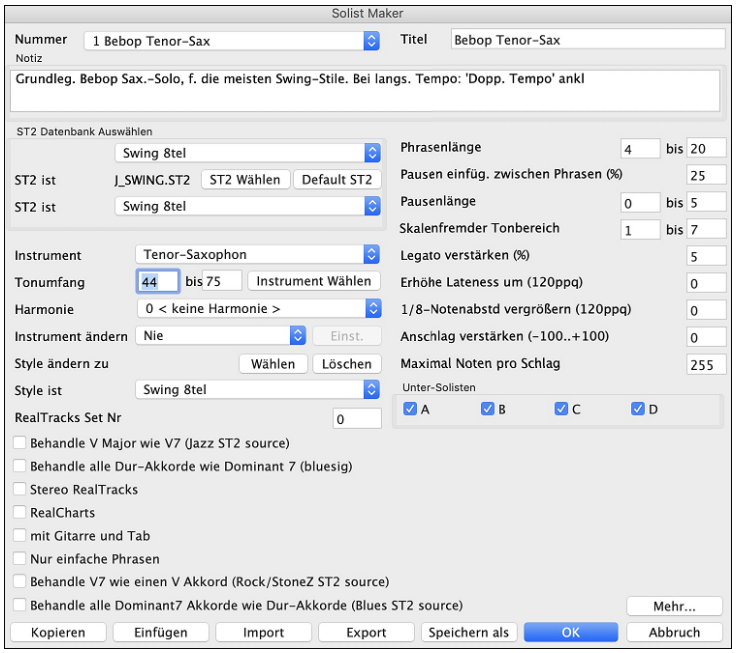
Der Solist Maker

Der Solist erlaubt Ihnen, die Parameter festzulegen, die für das Spiel dieses speziellen Solisten wesentlich sind, wie z.B. der Tonumfang des Instrumente (d.h. Tenorsaxophon), besonderes Legatospiel, mehr auf dem Beat als die meisten anderen Jazzmusiker und die Achtelnoten sind gerader als die üblichen Swing-Achtel.

Zusätzlich gibt es Einflussmöglichkeiten auf die Phrasenbildung, etwa wie lang die einzelnen Phrasen sein sollen und wie viel Raum dazwischen liegen soll. Sie können auch festlegen, wie stark der skalenfremde Tonbereich zum Zuge kommen soll. (Bei John Coltrane wäre also wohl das Maximum zutreffend!) Und anschließend schicken Sie ihn auf die Bühne und verfolgen, wie er über beliebige Songs eigene Soli spielt!



Um den **Solist Maker** zu öffnen, klicken Sie auf die Schaltfläche **[Solist]** im Band-in-a-Box-Hauptfenster und anschließend auf die Schaltfläche **[Solist Maker]**.



Ein neuer Solist in 10 einfachen Schritten:

1. Rufen Sie mit Klick auf **[Solo]** oder mit **Umschalt+F4** das Fenster **Solisten auswählen** auf.

2. Markieren Sie eine freie Stelle in der Liste Ihrer Solisten (links) und rufen mit Klick auf die Schaltfläche **[Solist bearbeiten]** den Solist Maker auf.
3. Tragen Sie Titel und Bemerkungen nach Belieben ein (das Nummernfeld wird automatisch gesetzt.) Nennen wir diesen Solisten einmal “Bebop Saxophon.” Im Notizfeld können Sie zum Beispiel eintragen: Basis-Solo für Bebop-Sax, funktioniert mit den meisten Swing Styles. Bei langsamem Tempo “Doppeltes Tempo” aktivieren.
4. Wählen Sie einen Solo-Typ, also Swing 8tel, Gerade 8tel, Swing 16tel usw. Wir nehmen hier Swing 8tel.
5. Dieser Style verwendet als Vorgabe die ST2-Datenbank J_SWING.ST2. Wir könnten uns aus dem *Soloists*-Ordner mit Klick auf **[.ST2]** auch eine andere Datenbank aussuchen.
6. Klicken Sie auf **[Auswahl]** und wählen Sie das Instrument, auf dem der Solist spielen soll (also Tenor Saxophon)

   Hinweis: Sie können das Instrument auch mit Patch-Wechsel bestimmen, aber bei Auswahl werden die Tonumfang-Informationen für das Instrument automatisch eingetragen. Sie haben sicher bemerkt, dass jetzt der richtige Tonumfang für das Tenor-Saxophon bereits zu sehen ist.
7. Modifizieren Sie (falls nötig) die Parameter für Phrasenlänge, Pausenlänge und sklalenfremden Bereich.
8. Ändern Sie die Legatoverstärkung auf 10 %. Damit wird die Notendauer um 10% verlängert.
9. Erhöhen Sie die Verzögerung um -5. Damit werden die Noten mehr auf dem Schlag gespielt als bei anderen Jazz-Solisten.
10. Erhöhen Sie den Achtelnoten-Abstand um -5. Damit werden die Achtelnoten mit weniger Swing gespielt als bei anderen Jazz-Solisten

Wenn Sie jetzt auf dem Bildschirm sehen, was die Abbildung unten zeigt, klicken Sie auf **[OK]**. Band-in-a-Box benötigt vielleicht einige Sekunden, um die Datenbank der Solo-Elemente und neuen Parameter zu laden und die Akkorde zu analysieren. Aber dann beginnt die Wiedergabe automatisch. Das Solo wird Ihnen gefallen!

Der **Solist Editor** Dialog (Solist Bearbeiten) ermöglicht das Bearbeiten von vielen RealTracks Parametern.

RealTracks Einstellungen

Diese Einstellungsgruppe wird auf alle RealTracks beim Solieren angewandt.

Behandle V Dur wie einen V7 (verwende Jazz St2 Quelle) – der Solist wird einen V Dur-Akkord wie einen V7 behandeln, anstatt wie einen VMaj7 Akkord.

Behandle alle Dur-akkorde wie Dominant 7 (bluesy, jazz st2 Quelle) – der Solist wird jeden Dur-Dreiklang (C, F, usw.) wie einen Dominant 7 (C7, F7, usw.) und verminderte 7 beim Solieren behandeln.

Stereo RealTracks – ist aktiviert, wenn die Quelle der Audio-Dateien Stereo Dateien beinhaltet.

RealCharts – sollte aktiviert sein, wenn RealCharts (Notation) für diese Spur verfügbar ist.

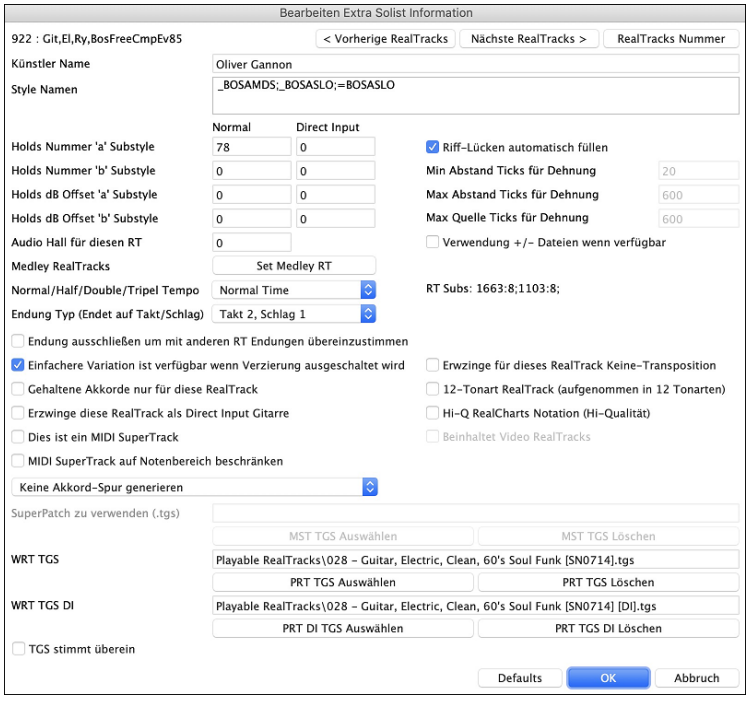
m/Gitarre und Tab – sollte für RealChart, das auch eine Gitarrenanzeige hat, aktiviert sein (Tab ist zurzeit nicht implementiert.)

Nur einfache Phrasen– kann erlaubt werden, dann werden nur einfache Phrasen (nicht verziert) erzeugt. **Behandle V7 wie einen Akkord (Rock/StoneZ Quelle)** – neu belegen V7 oder V9 Akkorde im ChordSheet auf einfache V Akkorde für Rock Soli.

Behandle alle 7th Akkorde wie Dur (Blues ST2 Quelle) – sollte für einen Blues Solisten aktiviert werden, da alle Solisten 7th oder 9th Akkorde umbelegt auf einfach Dreiklänge werden. Dies stimmt mit der Blueswiedergabe überein.

Klicken Sie auf den **[Mehr...]** Button um den Dialog **Bearbeiten Extra Solist Information** zu öffnen.

In diesem Dialog können Sie verschieden Parameter für das ausgewählte RealTrack einstellen.



[<] [>]: Mit diesen Buttons können Sie sich jeweils einen Schritt vor oder zurück in der Liste der RealTracks Solisten bewegen.

Wenn Sie die Nummer des RealTracks Instruments wissen, können Sie dieses mit Klick auf den **[#]** Button aus der Liste auswählen.

Sie sehen den **Künstler Namen** und den **Style Namen** für Styles die ein bestimmtes Instrument verwenden.

Die **Holds Nummer a Substyle** und **Holds Nummer b Substyle**identifizieren die Position der Dateien bei der Wiedergabe von Shots oder Held Akkorde bei der Songeingabe. Die "Normal" Spalte bezieht sich auf die Normale Version der RealTracks (z.B. einem Elektro-Gitarren RealTrack, der mit einem Verstärke aufgenommen wurde) und die "Direct Input" Spalte bezieht sich auf die Direct Input Version der RealTracks (z. B. eine Elektro-Gitarre die direkt – unter Umgehung eines Verstärkers aufgenommen wurde).

Holds dB Offset 'a' Substyle / Holds dB Offset 'b' Substyle: Die Lautstärke der Holds kann in einem Bereich +/- 64 dB angepasst werden. Es gibt unterschiedliche Einstellungen für "a" und "b" Substyles.

Audio Hall für diesen RT: Der Audio Hall für die Instrumente kann ebenfalls eingestellt werden.

[Set Medley RT]: Ähnlich wie bei den Solo-Medleys, ist es möglich, dass Mehrfach-RealTracks Instrumente sich abwechseln.

Normal/Half/Double/Tripel Tempo: Die neue élastique Pro V2 Zeit-Dehnungs und Tonhöhen-Korrekturengine by zplane.development erweitert die Möglichkeiten der Wiedergabe von RealTracks für Half/Double oder sogar Triple-Time.

Riff-Lücken automatisch füllen: Wenn dies aktiviert ist, werden die untenstehenden Einstellungen automatisch bestimmt. Basierend auf den Tysp (Rhythmus/Solist/Background, 8tel/16tel, Even/Swing, usw.).

Min Abstand Ticks für Dehnung: Um tonlose Abstände zwischen Riffs zu füllen, wird das Ende des vorherigen Riff gedehnt um den Leerraum zu überbrücken. Dies ist die Minimum Dauer des Abstands um dies durchzuführen.

Max Abstand Ticks für Dehnung: Um tonlose Abstände zwischen Riffs zu füllen, wird das Ende des vorherigen Riff gedehnt um den Leerraum zu überbrücken. Dies ist die Maximum Dauer des Abstands (in Ticks @ 1200ppq) um dies durchzuführen.

Max Quell-Ticks für Dehnung: Um tonlose Abstände zwischen Riffs zu füllen, wird das Ende des vorherigen Riff gedehnt um den Leerraum zu überbrücken. Dies ist die Maximum Dauer von Audio im vorherigen Riff (in Ticks @ 1200ppq), dass für die Dehnung verwendet wird. Eine längere Dauer resultiert in besserer Qualität, sollte aber auf kürzere Dauer gesetzt sein um frühzeitige Noten zu vermeiden.

Verwendung +/- Dateien wenn verfügbar: Wenn dies aktiviert ist werden RealTracks erzeugt, indem Sie Quell-Dateien verwenden, die + oder – im Dateinamen enthalten.

Endung Typ (endet auf Takt/Schlag) bestimmt den Endungs-Typ des RealTracks und den Schlag der als letzter gehaltener Akkord erklingt. Verändern Sie diesen Wert nicht.

Endung ausschließen um mit anderen RT Endungen übereinzustimmen wird für RealTracks mit verschiedenen Endungen verwendet, wie zum Beispiel die Solo RealTracks. Verändern Sie diese Einstellungen nicht.

Für RealTracks mit Varianten, wie die Bluesy Varianten, ist die Ursprungsvariante die nicht bluesige oder der Haupt-RealTrack, der die Datenbank verwendet. Verändern Sie nicht die **Ursprungs RealTracks** Einstellung.

Einfache Variation ist verfügbar durch Ausschalten der Verzierung ist nur eine PG Music Einstellung, und wird gesetzt wenn eine einfache Version verfügbar ist.

Wenn **Gehaltene Akkorde für diesen RealTrack** aktiviert ist, wird der RealTracks nur gehaltene Akkorde anstatt des normalen Styles spielen.

Wenn **erzwinge diese RealTrack als Direct Input Gitarre** aktiviert ist, verwendet der RealTracks immer eine Direct Input Gitarre.

Dies ist ein MIDI SuperTrack stellt den Solisten so ein, das ein MIDI SuperTrack anstatt eines RealTracks gespielt wird.

Wenn **MIDI SuperTrack auf Notenbereich beschränken** aktiviert ist, werden die Noten eines generierten MIDI SuperTracks so transponiert, dass sie in den im Solist-Editor festgelegten Bereich passen.

Wenn das **Akkord-Spur-Generierung** Combo-Auswahlfeld anders als keine Akkord-Spur generieren und die obenhalb stehende Option beschränken aktiviert ist, wird eine einfache Akkord-Spur unter Verwendung des im Solisten-Editor eingestellten Bereichs generiert.

12 Tonart RealTracks (aufgenommen in 12 Tonarten): Wenn dies aktiviert ist, wurden die RealTracks in allen 12 Tonarten aufgenommen. Dies ist eine PG Music Einstellung.

Wenn **Hi-Q RealCharts Notation** ausgewählt ist, ist sehr genaue und lesbare Notation inklusive neuer grafischer Markierungen für Bends, Slides, Hammer-Ons und Pull-Offs für den RealTrack verfügbar. Dies ist eine PG Music Einstellung.

Wenn **Beinhaltet Video RealTracks** aktiv ist, ist ein Video für das RealTrack verfügbar. Dies ist eine PG Music Einstellung.

SuperPatch zu verwenden (tgs) ermöglicht einen benutzerdefinierten Synth mit einem MIDI SuperTrack zu laden.

WRT TGS / WRT TGS DI: Diese Felder zeigen die .tgs-Dateien für die wiedergebbaren RealTracks an.

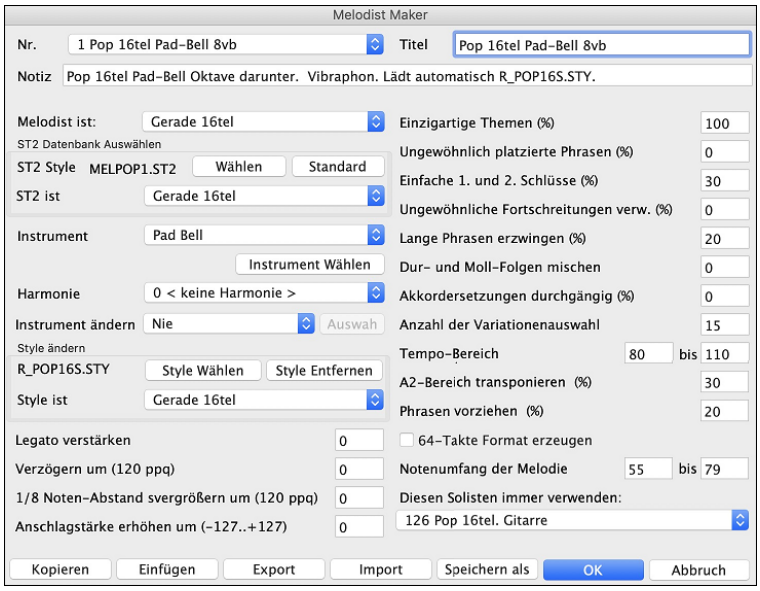
Wenn **TGS stimmt überein** markiert ist, wurde das Instrument in der .tgs-Datei von demselben Künstler und bei derselben Aufnahmesitzung wie der RealTrack aufgenommen.

Der Melodist Maker

Zusätzlich zu den Melodisten, die im Programm enthalten sind, können Sie mit diesem Programm-Modul Ihre eigenen Melodisten erstellen und bearbeiten. Sie können die Parameter einstellen, die die zu erstellenden Akkordtypen, Melodiearten und Intros steuern, sowie eine Menge Einstellungen für Form des Songs, Kontinuität des Themas, Art des Schlusses, Antizipation, das Feeling, Harmonien, Solisten, Patch Wechsel (Instrument Wechsel) und vieles mehr.



Sie öffnen die Melodist-Einstellungen aus dem Fenster Der **Melodist-Auswahl**. Klicken Sie auf **[Bearbeiten]** und es öffnet sich das Fenster **Melodist Maker**.



Nr.: Im Kombinationsfeld **Nr.** können Sie auswählen, welchen Melodist Sie bearbeiten möchten.

Im oberen Bereich des Melodist-Fensters können Sie dem Melodist auch einen **Titel** geben und ein **Memo** hinzufügen.

ST2 Datenbank wählen: Wählen Sie die passende ST2 Datenbank für den Melodist. Einige Beispiele für solche Melodist-Datenbanken sind MEL1.ST2=Jazz Swing (Achtelnoten), MELPOP1.ST2 (PopBalladen, Sechzehntelnoten), MELWLZ1.ST2 (Walzer, Achtelnoten), und MELROK1.ST2 (Rock, Achtelnoten).

Tipp: Solisten-Datenbanken haben ebenfalls die Dateiendung ST2, aber sie sind mit Melodisten nicht kompatibel. Melodist-Datenbanken sind leicht zu erkennen: Ihr Name fängt immer mit MEL an.

Im Bereich **Patch Wechsel** können Sie ein Instrument und eine **Harmonie** auswählen und im Bereich **Instrument wechseln** einstellen, wann Sie möchten, dass ein anderes Melodie-Instrument kommt (z.B. bei jeder Strophe).

Im Bereich **Style wechseln zu** können Sie einen Style für den Melodist wählen und im Kombinationsfeld **.STY ist** auswählen, welche Art von Melodie gespielt werden soll (z.B. Swing-Achtelnoten).

Legato-Verstärkung % verändert das Legato (die Dauer) der erzeugten Noten. Instrumente wie Saxophon haben eher eine Legato-Phrasierung.

Lateness erhöhen um (/120ppq) bezieht sich darauf, um wie viel nach dem Beat die Noten gespielt werden. Bei den Melodisten lässt man diese Einstellung normalerweise auf 0.

Achtelnoten 'Spacing' erhöhen (/120ppq) bleibt normalerweise auf 0. Wenn ein anderer Wert als Null eingestellt wird, dann haben die Achtelnoten einen größeren Abstand zueinander (auf Basis von 120 Ticks pro Schlag).

Die restlichen Einstellungen im Melodist Maker steuern, welche Art von Melodie generiert wird.

Einzigartige Themen: Hier steht normalerweise 100%. Wenn Sie den Melodist jedoch dazu zwingen wollen, während des ganzen Songs dasselbe Thema zu verwenden, dann stellen Sie einen niedrigeren Wert ein (z.B. 80%). Viel weniger als 80 sollte nicht eingegeben werden. Standardeinstellung = 100.

Ungewöhnliche Phrasen-Platzierung: Der Melodist versucht Phrasen zu generieren, die zur jeweiligen Position im Song passen. Zu den ersten beiden Takten der Melodie passen z.B. “Eröffnungs-Phrasen”. Wenn Sie mit Phrasen experimentieren wollen, die sich nicht an diese Regeln halten, dann geben Sie in das Feld Ungewöhnliche Phrasen-Platzierung einen Wert höher als 0% ein. Standardeinstellung = 0.

Einfache 1./2.-Endings: Diese Einstellung bezieht sich nur auf Melodisten, die die Datenbanken Jazz Swing (MEL1.ST2) oder Walzer (MELWLZ1.ST2) verwenden. Damit wird festgelegt, in wie vielen % der Fälle die Schlüsse des A-Teils (in einer AABA-Form) einfache Schlüsse sind (eine oder zwei Noten) anstelle von vollständigen Phrasen. Normalerweise haben AABA-Songs simple Phrasen am Ende des A-Teils, diese Option wird also üblicher Weise auf 80% oder höher eingestellt. Standardeinstellung = 80%.

Ungewöhnliche Akkordfolgen wählen: Wenn ein anderer Wert als Null eingestellt ist, dann generiert der Melodist untypische Akkordprogressionen. Statt Dm7 | G7 | Cmaj7 generiert er dann vielleicht Dm7 | Db7 | Cmaj7 Am7. Standardeinstellung = 0.

Lange Phrasen forcieren: Hier wird eingestellt, in wie vielen % der Fälle der Melodist lange Phrasen zu erstellen versucht (4 Takte und mehr). Der Nachteil davon, wenn man einen Wert höher als 20 einstellt ist, dass die Phrasen dann nicht mehr sehr einzigartig klingen. Die Einstellung sollte nicht viel höher als 20 sein. Standardeinstellung = 20.

Moll- und Dur- Folgen mischen: Typische Dur-Progressionen haben Akkorde wie z.B. (in C-Dur) Dm7 | G7 | Cmaj7, in A-Moll wären es z.B. |Bm7b5| E7 |Am6. Diese Einstellung legt fest, wie oft diese beiden Arten von Akkordprogressionen innerhalb eines Songs vermischt werden sollen. Standardeinstellung = 0.

Akkordersetzungen innerhalb der Form: Normalerweise sind alle A-Teile einer AABA-Form identisch. Wenn hier ein anderer Wert als 0 eingestellt ist, erstellt der Melodist für jeden A-Teil Akkordersetzungen, wobei aber die Melodie erhalten bleibt! Standardeinstellung = 0.

Größe der Variationenauswahl: Während der Melodist festlegt, welche Art von Phrase er generieren soll, engt er die Möglichkeiten auf die Anzahl der hier eingegebenen Variationen ein. Wenn ein höherer Wert eingegeben wird, ergeben sich interessantere Melodien, aber die Akkordprogressionen werden schräger. Standardeinstellung = 15.

Tempo Bereich / Auto Tempo: Die Einstellung Tempo Bereich bestimmt, in welchem Bereich das Tempo des zu generierenden Stücks sein kann (das Tempo wird innerhalb diese Bereichs zufällig gewählt). Im Melodist-Auswahlfenster muss die Option AutoTempo aktiviert sein, damit das Tempo zufällig gewählt wird. Standardeinstellung = 110 bis 180.

A2-Teil transponieren: In Songs mit einer AABA-Form kommt es häufig vor, dass der zweite A-Teil transponiert wird. Der erste A-Teil ist z.B. in Es-Dur, der zweite ist in die Tonart Ges-Dur hinauftransponiert. Diese Einstellung kann in Melodisten gespeichert werden und einige Melodisten sind so programmiert, dass sie den zweiten A-Teil transponieren. Diese Einstellung bestimmt, wie hoch die Chance ist, dass im generierten Song transponiert wird. Transponiert wird normalerweise um zwei, drei oder vier Halbtöne. Es wird nur dann transponiert, wenn im Melodist-Auswahlfenster nicht “A2 transponieren: nicht” eingestellt ist. Standardeinstellung = 30.

Antizipationen in Phrasen: Melodische Phrasen fangen oft ein bisschen vor dem Schlag an. Das nennt man Antizipation. Diese Einstellung legt fest, wie viele Prozent der Phrasen antizipiert werden. Standardeinstellung = 20%.

Immer diesen Solisten verwenden: Nachdem Melodisten auch Soli generieren können, kann mit dieser Einstellung ein Solist bestimmt werden. Wenn “0 - no Solist” eingestellt ist, dann sucht das Programm einen passenden aus.

[Kopieren] [Einfügen]: Sie können Melodisten kopieren und einfügen, um neue Melodisten zu erstellen, die Abwandlungen voneinander sind.

[Export.] [Import.]: Sie können Melodisten als .M1-Dateien exportieren (speichern) und importieren (laden). Sehr nützlich, wenn Sie einem Freund einen Melodist schicken wollen.

[Speichern als]: Die gesamte Melodist-Datei mit bis zu 256 Melodisten kann in einer .MEL-Datei gespeichert werden. Die Standard-Datei heißt DEFAULTg.MEL.

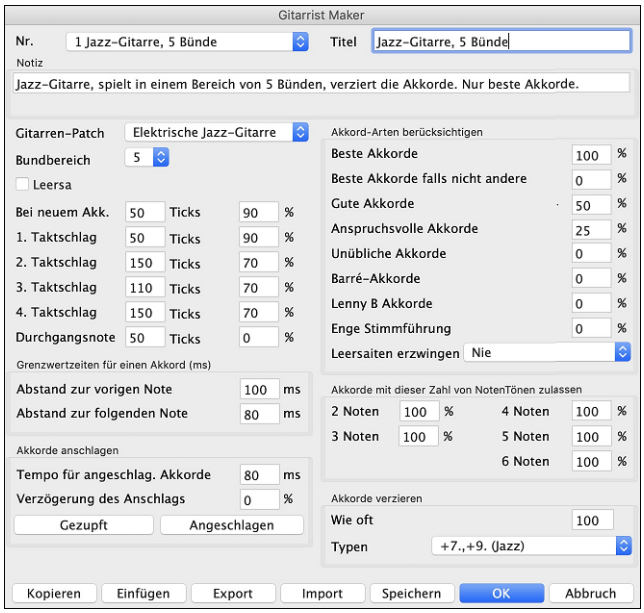
Die Datei DEFAULTg.MEL wird jedes Mal gespeichert, wenn die Schaltfläche **[OK]** angeklickt wird, Sie müssen diese Datei also nicht extra mit der Schaltfläche **[Speichern als]** sichern., außer Sie wollen weitere .MEL-Dateien speichern und mehr als 256-Melodisten verwenden.

Der Gitarrist-Maker



.Der **Gitarrist-Maker (Gitarrist Editor)** wird über das Gitarrenfenster aufgerufen, das durch den **[Gitarre]** Toolbar Button oder über den Menüpunkt *Fenster* | *Gitarren Fenster oder mit* **Strg+Umschalt+G** erreicht wird.

Klicken Sie auf den **[Akk.Solo]** Button im Gitarrenfenster um das Gitarrenauswahlfenster zu öffnen Mit Klick auf **[Gitarrist-Editor bearbeiten]** gelangen Sie aus dem Fenster *Gitarrist auswählen (Gitarren-Akkordsolo erzeugen)* zum Gitarrist-Maker, wo Sie Gitarristen erstellen und bearbeiten können.



Im Feld hinter **Nr.** markieren Sie den gewünschten Gitarristen.

Im Feld **Titel** können Sie für den Gitarristen eine neue Bezeichnung vergeben.

Im **Notiz**-feld können Sie Bemerkungen dazu notieren (max. 100 Zeichen).

Der **Gitarren-Patch** wird hier festgelegt.

Bundbereich: Bei 0 wird das Gitarrenakkord-Solo auf solche Akkorde beschränkt, die in der aktuellen Lage erreicht werden. Bei 5 werden Akkorde einbezogen, die 5 Bünde auf- oder abwärts von der aktuellen Lage erreichbar sind.

Offene Lage: erzwingt bei allen Akkorden die offene Lage. Eine Ausnahme gilt nur, wenn die Melodienoten so hoch sind, dass sie nicht in offener Saitenlage gespielt werden können. Wenn die Melodie sich im oberen Tonbereich bewegt und Sie dennoch offene Lage erzwingen wollen, transponieren Sie am besten die Melodie, bevor Sie das Solo erzeugen.

Mit dem Grenzwert der Notendauer legen Sie fest, wie lang eine Note mindestens sein muss, damit ein Akkord erzeugt wird.

In der Abbildung oben ist die Einstellung wie folgt zu verstehen:

- Wenn eine Note als erste unter einem neuen Akkord auftritt und dieser Note keine andere im Abstand von mindestens 50 Ticks (120 Ticks = 1 Viertelnote) nachfolgt, wird in 90% der Fälle ein Akkord erstellt.

- Wenn eine Note nicht als erste unter einem Akkord, aber auf der ersten Zählzeit auftritt, und ihr im Abstand von mindestens 50 Ticks keine andere nachfolgt, dann wird in 90% der Fälle ein Akkord erstellt.
- Ähnlich sind die Einstellungen für den 2., 3. und 4. Schlag zu verstehen. Sie erkennen, dass der Grenzwert bei den Noten auf der 2. und 4. Zählzeit höher liegt, denn so spielt ein Gitarrist seine Akkord-Soli.
- "Durchgangsnoten" sind kurze Noten, die nicht auf dem Schlag liegen und denen eine Note auf dem Schlag folgt. Im obigen Beispiel führen Durchgangsnoten niemals zu Akkorden, denn der Grenzwert steht bei 0.

Es gibt noch einen weiteren Grenzwert dafür, ob eine Note überhaupt zu einem Akkord führt: die Dauer in Millisekunden.

m abgebildeten Fall führt eine Note, die im Abstand von weniger als 100ms auf die vorhergehende folgt, nicht zu einem Akkord. Und wenn einer Note im Abstand von weniger als 80ms eine weitere Note folgt, wird ebenfalls kein Akkord gebildet.

Akkorde anschlagen: Wenn alle Noten des Gitarren-Akkorde gleichzeitig ertönen, würde es klingen wie gezupft. Normalerweise wird auf der Gitarre aber eher angeschlagen.

Tempo für angeschlagene Akkorde: Wenn Sie hier 80ms eintragen, sind die einzelnen Akkordtöne innerhalb von 80ms nacheinander zu hören.

Anschlag: Wenn alle Noten des Gitarrenakkordes zugleich erklingen, klingt das, als ob er gezupft wäre. Typischer Weise wird beim Gitarre spielen eher geschlagen.

- **Tempo de geschlagenen Akkorde**: Wenn 80ms eingestellt sind, dann wird der Akkord über eine Dauer von 80 Millisekunden angeschlagen.
- **Schlag-Startverzögerung in %**: Wenn die Schlag-Startverzögerung auf 0 belassen wird, dann endet der Anschlag zu dem Zeitpunkt, wo die ursprüngliche Melodienote ist. Wenn Sie 50% eingeben, dann wird der Anschlag zu dem Zeitpunkt, wo die ursprüngliche Melodienote ist, gerade zur Hälfte fertig sein. Wenn Sie jedoch 100% eingeben, beginnt der Anschlag erst zu dem Zeitpunkt, wo die ursprüngliche Melodienote erklingt. Die musikalischste Einstellung ist ungefähr bei 50% Verzögerung. Eine Verzögerung von 0% klingt auch gut und sie hat zusätzlich den Vorteil, dass sie den tatsächlichen Zeitpunkt, zu dem die Melodienote erklingt, nicht verschiebt (wichtig, wenn Sie das Akkordsolo mehrmals auf der Melodiespur generieren).
- **[Gezupft] / [Geschlagen]**: Wenn Sie auf diese Schaltflächen klicken, werden vordefinierte Werte eingesetzt.

Akkord-Arten berücksichtigen

Sie können hier festlegen, welche Akkord-Arten im Akkord-Solo vorkommen sollen:

- **Beste Akkorde** sind solche, die von Gitarren-Profis am häufigsten verwendet werden.
- **Gute Akkorde** sind beliebte weitere Akkorde.
- **Anspruchsvolle Akkorde** sind schwierig zu spielen oder enthalten komplexere Akkordbildungen.
- **Unübliche Akkorde** sollten eher vermieden werden, sind aber gelegentlich sinnvoll.
- **Barré-Akkorde** sind solche, bei denen der Zeigefinger flach über die Saiten gelegt wird.
- **Lenny B Akkorde** setzt den Prozentsatz für Lenny B. Stimmführung. Diese sind normalerweise eine ‚Klammer' aus zwei Noten auf den Saiten 4/5 oder 5/6 plus einer hohen Note auf Saite 1.
- **Offene Saiten** kann auf *Nie/Manchmal/Bevorzugt eingestellt* werden. Bei "Nie" werden keine Akkorde mit offenen Saiten gespielt. Bei "Bevorzugt" werden offene Saiten so oft wie möglich gespielt - und bei "Manchmal" liegt das Ergebnis irgendwo in der Mitte.

Akkorde mit dieser Anzahl von Noten zulassen.

Sie können die Anzahl der Noten pro Akkord hier festlegen, die im Akkordsolo vorkommen sollen. Im abgebildeten Beispiel werden Akkorde mit 2-6 Noten berücksichtigt.

Akkorde verzieren

Wie oft verzieren?: Ermöglicht Ihnen die Häufigkeit der Verzierungen einzustellen.

Verzierungs-Arten : lassen verschiedene Vorgaben für die Akkord-Verzierung zu.

- Pop-Gitarristen sollten so eingestellt sein, dass sie nur Nonen verwenden. Damit wird aus einem C7-Akkord ein C9, und aus einem Cm7 wird Cm9.
- Die Einstellung "+7/+9" (Sept- und Nonenakkorde) sollte im Jazz verwendet werden. Damit wird C zu Cmaj7, und aus Cm wird Cm7.
- Die Einstellung "+7/+9/+11/+13" (Sept-/None/Undezime/Tredezime-Akkorde) sollte nur bei "Anspruchsvollen Jazz-Gitarristen" verwendet werden. Die Akkorde sind mit zusätzlichen Erweiterungen angereichert.

[Kopieren] [Einfügen] [Export] [Import]: Einzelne Gitarristen können kopiert, eingefügt, auf die Festplatte exportiert oder von dieser importiert werden.

Die Gittaristen werden in der Datei DEFAULTg.GIT gespeichert. Wenn Sie den [**Speichern**] Button drücken, können Sie einen anderen Dateinamen angeben.

Drücken des [**OK**] Buttons erneuert Datei DEFAULTg.GITmit den aktuellen Einstellungen.

Kapitel 14: MIDI Setup

OS X CoreMIDI

Band-in-a-Box verwendet **CoreMIDI** als MIDI-Treiber. CoreMIDI ist in Mac® OS X der Standard-Miditreiber. CoreMIDI ermöglicht die Kommunikation mit externen MIDI-Geräten und zwischen verschiedenen Midi-Anwendungen untereinander

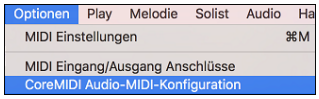
CoreMIDI erfordert eigene Einstellungen, die aber nicht sehr kompliziert sind.

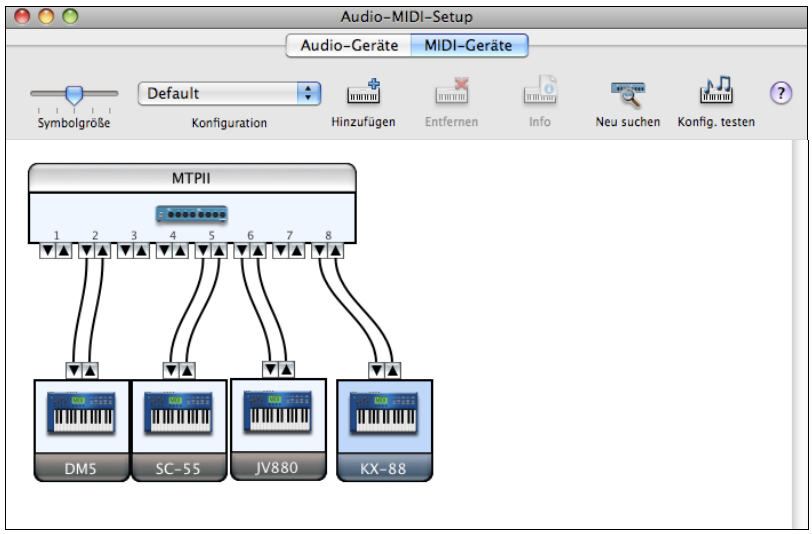
Tipp: Am besten besuchen Sie hin und wieder die Web-Seite des Herstellers, um gegebenenfalls einen aktualisierten MIDI-Treiber für Ihre Schnittstelle herunter zu laden und zu installieren.

CoreMIDI Audio MIDI Konfiguration

'Audio MIDI Konfiguration' ist normalerweise im Ordner *Dienstprogramme/Utilities* zu finden. Anwender mit mehreren Midi-Geräten, die häufig ihre Konfiguration ändern, platzieren das Programm vielleicht darum sogar im Dock.

Audio MIDI Konfiguration können Sie aus Band-in-a-Box freilich auch direkt aufrufen.





Die einzelnen Geräte auf der Darstellung Ihrer *Audio MIDI Konfiguration* sehen wahrscheinlich anders aus als auf dieser Abbildung: je nach vorhandener Midi-Schnittstelle und externen Geräten.

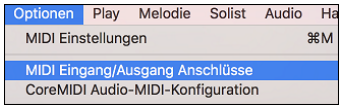
Wenn Ihre Schnittstelle korrekt installiert ist, wird das entsprechende Geräte-Symbol automatisch in diesem Fenster zu sehen sein: mit „Buchsen" für die Ein- und Ausgänge an Ihrer Schnittstelle.

Sie müssen der *Audio MIDI Konfiguration* natürlich Ihre externen Geräte zuweisen (Keyboards, Synthesizer, Midi-Drumpads, Mixer usw.). Klicken Sie für jedes Gerät einmal auf [Hinzufügen]; nach Doppelklick auf das betreffende Gerätesymbol können Sie dann die Angaben für Hersteller, Modell, Ein- und Ausgangskanäle und anderes eintragen.

Als letzter Schritt bleibt Ihnen dann noch, die Geräte mit Ihrer Schnittstelle zu „verdrahten". In der obigen Abbildung ist das Keyboard KX-88 mit dem MIDI- Ein- und Ausgang Nr. 8 am der Schnittstelle MTPII verbunden. Zum Erzeugen dieser Verbindung ziehen Sie bei gedrückter Maustaste den Zeiger von der Ausgangsbuchse Ihres Midi-Gerätes zur Eingangsbuchse der Schnittstelle. Für die Gegenverbindung gehen Sie umgekehrt entsprechend vor.

Danach erkennt CoreMIDI die Geräte "auf der anderen Seite" Ihrer MIDI-Schnittstelle(n).

MIDI-Port für externe Geräte auswählen



Das Beispiel zeigt die Konfiguration von Band-in-a-Box für den Empfang (die Aufnahme) eines MIDI-Keyboards auf Port 8 der Schnittstelle. Band-in-a-Box kann die Spuren verschiedenen Synthesizern zuweisen, die an den Ausgängen der Schnittstelle angeschlossen sind. Das ist vielleicht zweckmäßig, wenn Ihre besten Schlagzeug-Sounds sich bei einem Synthesizer an Port 5, und Ihre besten Klavier-Sounds sich bei einem an Port 2 befinden.

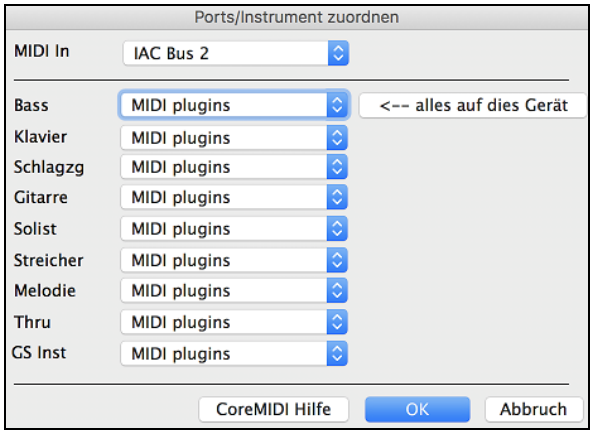


Aber Ihr Aufbau muss nicht so komplex sein. Wenn alle Spuren auf einem einzigen Synthesizer wiedergegeben werden sollen (was meistens der Fall ist), stellen Sie für den Bass das entsprechende Ziel ein, und klicken danach [← alles auf dies Gerät].

Apple® DLS Synth und ein Midi-Keyboard

Wenn Sie keine externen Synthesizer, aber ein kleines Keyboard-Steuergerät besitzen, wird auch diese Konfiguration von Band-in-a-Box unterstützt.

Wählen Sie den Port aus, an dem Ihr Controller angeschlossen ist als MIDI-Input aus, danach wählen Sie MIDI plugin für Ihre Ausgangs-Ports. Band-in-a-Box empfängt dann die Midi-Signale vom Keyboard an der Schnittstelle, aber die Wiedergabe und der MIDI-Thru-Kanal für das Keyboard steuern den eingebauten, internen Musik-Synthesizer an



Inter-Application Communication (IAC) über Virtual Ports

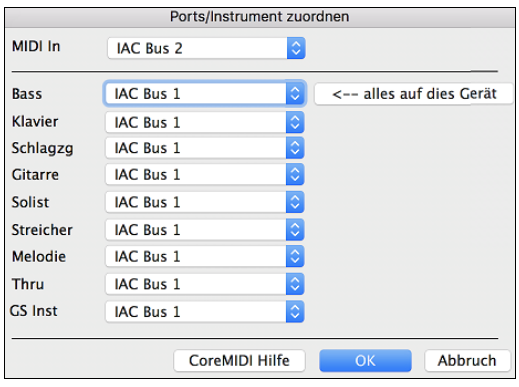
Mit dem virtuellen Ausgang von Band-in-a-Box können die Midi-Ausgangssignale zu einer weiteren MIDI/Audio-Anwendung durchgeschleust werden.. Dies bedeutet, dass während Sie einen Song in Band-in-a-Box wiedergeben, die MIDI-Informationen an eine andere Applikation – und nicht direkt zum Midi-Interface oder dem Apple® DLS Soft-Synth, weitergeleitet werden. Ein Grund dafür wäre, dass Sie ein Programm eines anderen Herstellers als Audio-Einheit oder ein VST PlugIn nutzen wollen.

Mit Band-in-a-Box können Sie entweder die BIAB Virtual Ports oder den IAC (Inter-Application Communication) Bus verwenden. Dies sind im Grunde nur zwei verschieden Wege um das gleiche Ziel zu erreichen.

Es gibt ein ausführliches Video Tutorial über die Verwendung von Band-in-a-Box mit unterschiedlichen Standalone Softsynths unter https://www.pgmusic.com/videos.bbmac.htm. Um den IAC-Bus zu nutzen, müssen Sie zuerst den IAC-Treiber im Audio MIDI Setup Fenster (MIDI Geräte) aktivieren. Doppel-Klick auf den IAC Driver, stellen Sie sicher, dass “Device online ist” und mindestens ein Port markiert ist.

Hinweis: Falls Band-in-a-Box gerade gestartet ist, während Sie den IAC-Treiber aktivieren, sollten Sie Band-in-a-Box schließen und erneut öffnen, damit der Treiber erkannt wird.

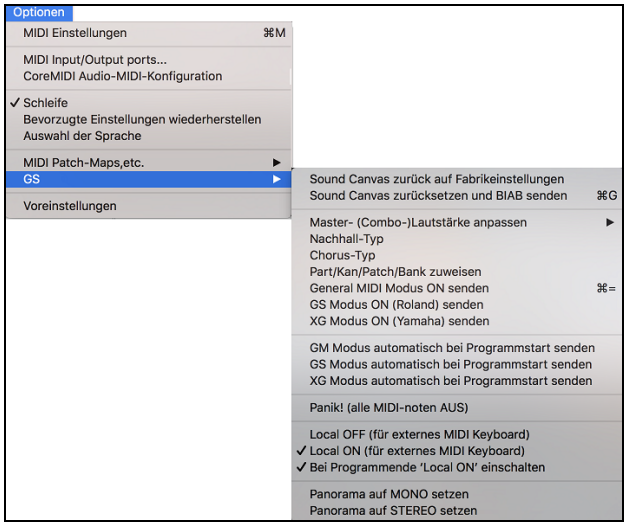
Rufen Sie in Band-in-a-Box ‘CoreMIDI (Ports auswählen)’ auf und wählen Sie **IAC** für alle Ausgangs-Ports.



Starten Sie Rax, gehen Sie dort zu *Voreinstellungen* | *MIDI* und aktivieren Sie IAC als Eingangs-Port.

Hinweis: Unter Umständen ist es wichtig in welcher Reihenfolge Sie das MIDI-Programm öffnen. Sie könnten eventuell das Programm eines anderen Herstellers zuerst öffnen müssen, bevor Sie Band-in-a-Box starten.

Vermeiden Sie GS-Befehle an nicht GS-kompatible Synthesizer



GS ist ein von Roland entwickelter Satz von SysEx-Befehlen. GS wird von vielen (allerdings nicht allen) Roland-Synthesizern erkannt, ebenso von einer Reihe von Synthesizern anderer Hersteller.

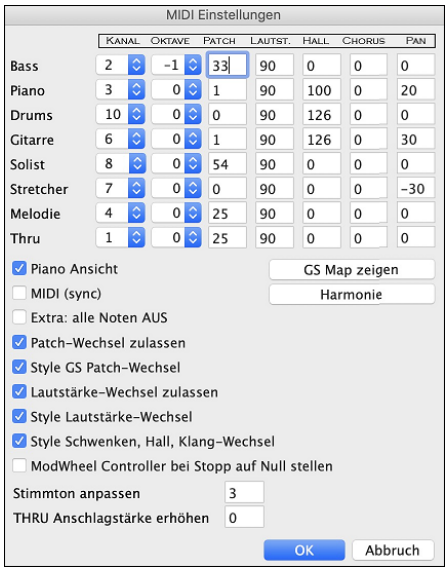
Eigentlich sollte es so sein, dass schlimmstenfalls ein nicht-GS-kompatibler Synth diese Befehle ignoriert (dass also GS-Parameter wie Master-Lautstärke oder Nachhall einfach nicht funktionieren).

Es gibt jedoch – besonders bei den nicht professionell erstellten Software-Synths – immer wieder Fälle, dass Fehlfunktionen durch GS-Befehle ausgelöst werden.

Wenn Sie also nicht ganz sicher sind, dass Ihr Synthesizer GS-Befehle erkennt, achten Sie darauf, nur normale Midi-Steuerbefehle auszulösen.

MIDI-Einstellungen

Im Fenster *Midi-Einstellungen* können Sie für jeden Spur. Über die Schaltfläche **[Harmonie]** gelangen Sie auch zu den Harmonie-Kanälen.



KANÄLE: Bereich von 0 bis 16. (Bei 0 ist der Spur ausgeschaltet). Manche Synths (z.B. MT32) geben den unteren Kanalnummern höhere Priorität. Sobald die Noten knapp werden, weisen Sie den wichtigen Spuren (z. B. Melodie) eine niedrigere Kanalnummer zu als anderen (z. B. der Gitarre).

OKTAVE: Zur Anpassung der Oktave, in der jeder Spur spielt. Bereich von -2 bis +2, normalerweise 0. (Der Bass ist bei GM-Instrumenten normalerweise auf -1 eingestellt.)

PATCH: Bereich von 0 bis 127. Es handelt sich hier um die GM-Patch-Nummerierung. Geben Sie hier nicht die Patch-Nummern Ihres Synthesizers ein. (Die Zuordnung von GM-Patch-Nummern zu den Patch-Nummern Ihres Nicht-GM-Synthesizers erfolgt in der Patch-Liste.)

LAUTST.: Bereich von 0 bis 127. Typisch ist eine Lautstärke = 90.

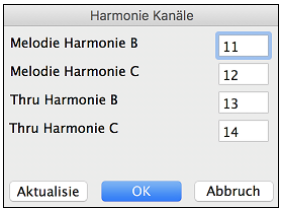
HALL: Bereich von 0 bis 127. Typische Einstellung = 40.

CHORUS: Bereich von 0 bis 127. Typische Einstellung = 0.

PAN: Panorama bezieht sich auf die links/rechts Stereo-Position. Der Bereich geht von -63 (ganz links) bis +64 (ganz rechts). Die Einstellung 0 ergibt das Zentrum.

Die Schaltfläche **[GS Map zeigen]** öffnet ein Verzeichnis der GM-Patch-Nummern zum schnellen Überblick.

Klicken Sie auf **[Harmonie]**, und das Fenster Harmonie-Kanäle öffnet sich.



Band-in-a-Box belegt bereits 7 Kanäle (Bass, Schlagzeug, Klavier, Gitarre, Fläche/Streicher, Melodie- und Thru-Kanal). Mit Hinzufügung der 4 Harmonie-Kanäle werden unter Umständen 11 Kanäle mit Information versorgt. Sofern Sie ein modernes Modul besitzen, das auf allen Kanälen empfangen kann, sollten Sie die Einstellungen unverändert lassen.

Melodie Harmonie Kanal A: Immer auf dem Melodie-Kanal
Melodie Harmonie Kanal B: Vorgabe =11
Melodie Harmonie Kanal C: Vorgabe =12
Thru Harmonie Kanal A: Immer auf dem Thru-Kanal
Thru Harmonie Kanal B: Vorgabe =13
Thru Harmonie Kanal C: Vorgabe =14

Ältere Geräte können nur 8 Spuren gleichzeitig wiedergeben (z.B. MT32 oder Korg M1). Darum ist bei diesen die Verteilung der Harmonie-Stimmen auf verschiedene Instrumente wenig sinnvoll. Stellen Sie in diesem Fall die Harmonie-Kanäle wie folgt ein:

Melodie Harmonie Kanal A: Bleibt auf dem Melodie-Kanal, unverändert.
Melodie Harmonie Kanal B: Ebenfalls auf Melodie-Kanal setzen.
Melodie Harmonie Kanal C: Ebenfalls auf Melodie-Kanal setzen
Thru Harmonie Kanal A: Bleibt auf dem Thru-Kanal, unverändert.
Thru Harmonie Kanal B: Ebenfalls auf Thru-Kanal setzen.

Thru Harmonie Kanal C: Ebenfalls auf Thru-Kanal setzen.

Danach benötigen Sie keine weiteren Änderungen, denn zusätzliche Kanäle werden nicht gebraucht.

Piano Ansicht: Entfernen Sie das Häkchen, wenn Sie die Noten nicht auf der Klavier-Tastatur sehen wollen.

MIDI (sync) : Um einen externen Sequenzer mit Band-in-a-Box zu synchronisieren, setzen Sie hier das Häkchen.

Extra: alle Noten AUS: Lassen Sie dieses Feld ohne Häkchen, wenn Sie nicht beim Anhalten der Wiedergabe Probleme mit hängenden Noten haben. Wenn Sie dieses Feld aktivieren, sendet Band-in-a-Box ein Signal für alle Noten auf AUS.

Patch-Wechsel zulassen: Wenn keine Patch-Wechsel vorgenommen werden sollen, entfernen Sie das Häkchen. Wenn Sie noch keine Patch-Liste erzeugt haben, entfernen Sie das Häkchen ebenfalls.

Style GS Patch-Wechsel: Styles enthalten oft Patch-Wechsel. Wenn Sie diese Funktion ausschalten wollen, entfernen Sie das Häkchen.

Lautstärke-Wechsel zulassen: Wenn Lautstärke-Änderungen durch das Programm vermieden werden sollen, entfernen Sie dieses Häkchen.

Style Lautstärke-Wechsel: Styles enthalten gelegentlich Lautstärke-Änderungen. Wenn diese nicht wirksam werden sollen, entfernen Sie das Häkchen.

Style Schwenken, Hall, Klang-Wechsel: Wenn diese Option aktiv ist, dann kann ist es erlaubt bei Styles Schwenken, Hall, Klang-Wechsel einzustellen.

ModWheel Controller bei Stopp auf Null stellen; Sie wollen nicht, dass der ModWheel Controller Null-Werte liefert, wenn Sie den Garritan Synth verwenden. Im Fall, dass Sie dies für andere Synths dennoch benötigen, können Sie dies hier einstellen.

Stimmton anpassen: Dies dient der Anpassung für transponiert notierende Instrumente wie Saxophon oder Trompete. Die Ausgabe erfolgt transponiert, Sie sehen also die notierte Musik in einer Tonart und hören Sie in einer anderen. Trompete oder andere in Bb gestimmte Instrumente sollten hier auf -2 (d.h. Minus 2) gestellt werden. Bei Alto-Sax und anderen in Eb gestimmten Instrumenten sollte der Stimmton auf +3 gestellt werden.Als Beispiel kann das Alt-Saxophon dienen, das in Band-in-a-Box die Stimmton-Anpassung +3 erhält. Wir gehen davon aus, dass der ganze Song in normaler Stimmung in C-Dur steht. Transponieren Sie den Song zu A-Dur über die Tonart-Einstellung am Haupt Bildschirm. Der Song wird jetzt in der Tonart A-Dur angezeigt, mit einer Stimmton-Anpassung auf +3 erfolgt die Ausgabe 3 Halbtöne höher, also in C-Dur. Der Song kann jetzt auch in A-Dur ausgedruckt werden.

THRU Anschlagstärke erhöhen: Wenn Sie mit der BiaB-Band jammen und Ihr Keyboardsound ist zu leise und Erhöhen der THRU Lautstärke hilft nicht ausreichend, nützen Sie diese Option, um die Thru Velocity anzuheben und Ihr THRU Spiel lauter zu machen. Z.B. sind Keyboards OHNE Anschlagdynamik (=Velocity) in der Regel auf eine leise Velocity von 64 fest eingestellt.

Kapitel 15: Referenz

Band-in-a-Box Menü

Über Band-in-a-Box gibt Ihnen wichtige Programm-Informationen, wie zum Beispiel die Versionsnummer und den Programmstand (Build), sowie die Personen die bei der Entwicklung beteiligt waren. Hier finden Sie auch Kontaktinformationen zum technischen Support von PG Music Inc. und die Webadresse von PG Music www.pgmusic.com.

Prüfe auf Updates: Der Benutzer kann prüfen/downloaden/pause/fortsetzen/installieren ob eine neue Version vorhanden ist (nicht kostenlos), ob neue Builds (kostenlos) und upgedatete RealTracks Dateien (kostenlos) verfügbar sind. Starten Sie diese Funktion über das Menü *Band-in-a-Box – Prüfe auf Updates*. Dies zeigt den **Updates** Dialog.

Voreinstellungen (command+, oder option+P): Verwenden Sie die Voreinstellungen um die Benutzereinstellung für das Programm festzulegen. Diese Einstellungen werden alle im Ordner */Band-in-a-Box/Preferences* in der Datei Preferences_X86 gespeichert. Wenn diese Datei entfernt wird, startet das Programm wie nach der Erst-Installation. Dies ist auch ein Weg ungewollte Einstellungen wieder zurückzusetzen.

Dienste öffnet ein Untermenü der verfügbaren Dienste des Betriebssystems.

Band-in-a-Box ausblenden minimiert das Band-in-a-Box Fenster. Klicken Sie auf das Band-in-a-Box Symbol im Dock um das Fenster wieder herzustellen.

Andere ausblenden / Alle einblenden zeigt oder verstekct andere Fenster und Programme.

Band-in-a-Box beenden (command+Q) beendet das Programm.

Datei Menü

Neu (command+N)erzeugt mit leerer Akkord-Übersicht einen neuen Song.

Song öffnen (F3 oderr S S 4 return oder command+O) öffnet einen vorhandenen Song.

Öffne Spezial öffnet ein Untermenü

Nächsten Song öffnen (umschalt+F8 oder S S 8 return) und ***Vorherigen Song öffnen*** (strg+umschalt+F8 oder S S 7 return) öffnet in alphabetischer Folge den nächsten bzw. den vorhergehenden Song. Bei einem aktuellen Song namens "Paul" wird also mit *nächster Song* der alphabetisch danach aufgeführte Song geladen, der dann "Peter" heißen könnte.

Öffnen nach Style listet aus dem aktuellen Ordner nur Songs mit dem aktuellen Style auf.

Song mit Melodie öffnen (command+F3) listet aus dem Ordner nur Songs auf, die eine Melodie enthalten (*.mg?).

Bevorzugte Songs öffnen (umschalt +F4 oder S S 2 return) öffnet ein Fenster mit den 150 zuletzt gespielten Songs.

Bevorzugte Ordne r(option+umschalt+F oder S S 6 return) öffnet eine Liste der zuletzt verwendeten Dateiordner für einen schnelleren Zugriff.

Öffnen Karaoke Datei (.kar) zu Melodie Spur öffnet eine Karaoke-Datei um Daten in die Melodie-Spur zu extrahieren.

Öffnen SongPicker (command+F7 oder S S return oder S S 1 return)*:* öffnet den SongPicker, der Informationen bis zu 60.000 Songs zeigt. Hier gibt es viele Filterfunktonen zum finden von Songs. Sie können auch Songs über ähnliche Akkord-Progessionen oder Melodiefragmente suchen.

Öffnen MIDI Datei (.mid) zu Melodie Spur öffnet eine MIDI-Datei um Daten in die Melodie-Spur zu extrahieren.

Öffne MusicXML Datei importiert eine MusicXML Datei aus Ihrem Notations-Programm wie Finale, Sibelius und Guitar Pro in Band-in-a-Box.

Öffnen ABC Notations Musik Datei importiert eine ABC Notations-Datei.

Öffne LyricLab Akkord-Songtexte Datei (L L return) ist dazu da, von LyricLab generierte Songtexte und Akkorde zu importieren.

Audiodatei öffnen, um Spuren mit dem Stem Splitter zu trennen (S T E M S return) ermöglicht es Ihnen, Stems aus einer Audiodatei zu erstellen und sie als separate Spuren zu einem neuen Song hinzuzufügen.

Stem Splitter Player öffnen öffnet ein Fenster, das ähnliche Funktionen wie der Stem Splitter bietet, aber auch das Spielen der Stem-Spuren ermöglicht, ohne die Spuren im Band-in-a-Box-Style auszulösen.

Öffnen Audio Datei (S S 1 0 return) öffnet eine Audio-Datei auf der Audio-Spur.

Lade Style Demo für aktuellen Style (S S 1 2 return): Es wird ein Demo-Song für den aktuell geladenen Style geladen. Diese Funktion ist auch verfügbar mit einem Klick auf den Namen des Styles, die den StylePicker öffnet. Der Button **[Song Demo]** lädt den Demo-Song für den aktuellen Style.

Zum Speichern zurückkehren lädt den aktuellen Song im zuletzt gespeicherten Zustand neu.

Song speichern (F2 oder command+S) speichert einen vorhandenen Song an derselben Stelle und unter demselben Dateinamen.

Song speichern als (umschalt+command+S) speichert den aktuellen Song mit der Möglichkeit, Dateinamen und Speicherort neu zu bestimmen.

Speichern Spezial öffnet ein Untermenü zum Speichern von Songs.

Song speichern als MIDI Datei (strg+S) erzeugt eine Standard MIDI-Datei. Sie können zwischen Typ 1 (mehrspurig) oder Typ 0 (einspurig) wählen. Karaoke MIDI-Dateien werden ebenfalls unterstützt. Über *Bearbeiten | Voreinstellungen* können Sie festlegen, wie Melodie, Solo und Harmonien in die MIDI-Datei geschrieben werden.

Song speichern als MusicXML Datei: Band-in-a-Box unterstützt MusicXML, Sie können daher leicht Ihre Band-in-a-Box Songs in Notations-Programme wie Finale, Sibelius, und Guitar Pro exportieren und trotzdem die Akkorde aus Ihrem Band-in-a-Box Song behalten.

Song speichern als ABC Notation Datei ermöglicht Ihnen den Song als eine ABC Notations-Datei zu speichern. ~ABC Notation ist das einfache text-basierte Notations System, das von Musikern weltweit verwendet wird um Akkorde, Melodien und Songtext von Songs zu speichern. Weitere Informationen über Songs und Notation finden Sie im Internet unter abcnotation.com.

Song im Favoritenordner speichern (option+umschalt+S) ermöglicht es Ihnen, den aktuellen Song in einem Ihrer Lieblingsordner zu speichern.

Song(s) als Text in der Zwischenablage oder Datei(en) speichern: Sie können den aktuellen Song, einschließlich der Akkorde und anderer Informationen (Titel, Tonart, Tempo, Form, Style usw.), als Textdatei kopieren oder als Textdatei speichern. Sie können auch einen Batch-Modus verwenden, um die Funktion auf alle Songs in einem Ordner anzuwenden.

Song speichern als M4A Audio [Wählen Sie einen Namen] oder ***Song speichern als AIFF Audio [Wählen Sie einen Namen*]** gerendert, bereit zum Export zu anderen Programmen oder für das Internet. Sie können den Namen und Zielordner angeben.

Song speichern als FLAC Audio [Wählen Sie einen Namen] rendert den aktuellen Song als FLAC-Audiodatei. FLAC-Dateien sind etwa 60 % kleiner als AIFF-Dateien und behalten dabei die identische Audioqualität bei.

Song speichern als M4A Audio [im aktuellen Ordner] rendert den Song mit dem aktuellen Namen und speichert diesem im aktuellen Ordner.

Song speichern als AIFF [im aktuellen Ordner] rendert den Song und speichert diesem im aktuellen Ordner mit dem aktuellen Namen.

Stapel-Speichern aller Songs im aktuellen Ordner zu M4A oder AIFF rendert alle Songs in einem Ordner zum gewünschten Format.

Email Song Datei(en) als Anhang ermöglicht Ihnen einen Song, Style oder Audio-Datei als E-Mail Anhang zu versenden.

Speichern als Video (Upload zu YouTube usw.): Damit können Sie ein Video aus dem ChordSheet Machen, das Sie dann zu YouTube hochladen können, oder in einem Videoprogramm bearbeiten können.

Import öffnet ein Untermenü um Akkord, MIDI oder Audio zu importieren.

Akkorde, Spuren, und Songtext aus MIDI-Datei importieren (strg+option+I) verwendet die Funktion *MIDI-Akkorde interpretieren* und kann auch bestimmte Kanäle der MIDI-Datei auf der Melodie- und Solo-Spur einlesen.

Importiere Melodie von MIDI-Datei dient zum Importieren der Daten einer MIDI-Datei in die Melodie-Spur.

Importiere Melodie von Zwischenablage ermöglicht das Einlesen von Mididaten, die Sie (z. B. mit einem Sequenzer) in die Zwischenablage kopiert haben.

Importiere Solist von MIDI-Datei ermöglicht den Import von Daten aus einer MIDI-Datei in die Solo-Spur.

Importiere Solist von Zwischenablage ermöglicht den Import von MIDI-Daten, die zuvor mit einem anderen Programm in die Zwischenablage kopiert wurden (z.B. aus einem Sequenzer).

Import MusicXML Datei ermöglicht es Ihnen, eine MusicXML-Datei (*.musicxml, *.XML, *.MXL) in den aktuellen Song zu importieren. In dem Dialog, der sich nach der Auswahl einer MusicXML-Datei öffnet, wählen Sie eine Spur aus, die Sie importieren möchten. Wenn Sie die Zielspur ändern möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Spur und wählen Sie *Zielspur*. Wählen Sie dann im Bereich unterhalb der Spurauswahl die Elemente aus, die Sie aus der MusicXML-Datei importieren möchten. Wenn Sie nicht möchten, dass alle Spuren in der Melodie-Spur zusammengeführt werden, deaktivieren Sie die Option "Lade alle XML-Spuren in Melodie". Mit der Einstellung "# Takte in XML-Datei überspringen" können Sie die MusicXML-Datei ab einem bestimmten Takt laden. Bei einer Einstellung von 4 wird die MusicXML-Datei beispielsweise ab Takt 5 geladen. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie **[OK]**, und die MusicXML-Datei wird in den aktuellen Song importiert.

Importiere Audio (WAV,AIF,MP4,M4A,WMA) ermöglicht ihnen eine Audio-Datei (WAV, AIF, MP4, MP3, M4A, usw.) in Ihren Song zu importieren.

Audiodatei importieren, um Spuren mit Stem Splitter zu trennen (S T E M S return) ermöglicht es Ihnen, Stems aus einer Audiodatei zu erstellen und sie als separate Spuren zum aktuellen Song hinzuzufügen.

Stem Splitter Player öffnen öffnet ein Fenster, das ähnliche Funktionen wie der Stem Splitter bietet, aber auch das Spielen der Stem-Spuren ermöglicht, ohne die Spuren im Band-in-a-Box-Style anzusteuern

StylePicker (Styles mit Info ansehen) (strg+F9 oder S return oder S S 1 return) öffnet das StylePicker Fenster mit den gesamten Style Informationen.

Lade Style Spezial öffnet ein Untermenü.

Aktueller Style zeigt den Namen des derzeit geladenen Styles.

Style-Information zeigt eine Zusammenfassung der Informationen zum aktuellen Style.

User Style auswählen (command+U oder S 6 return) : Styles können aus dem *Styles* Ordner oder einem benutzerdefinierten Ordner ausgewählt werden.

Ähnliche Stile auswähle wie aktuell: Dies öffnet das Fenster StylePicker mit einer Liste von Styles, die dem aktuellen Style ähnlich sind.

Bevorzugte Styles auswählen (option+F9 oder S 5 return) öffnet den Dialog Bevorzugte Style auswählen. Dieser enthält eine Liste der zuletzt verwendeten Styles. Sie können auch Ihre eigene Favoritenliste erzeugen und speichern.

Vorherigen Style laden (strg+umschalt+command+F8 oder S 7 return) ***/ Nächsten Style laden*** (umschalt+command+F8 oder S 8 return): Mit dieser Funktion wird (analog zu *Nächsten Song öffnen*) der vorherige (oder nächste) Style in alphabetischer Folge der Dateinamen geladen.

Finde eine RealTracks Ersetzung für aktuellen MIDI Style: Damit wird die beste RealTracks Ersetzung für Ihren aktuellen MIDI Style gefunden und Sie werden gefragt, ob Sie diesen verwenden wollen.

Lade Style Demo für aktuellen Style (S S 1 2 return): Es wird ein Demo-Song für den aktuell geladenen Style geladen. Diese Funktion ist auch verfügbar mit einem Klick auf den Namen des Styles, die den StylePicker öffnet. Der Button **[Song Demo]** lädt den Demo-Song für den aktuellen Style.

Styles mit Songs laden:Normalerweise ist hier ein Häkchen gesetzt, so dass Songs mit dem hinterlegten Style geladen werden. Wenn Sie aber einen neuen Style entdeckt haben, den Sie an verschiedenen Songs ausprobieren möchten, dann entfernen Sie das Häkchen. Alle Song spielen dann gleich mit dem aktuellen Style, den Sie ausprobieren wollen. Wenn Sie zum Beispiel den Style GARNER entdeckt haben und diesen mit unterschiedlichen Songs ausprobieren möchten, gehen Sie so vor. Führen Sie *Datei | Lade Style Spezial | Styles mit Songs laden* aus. Stellen Sie sicher das Häkchen NICHT gesetzt ist. Wenn Sie nun einen Song mit einem verbunden Style laden, wird der Style nicht automatisch mitgeladen. Stattdessen wird der Song mit GARNER.STY wiedergegeben. Sie können den Style überschreiben, in dem Sie mit dem **[Style]** Button oder dem *Style* Menü einen Style laden. Der neu geladene Style bleibt dann im Speicher vorhanden bis ein anderer Style geladen wird, oder Sie die Option wieder aktiveren und wieder Style mit dem Song geladen werden.

Style Alias: Sie können einen Alias erzeugen. Das bedeutet, dass wenn Band-in-a-Box nach einem Style sucht, diesen Alias-Style stattdessen lädt. Wenn Sie also einen neuen Lieblingsstyle gefunden haben, brauchen Sie nur mehr den Alias ändern und müssen nicht Ihrer ganzen Songs verändern.

***Stelle vorherigen Style auf Style* Alias** wieder her. Dies stellt den original MIDI Style wieder her nach dem Sie eine RealTracks Ersetzung vorgenommen haben. Dabei wird auch die Style Alias Funktion für diesen Song ausgeschaltet.

***Automatisch MIDI Styles mit RealTracks Styles ersetzen beim Laden des Songs*:** Wenn Sie eine Menge älterer MIDI Styles haben, und dies mit RealTracks wiedergeben wollen, können Sie dies nun einfach mit der Option *Styles | Automatisches Ersetzen von MIDI Styles mit RealTracks-Style*. Wenn Sie die entsprechenden RealTracks installiert haben, werden Ihre MIDI Style intelligent mit einem RealTracks Style ersetzt. Eine entsprechende manuelle Option ist ebenfalls vorhanden. Diese erlaubt Ihnen die Funktion nur dann zu verwenden wenn dies für einen bestimmten Song notwendig ist. Diese Funktion lässt sich auch umkehren und wieder den MIDI Style herstellen.

Empfehle RealTracks Style Ersetzung beim Laden der Songs: Diese Funktion ist die manuelle Option für das automatische Ersetzen der MIDI Styles. Es werden RealTracks Style Ersetzungen empfohlen, aber nicht automatisch geladen. Dies wird manuell über das RealTracks Toolbar Button Menü durchgeführt. Die Funktion ist deaktiviert wenn 'Auto-Ersetzen" aktiv ist.

StyleMaker öffnet ein Untermenü.

Neuen Style erzeugen (StyleMaker): Ruft den StyleMaker mit einer leeren Style-Vorlage auf.

Vorhandenen Benutzer-Style bearbeiten (command+F9): Ruft den StyleMaker mit dem aktuell geladenen Style auf.

Datei Werkzeuge

Autom Umbenennen von 8-Buchstaben Song-Dateinamen erlaubt die individuelle Umbenennung der Dateinamen in den Songtitel. Der Dialog Automatisch Songdateien umbenennen wird geöffnet. Wenn Sie einen Ordner mit Dateien und kurzen Dateinamen haben, können Sie schnell diese kurzen Dateinamen in lange Dateinamen umbenennen. Band-in-a-Box verwendet dafür den Titel des Songs als Dateinamen, wenn Sie also zu zum Beispiel mit dem Namen oldFolk.mgu haben, wird Band-in-a-Box den aktuellen Songtitel, der im Song gespeichert ist, zum Umbenennen des Dateinamens ("Old Folks at Home.MGU.") verwenden.

- **GROSSBUCHSTABEN nach Groß/klein ändern**: Wenn im Song der Titel *OLD FOLKS AT HOME* lautet, wird durch diese Option der Name in *Old Folks at Home* umgewandelt.
- **Alle Namen in GROSSBUCHSTABEN ändern** wandelt einen Song-Titel mit Groß und Kleinbuchstaben in reine Großbuchstaben um.
- **Unterstreichung durch Leertaste ersetzen / Leertaste durch Unterstreichung ersetzen** sind Optionen die entweder den Unterstrich oder eine Leerzeichen zwischen den Wörtern erzeugt.
- **Dateien auch bei "unbenannter Song" umbenennen.** Da die Voreinstellung von Band-in-a-Box für Song-Titel *Unbenannter Song* ist, würde diese Option die Songs ohne Titel auf *Unbenannter Song* umbenennen. Diese würde zu doppelten Dateinamen führen, Band-in-a-Box ergänzt daher den original Dateinamen (zB. MySong.MGU), der volle Datei-Name lautet daher 'Unbenannter Song MySong.MGU. Dies stellt sicher, dass die Dateinamen nicht doppelt vorkommen auch wenn der Song gleiche Titel hat.
- **Maximale Zeichen für Dateinamen**. Die maximale Anzahl von Zeichen für einen Dateinamen können Sie hier auf 65 Buchstaben einstellen.

Nach der Umbenennung der Dateien bietet Band-in-a-Box an, die Datei songlist.doc zu aktualisieren. Diese Datei wird vom SongPicker Dialog genutzt und zeigt alle Songs mit vollem Titel und anderen Informationen an.

Alle Songs auf Datenträger umbenennen oder ***Aktuellen Song umbenennen*** erlaubt die individuelle Umbenennung der Dateinamen.

Song von Datenträger entfernen löscht Songdateien, ohne dass Sie das Programm verlassen müssen.

"LÖSCHEN!" (aktuellen Song endgültig von Disk löschen) löscht den aktuellen Song.

Aktuellen Song zu .aiff Audio rendern öffnet den Dialog Auf Audio-Datei rendern. In diesem Dialog können Sie automatisch den vollen Mix oder bestimmte Spuren entweder als komprimierte oder unkomprimierte Stereo/Mono-Datei rendern. Ausgabe kein eine AIFF Datei, eine M4A Datei oder eine WAV Datei sein.

Öffne Finder im Ordner des aktuellen Songs öffne den Finder direkt im Ordner des aktuellen Songs.

Seite einrichten führt Sie zu Ihren Drucker-Einstellungen.

Drucken (command+P) öffnet die Einstellungen für Notenblatt-Ausdruck.

Drucken LeadSheet (umschalt+command+P) druckt den Song unter Verwendung der LeadSheet-Optionen (z.B. Fake Sheet).

Bearbeiten Menü

Rückgängig (command+Z) und ***Wiederherstellen*** (umschalt+command+Z) dienen dazu, die meisten Abläufe rückgängig zu machen bzw. wieder herzustellen.

Ausschneiden (command+X) funktioniert wie ein Löschbefehl. Takte mit Akkorden werden aus dem Song entfernt.

Kopieren (command+C) und ***Ausschneiden*** (command+V) wird zum Kopieren von Akkorden von einem Teil eines Songs in einen anderen verwendet. Das Kopieren eines Akkord-Bereichs kann genauso gemacht werden, wie dies in einer Textverarbeitung erfolgt.

Kopieren Spezial zeigt ein Untermenü um Akkorde, Melodie oder Spuren zu kopieren.

Kopieren von … bis… (option+C) startet den Akkord und/oder Melodie Kopier-Dialog.

Break Kopieren bringt einen ähnlichen Befehl, der Ihnen das Kopieren von Break (Pause/Shot/Gehaltene) ermöglicht.

Kopieren/Verschieben Spuren: Diesen Befehl können Sie über Bearbeiten aus dem Hauptmenü erreichen. Die ermöglicht Kopieren/Verschieben von Spuren zu anderen Spuren. Sie können nun jeden Kanal von jeder Spur auf eine andere Spur kopieren.

Song(s) in Text auf Zwischenablage oder Datei(en) kopieren ermöglicht es Ihnen, die Elemente auszuwählen, die beim Kopieren der Akkorde im Song enthalten sein sollen. Sie können auch alle Songs in einem bestimmten Ordner in die Zwischenablage kopieren oder speichern oder als Textdatei(en) speichern.

Löschen von…bis… (option+K): Die Menüfunktion ruft einen Dialog auf, der es ermöglicht, die Anzahl zu löschender Takte anzugeben, wie viele Takte gelöscht werden sollen und ob Akkorde, Melodie, Solospur oder Liedtext gelöscht werden sollen.

Einfügen Spezial - von Text aus der Zwischenablage in Song(s) (command+umschalt+V) ermöglicht es Ihnen, die Elemente aus der Zwischenablage und das Ziel des Einfügens auszuwählen. Sie können sie in einen neuen Song oder den aktuellen Song einfügen oder sie als neuen Song speichern. Wenn mehrere Songs in die Zwischenablage kopiert werden, können Sie eine Option verwenden, um sie alle als Song-Dateien zu speichern.

Takt(e) einfügen (command+I) fügt eine bestimmte Anzahl Takte im ChordSheet ein.

Takt(e) entfernen (command+D) entfernt eine bestimmte Anzahl Takte aus dem ChordSheet.

Akkordübersicht neu leert das ChordSheet und verwendeet die Voreinstellungen aus den Song-Einstellungen.

Song Form öffnet ein Untermenü.

Song-Einstellungen (Titel/Tonart/Tempo/Verzierungen) (command+K) öffnet die Haupt-Einstellungen. Dort können Titel, Tonart, Strophenanfang und –ende usw. eingegeben werden. Sie können das aber auch im Haupt Bildschirm vornehmen.

Strophe beginnt mit zeigt die Taktnummer für den Beginn der Strophe. Nach diesem Befehl können Sie einen neuen Anfang der Strophe mit Klick auf den entsprechenden Takt im ChordSheet festlegen.

Strophe endet mit zeigt die Taktnummer, bei der aktuell die Strophe endet. Nach diesem Befehl können Sie ein neues Ende der Strophe mit Klick auf den entsprechenden Takt im ChordSheet festlegen**.**

Strophenzahl = zeigt die Anzahl der Strophen für diesen Song, mit Klick zu ändern.

Style in Mittelteil variieren: Aktivieren, wenn in den mittleren Strophen der Substyle B verwendet werden soll.

Akkorde neu arrangieren (Song Form Maker)*:* Dies ermöglicht es Ihnen, Abschnitte eines Songs (A, B, C usw.) zu definieren und den Song dann neu zu arrangieren, indem Sie die gewünschte Form eingeben (z.B. AABABAACA).

Weitere Song-Einstellungen öffnet den Weitere Song-Einstellung- Dialog. Der Dialog hat Arrangement Optionen wie Pausen, Pushes, Akkord-Verzierungen, Tags, Endungen und mehr, die einen Standard Band-in-a-Box Song in ein Arrangement verwandeln. Diese werden mit dem Song gespeichert.

Wiederholungen/Codas/1.,2. Endung*:* Sie können Wiederholungen und Endungen hinzufügen, so dass das LeadSheet-Fenster die 1. und 2. Endungen anzeigt und druckt.

Akkorde für Intro erzeugen (strg+umschalt+B***)***: Damit rufen Sie das Fenster Akkorde für Intro erzeugen (oder Intro entfernen) auf. Dort können Sie die Parameter für die Intro festlegen.

Verkleinern (Akkorddauer halbieren) verkürzt die Akkorddauer um 50% (z.B. 4 Schläge>>2 Schläge; 2 Schläge>>1 Schlag).

Erweitern (Akkorddauer verdoppeln) verdoppelt die Akkorddauer (z.B., 1 Schlag>>2 Schläge; 2 Schläge>>4 Schläge).

Ausklappen (zu einer großen Strophe)*:* Mit diesem Befehl entfalten Sie einen mehrstrophigen Song zu einer einzigen großen Strophe. Danach zeigt Band-in-a-Box alle Strophen und Verse eines Songs ohne Wiederholungen und Schleifen an. Besonders sinnvoll, wenn Ihr Song beispielsweise 3 Strophen hat und Sie in einzelnen Strophen über die Funktion

“Bearbeiten Takt-Einstellungen” Änderungen an Taktart, Tempo, Patches, Styles bzw. Harmonien vornehmen und anschließend daraus eine MIDI-Datei exportieren wollen.

Taktart neu für markierten Bereich erlaubt die Festlegung einer Taktänderung für den markierten Bereich im ChordSheet.

Melodie in Mittelstrophen stumm: Damit hat der Solist Platz, in den Mittelstrophen sein Solo abzuliefern. Aktivieren, wenn die Melodie in den Mittelstrophen unterdrückt werden soll.

Melodie aus Mittelstrophen entfernen: Dieser Befehl löscht dauerhaft die Melodie in den Mittelstrophen.

Song mit Anzahl Strophen erzwingen: Aktivieren, wenn der jeweilige Song immer eine bestimmte Zahl von Strophen haben soll.

Transponiere zeigt ein Untermenü um den aktuellen Song zu transponieren.

Transponieren von ... bis ... öffnet den Transponieren-Dialog, um einen bestimmten Teil des Songs zu transponieren. Die Taktnummern können manuell eingegeben werden oder Sie wählen vorher den Taktbereich im Akkordsheet aus, der transponiert werden sollen. Nun geben Sie die neue Tonart ein, in die der markierte Taktbereich transponiert werden soll.

Transponieren UNTEN um 1 Halbton (strg+command+5) und ***Transponieren OBEN um 1 Halbton*** (strg+command+6) ermöglicht Ihnen den aktuellen Song um 1 Halbton zu transponieren.

Transponieren um X Halbtöne (strg+command+7) öffnet ein Fenster mit den Einstellungen für die gewünschte Transponierung. Sie erfolgt um eine beliebige Zahl von Halbtonschritten aufwärts oder abwärts. Sie können diese Einstellungen auch mit Kurzwahltasten erreichen.

Songtext zeigt ein Untermenü zur Bearbeitung von Songtext.

KI Songtext-Generator öffnen (A I L return) stellt den KI Songtext Generator vor, der kreative Songwriting-Funktionen bietet, darunter Vorschläge für Themen, Styles, Titel und sogar ganze Songideen. Er liefert auch maßgeschneiderte KI Songtexte, mit denen Sie Songtexte von Grund auf neu erstellen, die nächste Zeile generieren oder mit Reimen, Synonymen, Antonymen, verwandten Wörtern oder Alliterationen experimentieren können.

Songtext in die Zwischenablage kopieren öffnet den Dialog Kopiere Songtext in Zwischenablage, der Ihnen ermöglicht taktbasierenden oder notenbasierenden Songtext in die Zwischenablage zu kopierenund dann in einem anderen Programm einzufügen.

Takt-basierten Songtext Zeilen aufwärts/abwärts ermöglicht taktbasierten Songtext +/- 24 Zeilen nach oben oder unten zu verschieben.

Lösche Takt-basierenden Songtext löscht taktbasierten Songtext aus dem Song.

Konvertiere Notenbasierter Songtext zu Takt Songtext zu Takt wandelt den notenbasierten Songtext in einen Takt-basierten Songtext um.

Songtext als Eventliste bearbeiten öffnet den Dialog Songtext Bearbeiten mit Funktion zum Bearbeiten, Einfügen, Anhängen oder Löschen von Songtext.

Vokal Synth - Auto Modus… (Erzeugung einer synthetischen Stimme von Songtext & Melodie): Ihre Melodie oder Solist-Spur mit Songtext kann durch die Verwendung des Drittanbieter-Tools “Sinsy” zu einer Vokal-Audio-Spur gerendert werden. Wählen Sie die Sprache Japanisch oder Englisch, und einen der weiblichen oder männlichen Sänger. Sie können den Geschlechtsanteil der Stimme in einem Bereich von -0.8 bis +0.8 verändern. Höhere Werte sind männlicher. Wenn Ihre Spur keinen Songtext hat, können Sie Silben zur Verwendung von Noten ohne Songtext verwenden.

Vokal Synth – Manueller Modus… (Erzeugung einer synthetischen Stimme von Songtext & Melodie): Mit diesem Befehl erzeugt Band-in-a-Box eine Datei mit dem Namen Sound.XML und speichert dies unter *Band-in-a-Box/Data/SRequest* ab. Verwenden Sie Ihren Browser um auf die Webseite www.sinsy.jp zu navigieren und übertragen Sie die XML Datei. Eine Datei mit dem Namen sound.wav kommt zurück und wird in die Audio-Spur Ihres Songs geladen.

Akkorde hat ein Untermenü für Ersetzungen, Auto-Generierung, usw.

Akkordersetzungen (Wählen Sie einen eigenen) zeigt Ihnen eine Liste der möglichen Akkordersetzungen für die aktuelle Akkord-Fortschreitung.

Akkordersetzungen (Automatisch) wählt automatisch passende Akkord-Ersetzungen für den Song oder einen Teil davon.

Akkord-Reharmoniserung (Wählen Sie einen eigenen) zeigt Ihnen den aktuellen Takt im Song mit einer Liste von Vorschlägen für Akkord-Folgen für die aktuelle Melodie, basierend auf die Melodie und das gerade benutzte Genre.

Akkord-Reharmoniserung (Automatisch) erzeugt eine komplett neue Akkord-Folge für einen gesamten Song oder nur eine Teil davon. Damit wird der Reharmonist-Dialog geöffnet.

Akkorde ‘verjazzen’: Akkorde werden “verjazzt”, indem Akkorde wie C und Cmaj zu Sept- und Sixt-Akkorden geändert werden. Gleichzeitig wird die Funktion *Verzierung* für den Song aktiviert. Wählen Sie aus der Liste den gewünschten Septimen-Typ und klicken Sie dann auf [OK – VERJAZZEN!].

Akkorde ‘entjazzen’: Damit werden Akkorde “entjazzt”, indem Septakkorde (z.B. C7) zu Dreiklängen (z.B. C) und Nonen- und Tredezimen-Akkorde zu Septakkorde geändert werden. Gleichzeitig wird die Funktion Verzierung für den Song deaktiviert. Mit Klick auf [OK – ENTJAZZEN] schließen Sie den Vorgang ab.

Akkord-Kurzbefehle bearbeiten: Sie können die Datei SHORTCUT.TXT mit den Akkord-Abkürzungen in TextEdit bearbeiten. Denken Sie daran, die Datei anschließend zu speichern.

Akkordkurzbefehle aktualisieren: Nach dem Bearbeiten der Kurzbefehle in der Datei SHORTCUT.TXT machen Sie mit dieser Funktion die Änderungen wirksam.

ChordBuilder (strg+umschalt+H) ermöglicht das Zusammenbauen von Akkorden mit Mausklick. So können Sie nach Gehör Akkorde zusammenstellen, ohne die tatsächliche Bezeichnung zu kennen oder theoretische Vorkenntnisse zu besitzen. Gleichzeitig illustriert die Funktion deutlich die Unterschiede zwischen bestimmten Akkorden.

Aktuellen Akkord vorspielen: Klicken Sie auf einen beliebigen Akkord und aktivieren Sie diesen Befehl. Oder drücken Sie Umschalt+Eingabe – und Sie hören sofort, wie der Akkord klingt.

Akkord-Einstellungen (option+Z): Der Dialog Akkord-Optionen ermöglicht Ihnen die Eingabe von Pushes (Vorzieher), Pausen und Pedal-Bass Von hier können Sie auch die Vorschau, den AkkordBuilder oder Die Akkord-Ersetzungs-Funktionen erreichen.

MikroAkkorde Einstellungen (bis zu 4 Akkorde pro Schlag) (F6 oder M M return) öffnet den Dialog MikroAkkorde, in dem Sie bis zu 4 Akkorde pro Schlag eingeben, Spuren auswählen, die von der Wiedergabe von MikroAkorden wiedergegeben werden sollen, Optionen auswählen und einen bestimmten Rhythmus festlegen können.

MultiPicker-Bibliothek (F7 oder M return) öffnet e frei bewegliches Fenster, das als zentrale Anlaufstelle für verschiedene Picker und KI/Assistenten dient.

MultiPicker anstelle von Dialogen verwenden): Wenn diese Option aktiviert ist, wird die MultiPicker Bibliothek für die Picker-Funktionen anstelle von modalen Dialogen geöffnet. Wenn Sie beispielsweise *Styles mit Info auswählen* im Menü *Datei* auswählen oder Strg+F9 drücken, wird die MultiPicker Bibliothek geöffnet und StylePicker angezeigt. Sie können diese Einstellung überschreiben, indem Sie die Umschalt- oder Strg-Taste gedrückt halten, während Sie einen Menübefehl auswählen. Zum Beispiel öffnet Umschalten+Klick auf den Menüpunkt *Styles mit Info auswählen* den modalen StylePicker, während Strg+Klick auf denselben Menüpunkt die MultiPicker Bibliothek öffnet und den StylePicker anzeigt.

Spureinstellungen und -Aktionen (Strg+F7 oder T return)öffnet einen praktischen Dialog, in dem Sie RealTracks, Loops, MIDI SuperTracks usw. auswählen, Lautstärke/Hall/Schwenken/Klangfarbe, Stummschaltung, Solo, Einfrieren und vieles mehr für alle 24 Spuren einstellen können.

Spuren (um Ticks) verschieben: Damit können Sie jede Bass-, Schlagzeug-, Klavier-, Gitarre-, Fläche/Streicher-, Melodie- oder Solo-Spur um einen bestimmten Wert vor- oder zurückschieben Durch den eingegebenen Zahlwert wird die gesamte Spur um entsprechende Ticks (120 Ticks pro Zählzeit) vor oder zurückgeschoben. Sie können beispielsweise die Bass-Spur so verschieben, dass sie ein wenig vor den übrigen Mitgliedern der Band spielt. Damit erzielen Sie die Wirkung, als wenn der Bassist die Band antreiben würde. Besonders sinnvoll in Jazz Styles, wo die Musik dadurch lebendiger klingt.

Takteinstellungen (F5 oder option+B): Die Takteinstellungen lassen Sie Ihr Arrangement verfeinern, indem Sie Tempowechsel, Tonartwechsel, Style-Wechsel, RealTracks, RealDrums, Lautstärkenänderungen, Patches und MIDI Harmonien hinzufügen

Song Memo (option+M): Eine Song-Notiz kann bis zu 2000 Buchstaben umfassen und Ihre eigenen Notizen sowie die Song-Zusammenfassung von Band-in-a-Box beinhalten.

Song-Titel automatisch erzeugen (option+umschalt+T): Band-in-a-Box erzeugt eine endlose Zahl von Titeln für Ihre Songs.

Optionen Menü

MIDI-Einstellungen (command+M): In diesem Fenster können Sie die Einstellungen für jede einzelne Spur vornehmen. Über die Schaltfläche [Harmonie] gelangen Sie auch zu den Harmonie-Kanälen.

MIDI Eingang/Ausgang Anschlüsse: Dies öffnet den Ports/Instrumente Auswahl Dialog.

CoreMIDI Audio MIDI Setup: Damit wird der Apple® Audio Geräte und MIDI Studio Dialog geöffnet. Hier werden die System-Einstellungen für Audio und MIDI gesteuert.

Schleife: Aktivieren, wenn der Song immer wieder von Anfang bis Ende gespielt werden soll.

Bevorzugte Einstellungen wiederherstellen: Stellt das Programm wieder auf die sog. Fabrikeinstellungen zurück, mit Ausnahme der Patch-Liste aus den MIDI-Einstellungen.

Auswahl der Sprache: Dies ermöglicht Ihnen die Sprachen zu wechseln, falls andere Sprachen durch Ihre Version von Band-in-a-Box unterstüzt werden.

MIDI Patch-Maps zeigt Menüpunkte zum Bearbeiten einer General-MIDI-Patch-Map, zum Aktivieren von Favoriten-Patches und mehr.

General MIDI Patch-Liste zeigen: Band-in-a-Box erzeugt Patches (Instrumente) Auswahl von der standardisierten General MIDI Patch Liste, die identisch ist mit dem Basis –Set der Roland GS Patch Nummern. Wenn Sie ein nicht GM (General MIDI) Gerät verwenden, müssen Sie Patch-Nummern für das GS Instrument neu nummerieren. Dies geschieht mit dem Befehl *Optionen | MIDI Patch Maps, etc. | General MIDI Patch-Liste zeigen.*

Geben Sie die jeweilige Patch-Nummer Ihres Synthesizers bei jedem aufgeführten Instrument ein. Wenn bei Ihrem Modul etwa das Acoustic Piano auf Platz 41 liegt, dann markieren Sie hier in der Liste das Feld rechts neben Acoustic Piano und geben 41 ein. Dasselbe machen Sie bei allen Instrumenten in der General MIDI Patchliste. Wenn es bei Ihrem Synthesizer keine genaue Entsprechung gibt, nehmen Sie einen vorhandenen Sound, der dem betreffenden Instrument am nächsten kommt.

Nachdem Sie Ihre Patchliste auf diese Weise bearbeitet haben, zieht das Programm bei jedem Auftreten des Acoustic Pianos (das ja in General MIDI auf Nr. 1 liegt) diese Patchliste heran und sendet dann die Patch-Information 41 an Ihren Synthesizer.

Außerdem brauchen Sie sich künftig nicht mehr um die Nummern der Patches in Ihrem Synthesizer zu kümmern, sondern verwenden einfach die GM-Nummerierung (z.B. Acoustic Piano = 1). Wenn Sie also einen Song mit Patches speichern

oder Patches den bevorzugten Instrumenten und Combos zuweisen, geben Sie immer die Nummer 1 ein, wenn Band-in-a-Box das Acoustic Piano ansprechen soll.

Bevorzugte Patches/Combos festlegen: Sie können jeder der 8 Spuren (Bass, Klavier, Schlagzeug, Gitarre, Fläche/Streicher, Melodie, Solo und Thru) bis zu 10 "bevorzugte" Instrumente zuweisen. Danach werden diese Instrumente schnell und einfach aktiviert. Verwenden Sie hierzu die General MIDI Instrument-Nummerierung. Falls Sie eine angepasste Patchliste benutzen, wird durch diese die Konvertierung zur GM-Nummerierung besorg. Unter einer bevorzugten Combo verstehen wir eine Gruppe von Patch-Wechseln (für jede Spur einen), die bei Aktivierung einer der Combos gemeinsam an das Gerät gesendet werden.

Schlagzeug Kit (Notenwerte) bearbeiten: I Wenn Sie keine fertige Schlagzeug-Map gefunden haben, die zu den Schlagzeug-Sounds Ihres Synthesizers passt, können Sie hier die entsprechenden Zahlenwerte Ihres Gerätes eingeben. Schließen Sie hierzu Ihr MIDI-Gerät an und spielen Sie die Schlagzeug-Sounds auf Ihrem Keyboard. Spielen Sie die ganze Tastatur entlang, um alle Sounds anzuhören. Gehen Sie zuerst zu Note 36. Dann geben Sie die MIDI-Noten-Nummern der verschiedenen Instrumente ein, die Sie auf Ihrem Keyboard gefunden haben.

MIDI-Einstellungen/Schlagzeug Kit öffnen/speichern: Damit können Sie unterschiedliche MIDI-Einstellungen speichern und wieder laden.

Sys-Ex-Datei senden ist ein Steuerbefehl, mit dem SysEx-Informationen an Ihr MIDI-Gerät gesendet werden.

Style Alias: Nehmen wir an, dass Sie einen neuen Style namens „Dizzy" für Jazz erstellt haben. Sie können jetzt ein Alias erzeugen, so dass Band-in-a-Box immer bei Antreffen eines Jazz Swing Styles statt dessen "Dizzy" lädt. Sie brauchen dann nicht alle Ihre Songs zu ändern. Und sobald Sie einen neuen Lieblings-Style gefunden haben, ändern Sie einfach das Alias. Sie können auch mehrere Alia in Alias-Dateien speichern und sie anderen zugänglich machen.
Um ein Alias zu erstellen, klicken Sie zuerst auf den Original-Style und wählen dann den Style aus, der als Ersetzung geladen werden soll.
Sobald Sie erfolgreich ein Alias erstellt haben, werden Sie feststellen, dass im Feld der Style-Anzeige (in der Haupt Bildschirm des Programms) jetzt ein kleiner Pfeil auftaucht, der darauf hinweist, dass ein Alias geladen wurde.

Patch aus Bank ‚über 128' zeigt eine Liste der Patches in weiteren Banks (also oberhalb der ersten 128), die in Textdateien mit der Endung *.PAT zu finden sind. Wählen Sie die entsprechende .PAT-Datei aus dem Ordner *Synth Kits*.

Akkord-Ausgabe an externes Gerät: Betrifft externe Arrangier-Geräte, die in Echtzeit Akkorde einlesen können. Band-in-a-Box gibt während der Wiedergabe die Akkorde in Grundtonlage über den gewählten Kanal aus.

Thru-Transpositions-Einstellungen (strg+umschalt+A): Transponieren Sie hier die Thru-Spur für das Mitspielen auf Ihrem MIDI-Keyboard. Danach können Sie mühelos in jeder beliebigen Tonart mitspielen.

F ilter für Aufnahme: Wird zur Filterung der MIDI-Daten verwendet, die bei der Aufnahme auf die Melodie-Spur geschrieben werden.

Panik! (alle MIDI-noten AUS) (F12)*:* Dies sendet einen Löschbefehl aller MIDI-Noten "Aus". Verwenden Sie diese Funktion, wenn Noten "Ein" hängen bleiben.

GS

Sound Canvas zurück auf Fabrikeinstellungen stellt das Gerät wieder auf die ursprünglichen Fabrikeinstellungen.

Sound Canvas zurücksetzen und BIAB senden stellt Sound Canvas wieder zurück und sendet danach die Patch-Wechsel für Band-in-a-Box.

Master (Combo) Lautstärkeanpassung: Einstellung für die allgemeine Lautstärke von Band-in-a-Box.

Nachhall-Typ oder ***Chorus-Typ***: Roland GS-Instrumente ermöglichen unterschiedliche Nachhall- und Chorus-Einstellungen. Hier treffen Sie die entsprechende Auswahl.

Part/Kan/Patch/Bank zuweisen: Wenn Sie einen Roland GS Synthesizer oder ein Soundmodul verwenden, können Sie dieses individuell ansteuern. Verwenden Sie dazu den Befehl *GS | Spur/Kan/Patch/Bank zuweisen.* Diese GS Spur-Einstellungen betreffen nur GS-Kompatible Synthesizer. Solche Synthesizer verfügen über 16 Spuren. Als Vorgabe ist Spur 1 mit Kanal 1, Spur 2 mit Kanal 2 usw. belegt, aber Sie können jedem Spur auch einen anderen Kanal zuweisen. So ist es möglich, dass Sie nur einen Kanal für 2 Spuren verwenden und auf diesem Kanal dann zwei verschiedene Instrumente hören.

General MIDI Modus ON senden stellt das externe Gerät auf General MIDI Modus. Damit wird das Gerät auf den Empfang spezifischer MIDI-Datei vorbereitet (Bank, Controller, Patch usw.).

GS Modus ON (Roland) / XG Modus ON (Yamaha) senden: Seit der Einführung des GM (General MIDI) Standards haben sich daraus zwei Weiterentwicklungs-Stränge gebildet - GS (Roland) und XG (Yamaha). Daher gibt es unterschiedliche Befehle, um diese zusätzlichen Funktionen anzusteuern.

Master-Lautstärke Typ = Roland ermöglicht die Einstellung, ob Sie "Roland GS Sysex" oder "Yamaha General MIDI" zur Einstellung der Master-Lautstärke verwenden. Wenn Sie keinen Roland Sound Canvas Synth benutzen, selektieren Sie hier den Yamaha-Typ.

GM Modus automatisch bei Programmstart senden sendet den Befehl "General MIDI mode on", sobald das Programm hochfährt.

GS Modus automatisch bei Programmstart senden sendet einen „Roland GS system on" Befehl, sobald Band-in-a-Box gestartet wird.

XG Modus automatisch bei Programmstart senden sendet bei Programmstart einen „Yamaha XG system on" Befehl.

Panik! (alle MIDI-Noten AUS): Schaltet mit Sammelbefehl alle MIDI-Noten aus, falls Noten im Dauerton hängen geblieben sind.

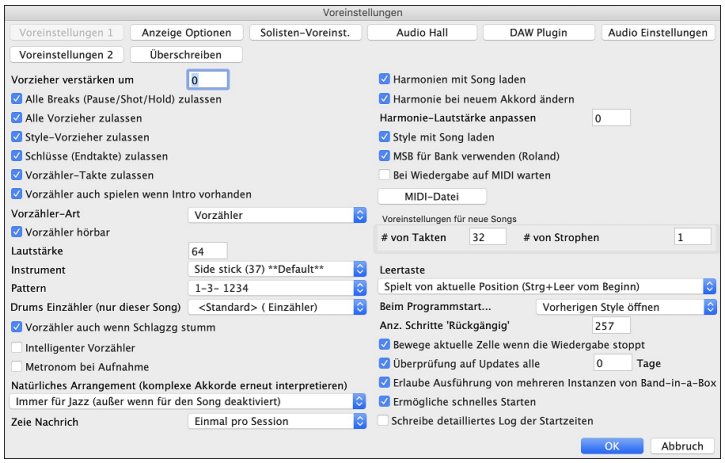
Local OFF (für externes MIDI-Keyboard) /Local ON (für externes MIDI-Keyboard): Wenn Sie Ihr eigenes Spiel am Keyboard doppelt hören (mit Echo), schalten Sie auf Local OFF. Wenn Sie Ihr Spiel gar nicht hören, schalten Sie auf Local ON.

Bei Programmende „Local ON" einschalten: Normalerweise ist es am besten, beim Musizieren mit Band-in-a-Box Ihr MIDI-Keyboard auf "Local-Off" zu schalten, denn der Thru-Spur wird ja von Band-in-a-Box erzeugt, und die gespielten Noten sollen nicht zusätzlich vom Keyboard zu hören sein. Wenn Sie das Programm verlassen, wollen Sie jedoch vermutlich Ihr Keyboard wieder normal beim Spielen hören. Darum ist diese Funktion als Vorgabe eingeschaltet.

Panorama auf Mono / Panorama auf Stereo setzen: Mono/Stereo Menü-Optionen: ermöglichen es, schnell alle Spuren auf Mono oder Stereo zu schalten. Außerdem bietet Ihnen das Programm bei Mono-Einstellung die Umschaltung auf Stereo an, sobald Sie die MIDI-Treiber-Auswahl verlassen.

Voreinstellungen

Verwenden Sie die Voreinstellungen, Aufruf über den Menüpunkt oder durch drücken der Tasten Option+P um die Benutzereinstellung für das Programm festzulegen. Diese Einstellungen werden alle im Ordner */Band-in-a-Box/Preferences* in der Datei Preferences_X86 gespeichert. Wenn diese Datei entfernt wird, startet das Programm wie nach der Erst-Installation. Dies ist auch ein Weg ungewollte Einstellungen wieder zurückzusetzen.



Es gibt Knöpfe für **Voreinstellungen**, **Voreinstellungen 2**, **Anzeige Optionen**, **Solisten Voreinstellungen**, **Audio Hall**, **DAW Plugin**, **Audio Einstellungen**, und **Überschreiben**.

Vorzieher verstärken um: In Band-in-a-Box werden vor dem Schlag gespielte Akkorde Vorzieher genannt. üblicherweise werden Vorzieher etwas lauter als die übrigen Pattern gespielt. Sie können hier die Einstellung auf 0 belassen oder eine Erhöhung der Anschlagstärke zwischen 0 und 10 vornehmen.

Alle Breaks zulassen: Sie können die Break-Funktion ausschalten. Das kann notwendig sein, wenn bei einem Song mit sehr vielen Breaks das Einspielen der Melodie schwierig wird, weil Sie den Beat des Schlagzeugs (auf Pause) nicht hören. In diesem Fall schalten Sie vorübergehend die Breaks aus, so dass Sie beim Aufnehmen der Melodie auch das Schlagzeug hören können.

Alle Vorzieher zulassen: Wenn Sie aus irgendeinem Grund in Ihrem Song oder Style die Vorzieher unterdrücken wollen, können Sie diese hier ausschalten.

Style-Vorzieher zulassen: Hier ausschalten, wenn der Style keine Vorzieher haben soll.

Vorzähler-Takte zulassen: Wenn Sie Band-in-a-Box zum Üben Ihres eigenen Solo-Spiels einsetzen, werden Sie wahrscheinlich den Vorzähler ausschalten, damit die Endlos-Schleife nicht immer wieder durch den Vorzähler unterbrochen wird.

Vorzähler auch spielen, wenn Intro vorhanden: Falls Sie die Vorzählertakte aber auch in solchen Fällen hören wollen, aktivieren Sie das Feld.

Vorzähler Art: Sie können festlegen, dass Band-in-a-Box 2 Takte eines Schlagzeug-Pattern statt des normalen Vorzählers spielt. Sie erhalten dann vielleicht schon ein besseres Gefühl für den kommenden Groove. Um das zu erreichen, stellen Sie die Vorzähler-Art auf einen der Sub-Style Fills, auf Pattern-Fill oder auf Pattern-Pattern für die jeweiligen Substyles ein.

Vorzähler hörbar/Lautstärke: Wenn Sie möchten, dass die Einzelzähler vorhanden sind, Sie aber den Einzelzähler nicht hören möchten, deaktivieren Sie die Checkbox "Audio Einzähler". Sie können auch die Lautstärke des Einzählers aktivieren.

Einzähler-Instrument / Pattern: Hier nehmen Sie die Einstellungen für den hörbaren Schlagzeug-Vorzähler vor. Sie können irgendein Schlaginstrument wählen, und verschiedene Vorzähler-Rhythmen (z.B. Schlag auf 2 und 4 anstatt 1-2-3-4). Anmerkung: Diese Optionen gelten, wenn die Drums-Spur als MIDI aktiviert ist).

Drum Einzähler (nur für diesen Song): Hier können Sie die Einleitungsoption nur für den aktuellen Song einstellen.

Vorzähler hörbar auch wenn Schlagzeug stumm: Dies dient vor allem den Schlagzeugern, die mit Band-in-a-Box zusammen spielen und das Schlagzeug dafür stumm schalten. In früheren Versionen konnte bei stumm geschaltetem Schlagzeug auch der Vorzähler nicht gehört werden. Hier legen Sie also fest, ob das Schlagzeug beim Vorzähler immer zu hören ist.

Intelligente Vorzähler können hier festgelegt werden. Ein intelligenter Eingabe Vorzähler vermeidet, dass das Schlagzeug auch noch beim Auftakt der Melodie zu hören ist.

Metronom während der Aufnahme: Einschalten, wenn Sie während der Aufnahme das Metronom hören wollen.

Schlüsse (Endtakte) immer zulassen: Schlüsse können grundsätzlich und für alle Songs ausgeschaltet werden, oder nur von Fall zu Fall für einzelne Songs. Um die Schlüsse für alle Songs zu deaktivieren, entfernen Sie das Häkchen bei "Schlüsse (Endtakte) zulassen". Um die Schlusstakte für einen bestimmten Song zu deaktivieren, gehen Sie über das Menü zu *Song | Weitere Song-Einstellungen* und entfernen Sie das Häkchen bei "2 Schlusstakte für diesen Song erzeugen."

Leertaste: Es gibt drei Funktionen, die der Leertaste zugeordnet werden können. Voreingestellt ist die Wiedergabe des Songs von der aktuellen Position. Wenn die Leertaste während der Wiedergabe gedrückt wird, wird diese gestoppt.

Bewege aktuelle Zelle wenn die Wiedergabe stoppt: Wenn dies aktiviert ist, bewegt sich die aktuelle Zelle zum letzten, gespielten Takt, wenn die die Wiedergabe stoppt.

Überprüfung auf Programm-Updates alle __ Tage: Sie können einstellen ob Sie auf Updates beim Start prüfen wollen, wenn ja, in welchem Intervall Sie dies machen wollen. (Anmerkung: Eine Einstellung von 0 Tagen prüft jedes Mal wenn Sie das Programm verwenden).

Beim Programmstart: Wenn eine neue Session startet, kann Band-in-a-Box automatisch den Song oder den Style öffnen, der in der letzten Session verwendet wurde.

Natürliche Arrangements (neu Interpretation komplexer Akkorde): Wenn Sie einem Profimusiker eine komplizierte Akkordprogression, mit ausgefallenen Erweiterungen wie C7b9b13 oder Gm11 vorlegen, wird der Musiker wahrscheinlich diese erneut Interpretieren anstatt diese exakt wiederzugeben, so wie die Akkorde geschrieben wurden. Dies kann zu einem wesentlich besser klingenden Arrangement führen, da der Musiker die Freiheit hat von ähnlich klingenden Akkorderweiterungen zu wählen. (Anmerkung: Um diese Funktion für alle Spuren im aktuellen Song einzustellen, verwenden Sie die Option im **Song Einstellungs-** Dialog. Um dies für eine bestimmte Spur oder Spuren im aktuellen Song zu machen, führen Sie einen Rechts-Klick auf den Spur Radio Button durch und gehen zu *Spur Einstellungen | Natürliches Arrangement einstellen*, und wählen diese Option).

Zeige Nachrichten: Sie können Auswählen, das eine Flash Nachricht gezeigt wird, wenn Akkorde neu interpretiert werden..Die Möglichkeiten sind: Immer, Niemlas und Einmal pro Session.

Harmonien mit Song laden: Sollte aktiviert sein, wenn mit jedem Song die Harmonie-Einstellungen geladen und auch gespeichert werden sollen. Andernfalls werden die entsprechenden Einstellungen weder beim Speichern geschrieben noch beim Aufrufen eines Songs mitgeladen. Wenn Sie mit einer bestimmten Harmonie immer wieder arbeiten wollen, entfernen Sie das Häkchen. Sonst müssen Sie gegebenenfalls die Harmonie bei jedem neu geladenen Song neu aufrufen.

Harmonie bei neuem Akkord ändern: Beispiel: Wenn die Harmonie im ersten Takt auf dem C-Akkord liegt und dann die Melodienote gehalten wird, während der Akkord zu Fm7 wechselt, sorgt diese Einstellung dafür, dass die Harmonienoten so geändert werden, dass sie den neuen Akkordtöne entsprechen. Andernfalls würde die Harmonie dissonant klingen. Sie sollten diese Einstellung immer aktiv lassen, es sei denn, Sie haben einen bestimmten Grund für die Ausschaltung. Der Harmoniewechsel wird so vorgenommen, dass die Stimmen zum jeweils nächstliegenden Akkordton gehen.

Harmonie-Lautstärke anpassen: Sie können hier die allgemeine Lautstärke der Harmonisierung im Bereich von -128 bis 128 erhöhen oder absenken.

OK um Styles mit Songs zu laden: Wenn Sie diese Checkbox deaktiviert, dann werden die gleichen Styles mit unterschiedlichen Songs vorgehört.

Verwende MSB für Bank (Roland): Band-in-a-Box kann die GM Bankwechsel-Befehle auf zwei verschiedene Arten senden. Die meisten Synthesizer (z.B. Roland, Korg, Kawai) verwenden den Controller 0 für die Bank. Diese Methode nennt man MSB (Most Significant Byte). Setzen Sie hier das Häkchen, wenn Sie einen der genannten Synthesizer besitzen. Andere Synthesizer verwenden den Controller 32 für die Bank (z.B. Peavey). Diese Methode nennt man LSB (Least Significant Byte). Falls Sie einen solchen Synthesizer besitzen, entfernen Sie das Häkchen bei MSB für Bank verwenden (Roland).

Bei Wiedergabe auf MIDI warten: Mit dieser Einstellung können Sie festlegen, dass die Wiedergabe erst auf ein Signal von Midi-Keyboard oder Computer-Tastatur beginnt. Das Arrangement wird vom Programm bereits erzeugt, der Song danach auf Pause gestellt, bis das Midi-Signal oder der Tastenanschlag empfangen wird.

Voreinstellungen für neue Songs: Standardmäßig haben neue Songs 32 Takte und 1 Strophe, aber Sie können Ihre eigenen Standardwerte festlegen.

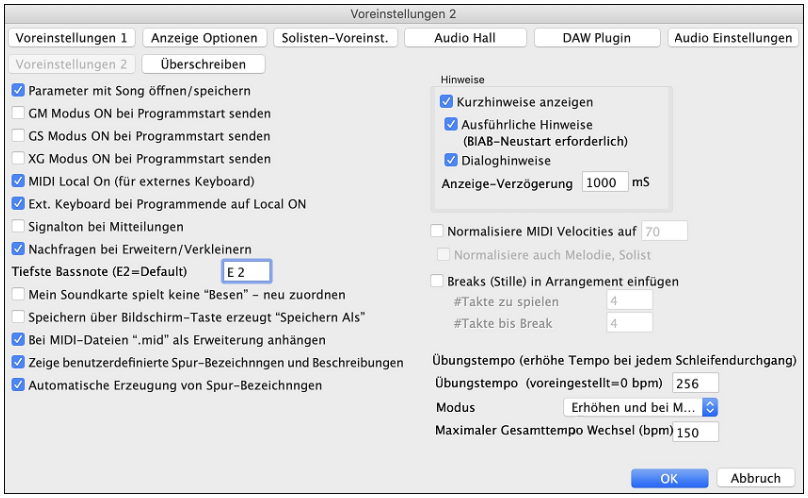
Anzahl Stufen Rückgängig: Stellt die Anzahl an Rückgängig-Stufen von 5 bis 999 ein. Rückgängig benötigt Speicher, verwenden Sie also keine allzu hohe Stufe, außer Sie haben sehr viel internen Speicher.

Erlaube die Ausführung von mehreren Instanzen von Band-in-a-Box erlaubt, dass mehrere Kopien von Band-in-a-Box gleichzeitig gestartet werden dürfen.

Ermögliche schnelles Starten: Diese Option sollte normalerweise aktiviert sein und sollte nur dann deaktiviert sein, wenn sei beim Start Probleme gibt.

Schreibe detailliertes Log der Startzeiten: Dies wird nur als Diagnose-Tool verwendet um langsame Startvorgänge zu analysieren. Wenn dies aktiv ist, dann bekommen Sie eine Nachricht beim Start, die detailliert das Zeitverhalten bei Startvorgang beschreibt.

Mehr Voreinstellungen sind verknüpft mit dem Button **[Voreinstellungen 2]** im **Voreinstellungs**-Dialog.



Parameter mit Song öffnen/speichern: Bietet die Möglichkeit, allgemeine Einstellungen Ihres Songs (Nachhall, Chorus usw.) mit dem Song zu speichern und zu öffnen.

GM Modus bei Programmstart: Nützlich bei einigen GM-kompatiblen Modulen. Dieses Signal sorgt dafür, dass das Modul für den Empfang GM-spezifischer MIDI-Daten bereit ist. Dazu gehören etwa Bank, Controller und Patch-Informationen.

GS Modus ON bei Programmstart: Bei GS-kompatiblen Modulen sorgt dieses Signal dafür, dass Ihr Modul zum Empfang GS-spezifischer MIDI-Daten bereit ist (Bank, Controller oder Patch-Wechsel).

XG Modus bei Programmstart: Nützlich bei einigen XG-kompatiblen Modulen. Dieses Signal sorgt dafür, dass das Modul für den Empfang XG-spezifischer MIDI-Daten bereit ist. Dazu gehören etwa Bank, Controller und Patch-Informationen.

Externes Keyboard bei Programmende auf Local ON: Normalerweise ist die Einstellung ‚Local OFF' am besten, wenn Sie Band-in-a-Box mit Ihrem Midi-Keyboard benutzen. Denn der Thru-Spur wird von Band-in-a-Box gesendet, und Sie wollen die gerade gespielten Noten nicht nochmals von Ihrem Keyboard hören. Wenn nach Verlassen von Band-in-a-Box wieder die normale Wiedergabe des Keyboards funktionieren soll, aktivieren Sie dieses Feld.

Signalton bei Mitteilungen: Wo heutzutage viele Macs an guten Lautsprechersystemen hängen, kann ein einfaches ‚Beep' nach einer falschen Tasteneingabe schon so laut sein, dass die Nachbarn aufwachen. Wenn Sie den Signalton hier ausschalten, blinkt bei Mitteilungen stattdessen nur das Titelfenster des Programms, um Ihre Aufmerksamkeit auf die Meldung zu lenken.

Nachfragen bei Erweitern/Verkleinern: Wenn Sie zu einem Style mit anderem Feel wechseln (16tel statt 8telnoten), werden Sie von Band-in-a-Box automatisch gefragt, ob die Länge der Akkorde dem Style entsprechend angepasst und das Tempo entsprechend geändert werden soll. Funktioniert auch während der Wiedergabe.

Tiefste Bassnote (E2 = Vorgabe): Styles spielen normalerweise Bassnoten bis zum tiefen E, wenn das Pattern nicht tiefer geht. Dies geschieht bei allen Styles automatisch; geben Sie hier die tiefste Bassnote ein, die erklingen soll (also z. B. C2, wenn Sie wollen, dass das tiefe C die tiefste vorkommende Bassnote sein soll).

Mein MIDI-Gerät (Soundkarte) spielt keine Brushes - neu zuordnen!
Die meisten GM-Module haben die Besen auf Patch 41 des Schlagzeugs. Bei manchen müssen Sie dafür die GS-Fonts aufrufen. An ein Yamaha XG brauchen Sie wahrscheinlich nur den Befehl GS Modus ON aus dem GS-Menü von Band-in-a-Box zu senden. Wenn Ihr Modul aber über gar keine Besen verfugen sollte, können Sie diese Option einschalten. Der Style wird die Noten einem anderen Schlagzeug-Satz ohne Besen zuordnen.

Speichern über Bildschirmtaste erzeugt Speichern als: Die Schaltfläche [Sichern] ruft das Dateifenster auf, wo Sie Ort und Namen der zu speichernden Datei ändern können.

Bei Midi-Dateien .mid' als Erweiterung anhängen: Fügt die Endung .mid bei der Speicherung von Midi-Dateien an, statt dem Namen SMF (Standard-MIDI-Datei) voranzustellen.

Zeige Benutzerdefinierte Spurbeschriftungen und Beschreibungen: Wenn diese Option aktiviert ist, zeigen die Spur-Buttons im oberen Bildschirmbereich und die Spurbeschriftungen benutzerdefinierte Spurbeschreibungen.

Auto-Erzeugte Spur Beschriftungen: Wenn diese Option aktiviert ist, zeigen die Spur Buttons im oberen Bildschirmbereich des Hauptbildschirms und die Beschriftungen am Mixer automatisch erzeugte Beschriftungen. Wenn zum Beispiel die Spur ein Banjo als Instrument hat, dann zeigt die Beschriftung „Banjo" anstatt der voreingestellten Spurbeschriftung wie (Bass, Piano, Drums, Gitarre, Streicher, Melodie und Solist). Auch zeigt der Spur Button in verschiedenen Fenstern (Notation, LeadSheet, Gitarre, Piano, usw.) Initialen der automatisch erzeugte Beschriftungen. Zum Beispiel steht [H] für eine Spur mit dem Instrument Harmonika.

Kurzhinweise - Bubble Help: Hier können sie die Bubble Help, Programmhinweise und/oder Hinweise zu Dialogboxen ein- oder ausschalten. Hinweisverzögerung und Hinweisdauer legen fest wie lange es dauert bis ein Hinweis erscheint (wenn Sie den Mauscursor über einer bestimmten Option platzieren) und wie lange die Bubble Help dann angezeigt wird bevor sie sich automatisch schließt.

MIDI Normalisierung: Wenn Sie live spielen, ist es oft sinnvoll, dass die Lautstärke aller abgespielten Songs ungefähr gleich ist. Mit der neuen Funktion MIDI-Normalisierung können Sie in den Einstellungen eine gemeinsame Lautstärke festlegen. Band-in-a-Box wird dann alle Songs in ungefähr dieser Lautstärke abspielen. Die Normalisierung betrifft den

Bass, Schlagzeug, Klavier, Gitarre und Streicher. Wenn Sie die entsprechenden Optionen wählen, dann werden auch die Melodie- und Solostimmen mit normalisiert.

Breaks (Stille) in Arrangement einfügen, dieses Feature ist besonders geeignet, um zu üben, im richtigen Tempo zu bleiben. Wählen Sie die Anzahl die stumm geschaltet werden sollen. Für die gewählte Anzahl werden dann alle Instrumente stumm geschaltet und anschließend wieder hörbar gemacht. Dies erfolgt immer abwechselnd. Während Sie weiterspielen, können Sie gut üben, in den Spielpausen das Tempo zu halten. Schlagzeuger können z.B. den Schlagzeugteil generell ausblenden und ohne die übrigen Instrumente versuchen im zu bleiben. Einmal aktiviert, bleibt diese Funktion so lange aktiv, bis Sie diese wieder ausschalten.

Übungs-" Tempo Funktion (Tempoerhöhung bei jedem Durchgang): Beim Üben eines Songs ist es nützlich das Tempo bei jeder Wiederholung einer Schleife oder bei jedem Neustart des Songs zu erhöhen.

Übungstempo (Voreingestellt=0 bpm)
Damit wird die Anzahl an Schlägen pro Minute (bpm) eingestellt, um die das Tempo bei jedem Durchgang erhöht wird. Es gibt 4 Modi für das Übungstempo Feld. Diese sind nur aktiv wenn der Übungstempo Wert anders als 0 ist.

1. "nur hoch" wird bei jedem Schleifendurchgang schneller "für immer" bis zum Tempo=500, das BB's maximales Tempo ist.
2. Ein "hoch dann runter" Modus, der zuerst nach oben geht [eine einstellbare Erhöhung] bis zu einem [einstellbaren Maximum], danach geht das Tempo wieder zurück zum ursprünglichen Ausgangswert. Wenn zum Beispiel, ein Song mit einem Tempo von 140 mit einer Erhöhung von 5 bis zum Maximum von 100 beschleunigt wird, wird der Song von 140,145,150 usw. bis zu 240 gehen, danach wieder zurück von 235,230… bis zu 140 und dann wieder von vorne.
3. Ein "Hoch, dann Reset" Modus, der bis zum Maximalen beschleunigt, dann den Wert zurücksetzt und wieder von vorne beginnt. Wenn zum Beispiel, ein Song mit einem Tempo von 140 mit einem Wert von 5, bis zur maximalen Erhöhung von 100 eingestellt ist, wird der Song von 140,145,150 usw. bis 240 und danach wieder auf den Ausgangswert von 140 zurückgehen und erneut starten.
4. Ein "Hoch und bleibe bei Maximum" Modus erhöht das Tempo bis zum Einstellbaren Maximum und bleibt dann auf dieser Stufe.

Modi 2 und 3 sind Analogien zu einem "Laufband Workout", mit programmierten Geschwindigkeitswechsel.

Play Menü

Erzeugten Song erneut abspielen (command+R): Der vorhandene Song wird unverändert abermals wiedergegeben.

Play Spezial öffnet ein Untermenü mit weiteren Optionen für die Wiedergabe des Songs.

Wiedergabe (und Erzeuge) erzeugt ein neues Arrangement und spielt den Song ab.

Start ohne Erzeugung: Damit wird der Song abgespielt, ohne ein neues Arrangement zu erzeugen.

Erzeugung (auch wenn Spuren eingefroren sind) erzwinge Erzeugung eines Arrangements wenn der Song eingefroren ist.

Wiedergabe ab Takt ... (strg+F): Sie können Strophe und Takt für den Beginn der Wiedergabe des aktuellen Arrangements bestimmen. Es werden keine Spuren neu generiert. Sie können damit während der Wiedergabe zu einem beliebigen Takt springen.

Wiedergabe ab Markierung: (strg+X) Wurde der Song gestoppt, kann mit diesem Befehl die Wiedergabe erneut ab dem markierten Feld einsetzen.

Los! (öffnen und abspielen) (strg+G) ruft die Datei-Auswahl auf, so dass Sie einen Song aus beliebigen Ordnern laden und sofort spielen lassen können.

Stopp (esc): Stoppt die Wiedergabe oder Aufnahme.

Pause (strg+H): Setzt den Song auf Pause. Wiederholung des Befehls führt zur Fortsetzung der Wiedergabe ab der Pause-Position.

Wiedergabe und Loop markierter Bereich (F10): Gibt einen markierten Bereich im ChordSheet als Schleife wieder. Die Schleife läuft solange, bis Sie den Song beenden.

Juke Box Wiedergabe (command+J): Öffnet die Juke Box Optionen zur Auswahl der JukeBox-Liste.

Vorheriger Juke Song (command+[) ***/ Nächster Juke Song*** (command+]): Vor und zurück in der eingestellten JukeBox-Liste.

Auf Tastatur mitspielen (option+W): Aktiviert die Funktion, mit der Sie auf der Computer-Tastatur mitspielen können.

Mitspieltasten mit 'schlauen' Noten: Einschalten, wenn die Tastenspiel-Hilfe nur Noten auf Basis des Akkords bzw. der Tonart des Songs spielen soll. Wenn Sie den Zugang zur chromatischen Skala bevorzugen, schalten Sie die Funktion aus.

Alle Spuren einfrieren: Friere alle Spuren ein, sodass Band-in-a-Box diese nicht mit neuen Arrangements überschreiben kann.

All Spuren auftauen: Alle eingefrorenen Spuren auftauen.

Eine einzelne Spur einfrieren: Eine einzelne Spur einfrieren, sodass diese nicht durch Band-in-a-Box überschrieben werden kann. Sie können diesen Menübefehl öfters wiederholen um unterschiedliche Spuren in einem Song einzufrieren.

Melodie Menü

Spur-Typ: Normalerweise ist hier ***Einzel-Kanal*** voreingestellt. Sie können aber auch eine der folgenden Alternativen wählen:

- ***Multi (16) -Kanal*** – Alle (MIDI-) Kanäle werden aufgehoben und auf den entsprechenden MIDI-Kanälen ausgegeben. Dies ist immer dann sinnvoll, wenn Sie eine komplette MIDI-Datei importieren möchten und den gesamten Inhalt der MIDI-Datei auf der Melodiespur speichern und von dort abspielen möchten (natürlich ohne Style).
- ***Gitarre*** – Die Kanäle 11 bis 16 zeigen die einzelnen Gitarrensaiten an, die Position auf dem Griffbrett ist sichtbar, die Notierung wird um eine Oktave höher gezeigt und in der MIDI-Datei bleiben die Kanäle erhalten.
- ***Klavier*** – In diesem Modus werden die Kanäle 8 und 9 als linke und rechte Hand des Klavierparts gespielt.
- Wenn der Spurtyp Drums ist und GM Drum Noten verwendet, können Sie ***Drums*** auswählen um Drums-Noten zu sehen.

Hinweis: Wenn Sie bei Spur-Typ Gitarre den Song als MIDI-Datei speichern, bleiben alle Gitarre-Noten auf den Gitarre-Kanälen (11 bis 16) erhalten, und somit auch alle Griffpositionen. (Die Kanäle 11 bis 16 entsprechen den Saiten 1 bis 6, also wird die Note G5 auf Kanal 11 zum Beispiel auf der hohen E-Saite im dritten Bund gezeigt.)

Melodist – Akkorde und Melodie erzeugen (umschalt+F8) ruft die Melodist-Funktion auf.

Melodie Maker: Mit den Befehlen in diesen Untermenüs können *Melodist*-Dateien mit dem Melodie-Maker bearbeiten.

Neue Melodikerdatei erzeugen ermöglicht das Erstellen und Bearbeiten von Melodist-Styles, die unter eigenen Dateinamen gespeichert werden können.

Solisten-Datei bearbeiten öffnet eine Datei-Auswahl zur Bearbeitung einer vorhandenen Melodiker-Datei (*.MEL). Sollten Sie noch keine eigene Datei angelegt haben oder soll die aktuelle Melodiker-Datei bearbeitet werden, gehen Sie zu *Aktuelle Melodikerdatei bearbeiten*.

Aktuelle Melodikerdatei bearbeiten öffnet Melodist auswählen in der aktuell installierten Melodiker-Datei.

Melodiker erneuern (umschalt+F7) gibt dem Melodist wieder vollen Zugang zu allen in seiner Datenbank hinterlegten musikalischen Motiven. Rufen Sie diese Funktion auf, wenn Sie nacheinander verschiedene Melodie erzeugt haben.

Melodie-Spur bearbeiten öffnet ein Untermenü zur Bearbeitung der Melodie-Spur.

Melodie MIDI-Datei importieren dient zum Importieren der Daten einer MIDI-Datei in ihren Song.

Melodie aus Zwischenablage importieren ermöglicht das Einlesen von Mididaten, die Sie (z. B. mit einem Sequenzer) in die Zwischenablage kopiert haben.

Melodie aufnehmen startet das Aufnahmefenster zur Aufnahme auf der Melodie-Spur.

Melodie aufnehmen ab Takt... (option+R) ermöglicht das Aufzeichnen der Einspielung ab einem beliebigen Takt des Songs.

Noten schrittweise bearbeiten ermöglicht Eingabe und Bearbeitung von Noten in einer Event-Liste.

Quantisieren, Zeitanpassung zeigt ein Untermenü zum quantisieren, humanisieren und anpassen der Melodie-Spur.

Melodie quantisieren (strg+R) öffnen den Quantisieren Dialog indem die Melodie spur ganz oder zum Teil quantisiert werden können.

Humanisieren mit „Gerade" Feel / Humanisieren mit „Swing" Feel: Band-in-a-Box verwendet intelligente Humanisierungs-Routinen, mit denen die Melodie von einem Feel zum anderen und auch auf ein neues Tempo humanisiert wird. Außerdem kann den Umfang der Swing-Achtel (nicht zufällig) variiert werden. Als Ergebnis entstehen sehr musikalisch und natürlich klingende MIDI-Melodien.

Melodie humanisieren öffnet die Einstellungen zu Auf neues Tempo oder Feel quantisieren. Die Humanisierungs-Wirkung ist in 5 Hauptkategorien gegliedert: Tempo, Verzögerung, Achtel-Abstand, Legato und Feel.

Lockere Startzeit ist eine Funktion mit der Sie den Notenbeginn etwas lockern können. Damit beginnen die Noten nicht mehr exakt auf den Schlag, sondern leicht verschoben.

Noten-Überlappung löschen – Doppel erhalten / Noten-Überlappung löschen – Doppel entfernen eliminiert vorhandene Noten-Überlappungen, wobei Akkordnoten entweder erhalten bleiben oder ebenfalls gelöscht werden. Es besteht die Möglichkeit, Kanäle als eine separate Spur zu behandeln.

Melodie (um Ticks) verschieben ermöglicht relative Verschiebung der Melodie vor oder zurück um kleine Werte (gemessen in Ticks – 120=Viertelnote).

Taktschläge in Melodie einfügen ermöglicht das Einfügen von einem oder mehreren leeren Taktschlägen, bezogen auf die aktuelle Taktart.

Taktschläge aus Melodie entfernen ermöglicht die Entfernung von einem oder mehreren Taktschlägen aus dem Song.

Transponiere hat ein Untermenü um die Melodie-Spur zu transponieren

Melodie transponieren: Sie können die Melodie-Spur unabhängig von den anderen Spuren des Songs transponieren.

Eine Oktave ABWÄRTS (strg+command+1) ***/ Eine Oktave AUFWÄRTS*** (strg+command+s) ***transponieren*** transponiert den Melodiepart um eine Oktave in der jeweiligen Richtung. Ist besonders nützlich, wenn das Melodie-Instrument geändert wurde. Die Transponierung kann während der Wiedergabe des Songs erfolgen.

Form hat ein Untermenü, für Arbeiten mit der Song-Form

1. Strophe auf alle kopieren: Danach erstreckt sich die Melodie-Spur über den ganzen Song (auf alle Strophen).

Melodie vollständig entfernen löscht die Melodie-Spur und alle dort vorhandenen Daten.

Entferne Melodie von erster Strophe entfernt die Melodie aus der ersten Strophe.

Entferne Melodie von mittleren Strophen entfernt die Melodie aus der Mittel-Strophe.

Entferne Melodie von letzter Strophe entfernt die Melodie aus der letzten Strophe.

Walzer Melodie & Solo nach 4/4 konvertieren: Wenn Ihr Song im 3/4 Takt steht, können Sie im Handumdrehen feststellen, wie er sich als 4/4 anhört. Laden Sie einen beliebigen Song im 3/4 Takt. Laden Sie danach einen Style in 4/4.

Wenn es im Song eine Melodie oder ein Solo gibt, werden Sie gefragt: Soll die Melodie von 3/4 auf 4/4 geändert werden? Nach Klick auf JA erfolgt die Konvertierung und Sie hören die Melodie im 4/4 Takt. Auch wenn Sie sich zunächst für NEIN entscheiden, können Sie das immer noch nachholen über *Melodie* | *Bearbeiten* | *Form* | *Walzer Melodie & Solo nach 4/4 konvertieren*. Beachten Sie bitte, dass bei dieser manuellen Vorgehensweise die Melodie-Spur 6 Viertelnoten vor dem Einsatz der ersten Melodienote enthalten sollte (wie man es bei einem Style auf 3/4 erwartet).

4/4 Melodie & Solo nach Walzer konvertieren: Sie können bei jedem beliebigen Song auf 4/4 die Melodie zu einem Walzer auf 3/4 konvertieren. Laden Sie dazu irgendeinen Song auf 4/4 und danach einen Walzer-Style. Gibt es darin eine Melodie oder ein Solo, so werden Sie gefragt, ob diese von 4/4 auf 3/4 geändert werden sollen. Nach dem Klick auf JA hören Sie die Melodie im 3/4 Takt. Auch wenn Sie sich für NEIN entscheiden, können Sie das immer noch nachholen über *Melodie* | *Bearbeiten* | *Form* | *4/4 Melodie & Solo nach Walzer konvertieren*. Beachten Sie bitte, dass bei dieser manuellen Vorgehensweise die Melodie-Spur 8 Viertelnoten vor dem Einsatz der ersten Melodienote enthalten sollte (wie man es bei einem Style auf 4/4 erwartet).

Melodie-Lautstärke anpassen*:* Damit kann die Laut(Anschlag-)stärke der Melodie-Spur unabhängig von den anderen Spuren angehoben oder abgesenkt werden.

Zur Solo-Spur kopieren kopiert den vollständigen Inhalt der Melodie-Spur zur Solo-Spur. Nützlich als vorübergehender Aufbewahrungsort für Ihre Melodie bzw. Aufnahme.

Zur Solo-Spur verschieben kopiert den vollständigen Inhalt der Melodie-Spur zur Solo-Spur und löscht danach die Originaldaten aus der Melodie-Spur.

Melodie- und Solo-Spurinhalte tauschen praktisch ein doppeltes Verschieben: die Daten aus der Melodie-Spur kommen auf die Solo-Spur und umgekehrt.

Harmonie zu Melodie-Spur umwandeln wandelt die einstimmige Melodie so um, dass die gewählte Harmonisierung danach ebenfalls auf der Spur enthalten ist.

Harmonie (oder Gitarrensolo) aus Melodie-Spur entfernen entfernt die Harmonisierung wieder aus der Melodie-Spur, wenn diese durch den vorigen Befehl in Band-in-a-Box erzeugt wurde.

Gitarren-Akkordsolo erzeugen öffnet das Fenster Gitarristen auswählen zur Erzeugung eines Gitarren-Akkordsolos.

Automatische Gitarrenkanalzuweisung vornehmen konvertiert die Melodie-Spur zu den Gitarrenkanälen 11 bis 16. Bei jedem vorgefundenen Akkord wird die wahrscheinlichste Bundlage bestimmt, auf der dieser Akkord gespielt werden kann. Bei einer Einzelnote wird diese jeweils in der aktuellen Bundlage gespielt. Wenn eine vorhandene Melodie zu einem Gitarrenpart konvertiert werden soll, ist diese Methode die einfachste. Durch Nachbearbeitung kann das Ergebnis natürlich noch individuell verbessert werden.

Legato/Stakkato zu Melodie hinzufügen: Sie können das Legato der Noten der Melodie Spur durch N Ticks erhöhen, Vermeidung der nächsten Note durch M Ticks, oder reduzieren der Länge der Noten um N Ticks, bewahren von einem minimum an M Ticks der Dauer der Noten. Um da Legato der Noten zu erhöhen, geben Sie eine positive Zahl im ersten Dialog ein. Die Dauer der Noten in der Spur wird durch diese Anzahl an Ticks erhöht. Im nächsten Dialog bestimmen Sie die Anzahl an Ticks um die nächste Note zu vermeiden. Um die Länge der Noten zu reduzieren geben Sie eine negative Zahl im ersten Dialog ein. Die Dauer der Noten in der Spur wird um diese Anzahl an Tick vermindert. Im nächsten Dialog bestimmen Sie die Dauer der Noten.

Zusätzliche Sustain-Pedale entfernen (MIDI-Instrument 64) wird zusätzliche Sustain-Pedale aus der Spur entfernen.

Melodie verzieren zeigt ein Untermenü mit Optionen zum Aktivieren und Einstellen der Verzierungs-Funktionen

Melodie verzieren (strg+option+E): Schaltet die Melodie-Verzierung ein und aus.

Melodie verzieren (Einstellungen) (strg+option+L): Im Fenster Melodie verzieren können Sie die Parameter für die Verzierung einstellen, eine Verzierungsart aus den Vorgaben wählen und eine bestimmte Verzierung dauerhaft erhalten.

Solist Menü

Spur-Typ: Normalerweise ist hier ***Einzel-Kanal*** voreingestellt. Sie können aber auch eine der folgenden Alternativen wählen:

- ***Multi (16)-Kanal*** – Alle (MIDI-) Kanäle werden aufgehoben und auf den entsprechenden MIDI-Kanälen ausgegeben. Dies ist immer dann sinnvoll, wenn Sie eine komplette MIDI-Datei importieren möchten und den gesamten Inhalt der MIDI-Datei auf der Solistspur speichern und von dort abspielen möchten (natürlich ohne Style).
- ***Gitarre*** – Die Kanäle 11 bis 16 zeigen die einzelnen Gitarrensaiten an, die Position auf dem Griffbrett ist sichtbar, die Notierung wird um eine Oktave höher gezeigt und in der MIDI-Datei bleiben die Kanäle erhalten.
- ***Multi*** – Alle Kanäle bleiben erhalten und der Ausgang folgt den Kanälen. Nützlich wenn eine ganze MIDI-Datei importiert und aus dem Melodie-Kanal abgespielt wird (bei stummem Style).
- ***Klavier*** – In diesem Modus werden die Kanäle 8 und 9 als linke und rechte Hand des Klavierparts gespielt.
- Wenn der Spurtyp Drums ist und GM Drum Noten verwendet, können Sie ***Drums*** auswählen um Drums-Noten zu sehen.

Solo erzeugen und abspielen (shift+F4) öffnet die Solisten-Auswahl. Dort können Sie bereitgestellte Solo-Styles auswählen oder eigene definieren.

Solist-Maker: In diesem Untermenü können Sie Solisten-Dateien mit dem Solist Maker bearbeiten.

Neue Solisten-Datei erzeugen ermöglicht das Erstellen und Bearbeiten von Solo-Styles, die unter eigenen Dateinamen gespeichert werden können.

Solisten-Datei bearbeiten öffnet eine Datei-Auswahl zur Bearbeitung einer vorhandenen Solisten-Datei (*.SOL). Sollten Sie noch keine eigene Datei angelegt haben oder soll die aktuelle Solisten-Datei bearbeitet werden, gehen Sie zu *Aktuelle*

Solisten-Datei bearbeiten. Band-in-a-Box enthält mehr als 3000 vorgefertigte Solisten. Wenn Sie vorhandene Solisten modifizieren oder eigene erstellen wollen, verwenden Sie die Funktion *Solist Maker*. Im Solist Maker können Sie wesentliche Parameter für das Spiel des Solisten definieren: Tonumfang des Instrumentes, zusätzliches Legatospiel, mehr auf dem Schlag und weniger Swing-Achtel als üblich usw. Zusätzlich gibt es Parameter für die Phrasenbildung: nach Länge und dazwischen liegenden Pausen, sowie für den Umfang von tonartfremden Tönen im Solo.

Aktuelle Solisten-Datei bearbeiten öffnet Solisten auswählen in der aktuell installierten Solisten-Datei.

Solisten-Datei erneuern (shift+F7) gibt dem Solisten wieder vollen Zugang zu allen in seiner Datenbank hinterlegten musikalischen Motiven. Rufen Sie diese Funktion auf, wenn Sie nacheinander verschiedene Soli erzeugt haben.

Solisten mit Songs laden*:* Diese Funktion sollte aktiviert sein, wenn bei Songs mit gespeicherter Solo-Information der betreffende Solist gleich mitgeladen werden soll.

Solo-Harmonie zulassen (auf THRU)*:* Wird aktiviert, wenn auf das Solo auch die von Ihnen definierte Harmonisierungs-Funktion angewendet werden soll.

Solo-Spur bearbeiten enthält Untermenü-Punkte zu den Bearbeitungs-Möglichkeiten.

Solo aus MIDI-Datei importieren ermöglicht den Import von Daten aus einer MIDI-Datei in die Solo-Spur.

Solo aus Zwischenablage importieren ermöglicht den Import von MIDI-Daten, die zuvor mit einem anderen Programm in die Zwischenablage kopiert wurden (z.B. aus einem Sequenzer).

Solo aufnehmen **s**chreibt über MIDI eine Aufnahme auf die Solist Spur.

Solo ab Takt-Nr… aufnehmen beginnt mit der Aufnahme an der im Song markierten Stelle.

Noten schrittweise bearbeiten ermöglicht die Eingabe/Bearbeitung auf der Solo-Spur über eine Event-Liste.

Quantisieren, Zeitanpassung zeigt ein Untermenü zum quantisieren, humanisieren und anpassen der Solo-Spur.

Solo quantisieren öffnen den Quantisieren Dialog indem die Solist spur ganz oder zum Teil quantisiert werden können.

Humanisieren mit „Gerade"-Feel / Humanisieren mit „Swing"-Feel: Band-in-a-Box verwendet intelligente Humanisierungs-Routinen, mit denen einem Solo ein anderes Feel, ein anderes Tempo und unterschiedliche Häufigkeit von Swing-Noten zugeordnet werden kann. Daraus ergeben sich sehr musikalisch und natürlich klingende MIDI-Soli.

Solo humanisieren ruft das Fenster Solist: auf neues Tempo oder Feel quantisieren auf. Die Humanisierungs-Wirkung ist in 5 Kategorien gegliedert: Tempo, Verzögerung, Achtel-Abstand, Legato und Feel.

Lockere Startzeit ist eine Funktion mit der Sie den Notenbeginn etwas lockern können. Damit beginnen die Noten nicht mehr exakt auf den Schlag, sondern leicht verschoben.

Noten-Überlappung löschen – Doppel erhalten / Noten-Überlappung löschen – Doppel entfernen eliminiert vorhandene Noten-Überlappungen, wobei Akkordnoten entweder erhalten bleiben oder ebenfalls gelöscht werden. Es besteht die Möglichkeit, Kanäle als eine separate Spur zu behandeln.

Solo (um Ticks) zeitlich verschieben *ermöglicht* das relative Verschieben der Solo-Spur vor oder zurück um kleine Werte (in Ticks; 120 Ticks= 1 Viertelnote.)

Taktschläge in Solo einfügen ermöglicht das Einfügen eines oder mehrerer Taktschläge in den Song bezogen auf die aktuelle Taktart.

Taktschläge aus Solo entfernen ermöglicht das Entfernen von einem oder mehreren Taktschlägen aus dem Song.

Transponiere zeigt ein Untermenü zum transponieren der Solo-Spur.

Solo transponieren ermöglicht die Transponierung der Solo-Spur, ohne dass die übrigen Spuren beeinflusst werden.

Eine Oktave ABWÄRTS transponieren (strg+command+4) ***/ Eine Oktave AUFWÄRTS transponieren*** (strg+command+4) transponiert den Solopart um eine Oktave in der jeweiligen Richtung. Ist besonders nützlich, wenn das Solo-Instrument geändert wurde. Die Transponierung kann während der Wiedergabe des Songs erfolgen.

Form zeigt ein Untermenü für die Song-Form.

Strophe auf alle Strophen **kopieren** überträgt die Solo-Spur auf den ganzen Song (also auf erste, letzte und die Mittelstrophen).

Solo vollständig entfernen löscht alle Daten aus der Solo-Spur.

Einzelne Solo-Strophen entfernen entfernt das Solo aus der ersten, der letzten oder den mittleren Strophen nach Wahl.

Solo entfernen - Erste Strophe entfernt das Solo aus der ersten Strophe.

Solo entfernen - Mittlere Strophen entfernt das Solo aus der mittleren Strophe.

Solo entfernen - Letzte Strophe entfernt das Solo aus der letzten Strophe.

Walzer Melodie & Solo nach 4/4 konvertieren: Wenn Ihr Song im 3/4 Takt steht, können Sie im Handumdrehen feststellen, wie er sich als 4/4 anhört.

4/4 Melodie & Solo nach Walzer konvertieren: Sie können bei jedem beliebigen Song auf 4/4 die Melodie zu einem Walzer auf 3/4 konvertieren.

Solo Lautstärke anpassen ermöglicht Anhebung oder Absenkung der Solo-Lautstärke (Anschlagstärke), ohne die übrigen Spuren zu beeinflussen

Zur Melodie-Spur kopieren kopiert den gesamten Inhalt der Solo-Spur auf die Melodie-Spur. Nützlich zur vorübergehenden Aufbewahrung des Solos.

Zur Melodie-Spur verschieben kopiert den gesamten Inhalt der Spur auf die Melodie-Spur und löscht anschließend die ursprünglichen Daten von der Solo-Spur.

Melodie- und Solo-Spurinhalte tauschen praktisch ein doppeltes Verschieben: die Daten aus der Melodie-Spur kommen auf die Solo-Spur und umgekehrt.

Harmonie zu Solo-Spur umwandeln wandelt das einstimmige Solo so um, dass die gewählte Harmonisierung danach ebenfalls auf der Spur enthalten ist.

Harmonie (oder Git. Solo) von Solo-Spur entfernen entfernt die Harmonisierung wieder aus der Solo-Spur, wenn diese durch den vorigen Befehl in Band-in-a-Box erzeugt wurde.

Gitarren-Akkordsolo erzeugen öffnet das Fenster Gitarristen auswählen zur Erzeugung eines Gitarren-Akkordsolos.

Automatische Gitarrenkanalzuordnung vornehmen konvertiert die Solo-Spur zu den Gitarrenkanälen 11 bis 16. Bei jedem vorgefundenem Akkord wird die wahrscheinlichste Bundlage bestimmt, in der dieser Akkord gespielt werden kann. Bei einer Einzelnote wird diese jeweils in der aktuellen Bundlage gespielt.

Legato/Stakkato zu Solist hinzufügen: Sie können das Legato der Noten der Solist Spur durch N Ticks erhöhen, Vermeidung der nächsten Note durch M Ticks, oder reduzieren der Länge der Noten um N Ticks, bewahren von einem minimum an M Ticks der Dauer der Noten. Um da Legato der Noten zu erhöhen, geben Sie eine positive Zahl im ersten Dialog ein. Die Dauer der Noten in der Spur wird durch diese Anzahl an Ticks erhöht. Im nächsten Dialog bestimmen Sie die Anzahl an Ticks um die nächste Note zu vermeiden. Um die Länge der Noten zu reduzieren geben Sie eine negative Zahl im ersten Dialog ein. Die Dauer der Noten in der Spur wird um diese Anzahl an Tick vermindert. Im nächsten Dialog bestimmen Sie die Dauer der Noten.

Skalen: Wenn Studierende Jazz Songs üben, dann ist es hilfreich Skalen für jeden Akkord zu haben. The Skalen-Wizard ermöglicht Ihnen einfach diese Skalen zu erzeugen, die auf als Notation auf der Solo-Spur erscheinen. Optionen beinhalten Instrument Bereich, Patch Auswahl, Jazzy Modus (verwendet Lydische Dominant Skalen für einige 7^{th} Akkorde) und diatonisch Modus (behält Skalen relativ zur Song Tonart).

Erzeuge Skalen ermöglicht Ihnen Option zur Skalenerzeugung festzulegen.

Auto-Erzeuge Skalen bei Wiedergabe erzeugt Skalen bei allen geladenen Songs.

Audio Menü

Audio Aufnehmen öffnet den Audio-Aufnahme Dialog und ermöglicht Ihnen Vokal (mit einem Mikro) oder Instrument (an einem Mischpult angeschlossen) aufzunehmen.

Audio und MIDI aufnehmen (Melodie) oder ***Audio und MIDI aufnehmen (Solist)*** ermöglicht Ihnen die gleichzeitige Aufnahme von Audio und MIDI.

Audio und MIDI aufnehmen (Solist): Wenn Sie gleichzeitig MIDI zur Solo-Spur bei der Audioaufnahme verwenden möchten , dann verwenden Sie dieses Menü. Der Dialog öffnet mit “Solist” ausgewählt für “Auch MIDI aufnehmen ?”.

Audio bearbeiten

Erste Strophe im gesamten Song kopieren kopiert die erste Strophe der Audiospur auf die übrigen Strophen des Songs.

Audio ganz löschen löscht die gesamte Audiospur.

Audio-Strophen löschen löscht eine einzelne Strophe der Audiospur.

Audio-Bereich löschen löscht einen festgelegten Bereich von Takten aus der Audioaufzeichnung

Audiobereich-Pegel anpassen (permanent) ändert den Pegel der Audiospur dauerhaft. Es benutzt einen ausgefeilten Algorithmus, um Übersteuerungen in den Spitzen bei Erhöhung der Lautstärke zu verhindern.

Audio zeitversetzen (ms) wird verwendet, um die gesamte Audiospur um eine Anzahl Millisekunden zu verschieben

Takt-Schläge in Audio einfügen: wird benutzt um leere Taktschläge in die Audiospur einzufügen oder Teile der Audiospur zu entfernen. Sie können einen Bereich angeben, der entfernt werden soll. Wenn Sie z.B. zwei zusätzliche Takte in das Intro eines Songs nachträglich eingefügt haben, können Sie mit dieser Funktion die fehlenden zwei Takte Still an den Anfang des Audiotracks einfügen (8 Takte in einem 4/4 Takt).

Takt-Schläge aus Audio entfernen ermöglicht Takte aus der Audio-Spur zu löschen.

Kanäle (Mono/Stereo) Umwandlung von Audio Spuren ermöglicht Ihnen die Audio-Spur von Stereo nach Mono, oder umgekehrt konvertieren. Es gibt eine Option um den Prozentanteil bei jedem Kanal einzustellen.

Audio Stummschalten: Umschalten zwischen Stumm und aktiv der Audio-Spur.

Render Song zu Audio Datei (WAV,AIFF,M4A): Dieser Befehl ruft einen Dialog auf, mit dem Sie einen Song in eine Audio-Datei konvertieren.

Audio zu Sequenzer exportieren öffnett den Finder und zeigt Ihnen die Datei für die Audio-Spur, sodass Sie diese zu Ihrem Sequenzer kopieren können.

Audiodatei importieren, um Spuren mit Stem Splitter zu trennen (S T E M S return) ermöglicht es Ihnen, Stems aus einer Audiodatei zu erstellen und sie als separate Spuren zum aktuellen Song hinzuzufügen.

Stem Splitter Player öffnen ermöglicht es Ihnen, Stems aus einer Audiodatei zu erstellen und sie als separate Spuren zum aktuellen Song hinzuzufügen öffnet ein Fenster, das ähnliche Funktionen wie der Stem Splitter bietet, aber auch das Spielen der Stem-Spuren ermöglicht, ohne die Spuren im Band-in-a-Box-Style auszulösen.

Importiere Audio-Datei (WAV,AIFF,M4A,MP4,MP3): Importiere Daten von einer ausgewählten Audio-Datei in ihren Song.

Audio-Editor-Fenster ruft das Fenster zur Bearbeitung der Audiodaten auf. Hier können Sie die Audiodaten ansehen, wiedergeben und optional bearbeiten.

Audio Harmonien, Tonhöhen-Verfolgung, Fix Tuning öffnet den integrierten Audio Harmonie Dialog, der Ihnen ermöglicht Audio zu harmonisieren oder nicht korrekte Noten zu korrigieren.

Audio-Transkribtion (monophon) transkribiert Audio-Daten zur Melodie- oder Solist-Spur als MIDI-Daten.

Audio-Akkord-Wizard öffnet das Audio Bearbeiten Fenster und ermöglicht Ihnen die Audio-Akkord-Wizard Funktion zu verwenden.

Audio Haupt (Basis) Tempo wird verwendet, um sicherzustellen, dass die Tempodehnungen auf dem richtigen Mastertempo basieren. Es wird dazu ein komplexer Spitzenpegel-Begrenzungs-Algorithmus eingesetzt, damit es zu keinen Übersteuerungen bzw. Verzerrungen kommt.

Verschiebe Audio auf Performance Spur verschiebt die Audiospur auf eine ausgewählte Spur.

Verschiebe Performance Spur zu Audio rendert die ausgewählte Spur und verschiebt sie auf die Audiospur.

Harmonie Menü

Melodie-Harmonie zeigt die aktuell ausgewählte Harmonie an. Wählen Sie diesen Menüpunkt oder drücken Sie Control+Option+H, um den Dialog Melodie Harmonie auswählen zu öffnen.

Thru-Harmoni zeigt die aktuelle Thru-Harmonie. Wählen Sie diesen Menüpunkt oder Control+Option+T, um den Dialog "Thru Harmony auswählen" zu öffnen.

Bevorzugte Melodie-Harmonien (strg+F10) ruft die 50 zuletzt verwendeten Harmonie-Arten auf und ermöglicht die entsprechende Auswahl für die Melodie-Spur.

Bevorzugte Thru-Harmonien (strg+F11) ruft die 50 zuletzt verwendeten Harmonie-Arten auf und ermöglicht die entsprechende Auswahl für die Thru-Spur.

Audio Harmonien, Tonhöhen-Verfolgung, Fix Tuning (Audio-Bearbeitung) öffnet den integrierten Audio Harmonie Dialog, der Ihnen ermöglicht Audio zu harmonisieren oder nicht korrekte Noten zu korrigieren.

Harmonie-Editor zeigt ein Untermenü zum Bearbeiten der Harmonie-Dateien (.har).

Harmonie Maker: neue Harmonie erstellen ermöglicht das Erstellen und Bearbeiten von Harmonisierungen sowie das Speichern in einer eigenen Datei.

Harmonie Maker: Datei bearbeiten ermöglicht die Bearbeitung von Harmonisierungsdateien aus dem BIAB-Ordner.

Harmonie Maker: aktuelle Harmonie-Datei bearbeiten ermöglicht das Bearbeiten der aktuell geladenen Harmonie.

Harmonie zu Melodie-Spur umwandeln: Wandelt die einstimmige Melodie so um, dass die gewählte Harmonisierung danach ebenfalls auf der Spur enthalten ist.

Harmonie zu Solo-Spur umwandeln: Wandelt das einstimmige Solo so um, dass die gewählte Harmonisierung danach ebenfalls auf der Spur enthalten ist.

Harmonie Einstellungen zeigen ein Untermenü für die Harmonie-Funktionen.

Harmonien mit Songs laden: Kann ein- und ausgeschaltet werden. Einschalten, wenn bei Songs hinterlegte Harmonie-Einstellungen jedes Mal mit dem Song geladen werden sollen.

Harmonien mit diesem Song speichern: Einschalten, wenn Band-in-a-Box die aktuellen Harmonie-Einstellungen für den aktuellen Song speichern soll, damit diese automatisch mit dem Song geladen werden können.

Harmonie bei jedem neuen Akkord wechseln: Einschalten, wenn das Programm die Harmonie-Noten ändern soll, sobald ein neuer Akkord im Song vorkommt.

Harmonie bei Melodie zulassen (option+H): Aktiviert die Harmonisierung auf dem Melodie-Kanal.

Harmonie bei Thru zulassen (option+T): Aktiviert die Harmonisierung auf dem Thru-Kanal.

Solo-Harmonie zulassen (auf THRU) : Wendet die Harmonisierung der Solo-Spur für den Thru-Kanal an.

Durchgangsharmonien für THRU zulassen: Wenn Sie auf Ihrem MIDI-Keyboard (oder der Tastatur-Spielhilfe) mitspielen und die Thru-Harmonie einschalten, können Sie auch Durchgangsharmonien verwenden. So kann etwa bei C7 die Note Ab zu einer Durchgangsharmonie auf B dim (vermindert) führen.

Fenster Menü

Spuren-Fenster öffnet ein Fenster, das die verlustfreie Datenmanipulation von Spuren in einer vertrauten Umgebung für DAW-Benutzer ermöglicht.***ChordSheet-Fenster / Notations-Fenster***: Umschaltung zwischen der Ansicht Notenblatt und Akkord-Übersicht.

Notations-Fenster (strg+umschalt+N) öffnet ein Untermenü mit Optionen für die Notationsanzeige.

Das Notations-Fenster (strg+N) wechselt zwischen dem Notations- und dem Chord -Sheet-Fenster.***Verschiebbares Notations-Fenster*** öffnet ein verschiebbares und in der Größe veränderbares Fenster.

Event List Editor öffnet ein Fenster, in dem Sie Events einschließlich aller MIDI- und Songtext-Events bearbeiten können.

LeadSheet Fenster (strg+L) zeigt eine komplette Notationsseite mit Optionen wie Auswählbare Anzahl System, Anzeige Notenschlüssel, Ränder, Songtext, Mehrfache Instrumentenanzeige oder Harmonien.

Großes Songtextfenster (strg+Y) scrollt Songtext in einem Karaoke Format.

Schlagzeug-Fenster (strg+D) ruft das animierte Schlagzeug-Fenster auf.

Gitarren-Fenster (strg+umschalt+G) ruft das Fenster mit dem Gitarren-Griffbrett auf.

Mixer Fenster (strg+M) startet den frei beweglichen, immer im Vordergrund befindlichen Mixer mit Bildschirmen für Patches, Lautstärke, Schwenken, Klang und Hall.

Hall Fenster öffnet Hall Einstellungs- Dialog für Audio-Hall-Einstellungen und Auswahl.

Audio-Bearbeitungs Fenster zeigt Menüpunkte zum Öffnen von zwei Arten des Audio-Bearbeitungs-Fensters, das digitale Wellenformen für die Audio-Spuren anzeigt.

Audio-Bearbeitungs-Fenster öffnet ein fixiertes Fenster unterhalb der Toolbars.

Bewegliches Audio-Bearbeitungs-Fenster öffnet ein bewegliches und größenveränderbares Fenster.

Piano Roll Fenster zeigt Menüpunkte zum Öffnen zweier Arten von Piano Roll-Fenstern, die eine präzise grafische Bearbeitung von MIDI-Daten ermöglichen.

Piano Roll Fenster öffnet ein fixiertes Fenster unterhalb der Toolbars.

Bewegliches Piano Roll Window öffnet ein bewegliches und größenveränderbares Fenster.

Großes Piano Fenster öffnet ein größenveränderbares Fenster mit einem Piano-Keyboard.

Zur nächsten Spur (strg+F5) ***/ Zur vorigen Spur schalten*** (strg+umschalt+F8) wählt das jeweils vorherige/nächste Spur aus.

RealDrums Einstellungen (strg+umschalt+U oder R D 2 return) öffnet den Dialog zur Aktivierung der RealDrums-Ersetzungen in Styles und Songs.

RealDrums Picker öffnet eine Liste aus der Sie einen RealDrums Style für den aktuellen Song wählen können.

RealTracks Einstellungen (strg+umschalt+K oder R T 2 return) öffnet den Dialog zur Aktivierung der RealTracks und zeigt Notation und Speicherung von RealCharts.

RealTracks Picker (strg+K oder R T return oder R T 1 return) öffnet den RealTracks zu Spur Zuweisungs-Dialog um RealTracks einer beliebigen Spur zuzuordnen.

ChordBuilder (strg+umschalt++H) ermöglicht das Zusammenbauen von Akkorden mit Mausklick. So können Sie nach Gehör Akkorde zusammenstellen, ohne die tatsächliche Bezeichnung zu kennen oder theoretische Vorkenntnisse zu besitzen. Gleichzeitig illustriert die Funktion deutlich die Unterschiede zwischen bestimmten Akkorden.

MIDI-Akkord-Erkennung: Dieses Untermenü erlaubt die automatische Erkennung von Akkorden, die Sie auf Ihrem MIDI-Keyboard spielen. Wählen Sie *MIDI Akkord Erkennung…* und spielen Sie einen beliebigen Akkord auf Ihrem MIDI-Keyboard. Band-in-a-Box zeigt Ihnen dann bis zu 4 Interpretationen des gespielten Akkords, dabei steht sein bevorzugter Vorschlag an oberster Stelle und die (ungewöhnlicheren) Alternativen weiter unten.

PlugIn Modus für Sequenzer-DAW startet den Plug-In Modus. Das Band-in-a-Box Fenster wird kleiner und Sie können es gemeinsam mit Ihrem DAW (GarageBand, etc.) verwenden. Um eine Band-in-a-Box Spur zu exportieren, ziehen Sie den Radio-Button der Spur, die Sie exportieren wollen in den blauen, rechteckigen “Drop-Bereich „im oberen linken Rand des Hauptbildschirms. Wenn das Rechteck grün wird, ziehen Sie dieses zu Ihrem DAW und legen es dort ab (oder in den Finder.

Vollbild (keine Toolbars) (command+T) zeigen ChordSheet oder Notations Fenster im Vollbild-Modus.

Hilfe Menü

Suchen zeigt Ihnen alle Menüpunkte an, die dem Suchbegriff entsprechen.

Zeigt das Programmhandbuch an hiermit wird ein umfassendes PDF-Handbuch mit Bookmarks als Referenz geöffnet.

Zeigt das handbuch mit den neuesten Aktualisierungen an öffnet ein Handbuch mit den neuesten Funktion der aktuellsten Version.

Funktions-Browser (/ return) öffnet den Funktions-Browser Dialog, der viele Funktionen in Band-in-a-Box auflistet und es Ihnen ermöglicht, diese zu durchsuchen, die Funktion mit Hilfe eines Textfilters zu finden, Beschreibungen über die Funktion zu lesen, herauszufinden, wie die Funktion gestartet werden kann, auf die Online-Informationen oder das Video über die Funktion zuzugreifen und vieles mehr.

Panik! Alle Noten AUS!! (F12): Sendet einen entsprechenden Befehl an die MIDI-Geräte, um hängen gebliebene Noten zu beenden

Welche Ergänzungen habe ich?: Eine der größten Stärken von Band-in-a-Box ist seine Modularität. Sie können das Programm durch eine Vielzahl von Styles, zusätzlichen RealTracks, RealDrums, RealSolisten und Melodisten erweitern. Diese Funktion listet Ihnen auf, welche dieser Erweiterungen auf Ihrem Computersystem installiert sind. Weitere Zusatzmodule finden Sie unter [www.pgmusic.com/addons.htm] oder dem entsprechenden Button um direkt die Website von PG Music Inc. zu besuchen. Wählen Sie *Welche Ergänzungen habe ich?* Um Ihre aktuelle Installation zu analysieren und zu sehen welche Add-Ons Sie bereits installiert haben. Der Dialog zeigt Ihnen die Add-On Styles und die die Solist-Disk an, die in Ihrem Band-in-a-Box Programm-Ordner installiert sind. Falls irgendein Style oder ein Solist-Add-On ungerechtfertigt im Fenster „nicht gefunden” erscheint, versuchen Sie das entsprechende Add-On erneut von der Original-Disk zu installieren oder herunter zu laden.

Web-Seite www.pgmusic.com startet Ihren Internet-Browser und führt Sie direkt zur Homepage von PG Music Inc.

Nützliches

Zeigt Log Text-Datei der Gelbe/Grüne Nachrichten (L O G return): Log der 'gelben und grünen Nachrichten', mit Auflistung der der Nachricht und Datum/Uhrzeit Eintrag. Diese Datei wird unter /Programme/Band-in-a-Box/Data/FlashMessageLog.txt gespeichert. Diese Datei wird jeweils beim Beenden des Programms aktualisiert. Die Liste kann jederzeit innerhalb des Programms über *Hilfe – Zeige Log Text-Datei der Gelbe/Grüne Nachrichten* aufgerufen werden . Sehr lange Sätze in den Flash Nachrichten werden nun korrekt angezeigt.

Spezielle Optionen für Aktivierung/De-Aktivierung öffnet einen Dialog der Ihnen erlaubt den Aktivierungs-Status zu ändern (z.B. Entfernung der Aktivierung und übertragen der Aktivierung auf einen anderen Computer).

Schreibe BandInABoxRequest Datei: Verwenden Sie diesen Menüpunkt, wenn der Support Sie dazu auffordert, wenn Sie ein Problem bei der Aktivierung des Programms haben.

Aktiviere Band-in-a-Box damit können Sie Band-in-a-Box aktivieren, falls Sie dies noch nicht beim erstmaligen Starten durchgeführt haben.

Prüfe auf Updates: Der Benutzer kann prüfen/downloaden/pause/fortsetzen/installieren ob eine neue Version vorhanden ist (nicht kostenlos), ob neue Builds (kostenlos) und upgedatete RealTracks Dateien (kostenlos) verfügbar sind. Starten Sie diese Funktion über das Menü *Band-in-a-Box – Prüfe auf Updates*. Dies zeigt den Updates Dialog. Sie können einstellen ob Sie auf Updates beim Start prüfen wollen, wenn ja, in welchem Intervall Sie dies machen wollen. (Anmerkung: Eine Einstellung von 0 Tagen prüft jedes Mal wenn Sie das Programm verwenden). Sie können auch den [Refresh] Button drücken ob es größere oder kleinere Upgrades des Programms RealTracks Patches gibt. Download von kostenlosen Updates innerhalb dieses Dialogs, wenn verfügbar.

Über Band-in-a-Box gibt Ihnen wichtige Programm-Informationen, wie zum Beispiel die Versionsnummer und den Programmstand (Build), sowie die Personen die bei der Entwicklung beteiligt waren. Hier finden Sie auch Kontaktinformationen zum technischen Support von PG Music Inc. und die Webadresse von PG Music www.pgmusic.com.

Tastatur-Kurzbefehle

Schneller als per Mausklick erreichen Sie zahlreiche Funktionen mit den Kurzwahltasten: zum Beispiel ein Instrument stumm schalten - oder Lautstärke, Panorama, Hall, Chorus bzw. Banks einstellen.

Tipp: Sie können Ihre eigenen Hotkeys über die Systemeinstellungen Ihres Macs hinzufügen.

1. Wählen Sie das **Apple**-Menü und wählen Sie **Systemeinstellungen.**
2. Wählen Sie **Tastatur** in der Seitenleiste und wählen Sie **Tastaturkurzbefehle** auf der rechten Seite.
3. Wählen Sie **App-Tastaturkurzbefehle** in der Seitenleiste und drücken Sie auf den **[+]** Button auf der rechten Seite.
4. Wählen Sie Band-in-a-Box.app aus dem Dropdown-Menü **App**. Geben Sie in das Feld **Menütitel** den Menübefehl ein, für den Sie einen Tastaturkurzbefehl erstellen möchten. Klicken Sie auf das Feld **Tastaturkurzbefehl** und drücken Sie die Tastenkombination, die Sie verwenden möchten. Drücken Sie auf den Button **[Fertig]**.

Schnelle Song Einstellungen

Spezielle Wörter anstatt Akkordnamen erzeugen die folgenden Einstellungen:

B E G I N return	Stophenbeginn beim aktuellen Takt.
C H O R U S E N D return	Ende der Strophe beim aktuellen Takt.
E N D return	Ende des Songs beim aktuellen Takt.
T K C return	Tonart wird auf C eingestellt, T K B B würde die Tonart auf Bb einstellen.
T R C return	Transponiert den Song in die Tonart C.
T 1 2 5 return	Stellt Tempo auf 125.
[	Verringert das Tempo um 5.
]	Erhöht das Tempo um 5.

Sie können Hotkeys verwenden, um die Taktart für den aktuellen Takt einzustellen. Geben Sie einfach eine Taktart (4/4, 3/4, 2/4 oder 1/4) ein, und sie wird im aktuellen Takt eingegeben. Wenn Sie 0/4 eingeben, wird die Taktart des aktuellen Taktes gelöscht.

K Schnellkopie

K return kopiert die letzten 8 Takte an die aktuelle Position.

Wenn Sie zusätzliche Tasten hinzufügen, können Sie die Anzahl der zu kopierenden Takte angeben. Zum Beispiel würde **K 1 2 , 3 return** 12 Takte ab Takt 3 an die aktuelle Position kopieren.

Es gibt einen Hotkey, um N Takte an der aktuellen Position einzufügen. Zum Beispiel: **I N 8 return** würde 8 Takte einfügen, **I N 4 return** würde 4 Takte einfügen, usw.

Es gibt auch einen Hotkey, um die letzten N Takte zu kopieren und sie an der aktuellen Position einzufügen. Zum Beispiel würde **K I 8 return** oder **I K 8 return** die letzten 8 Takte kopieren und an der aktuellen Position einfügen.

Durch die Erweiterung um zusätzliche Tasten können Sie den Ort der Kopierquelle festlegen. Zum Beispiel würde **I K 8 , 9 return** oder **K I 8 , 9 return** die letzten 8 Takte von Takt 9 kopieren und an der aktuellen Position einfügen. **I K K 8 , 9 return** oder **K K I 8 , 9 return** würde dasselbe tun, aber den Dialog *Akkord und/oder Melodie kopieren* aufrufen, in dem Sie auswählen können, was kopiert werden soll.

Spuren ausblenden

command+2	Alle Spuren stummschalten.
command+3	Ausblenden der Bass Spur.
command+4	Ausblenden der Piano Spur.
command+5	Ausblenden der Drums Spur.
command+6	Ausblenden der Gitarre Spur.
command+7	Ausblenden der Strings Spur.

command+8 Ausblenden der Melodie Spur.
command+9 Ausblenden der Solisten Spur.

Solo Spuren

option+Umschalt+Z Soloschalten der aktuellen Spur.
option+2 dann **option+3** Solo auf der Bass-Spur.
option+2 dann **option+4** Solo auf der Piano-Spur.
option+2 dann **option+5** Solo auf der Drums-Spur.
option+2 dann **option+6** Solo auf der Gitarren-Spur.
option+2 dann **option+7** Solo auf der Streicher-Spur.
option+2 dann **option+8** Solo auf der Melodie Spur.
option+2 dann **option+9** Solo auf der Solo-Spur.
option+2 dann **option+0** Solo auf der Thru-Spur.

Spuren auswählen

strg+F5 Zur nächsten Spur wechseln.
strg+shift+F5 Zur vorigen Spur wechseln.
strg+3 Auswählen der Bass Spur
strg+4 Auswählen der Piano Spur
strg+5 Auswählen der Drums Spur
strg+6 Auswählen der Gitarre Spur
strg+7 Auswählen der Strings Spur
strg+8 Auswählen der Melodie Spur
strg+9 Auswählen der Solist Spur
strg+0 Auswählen der Thru Spur

Spuren-Einstellungen

control+M Mixerfenster öffnen/schließen.
strg+umschalt +Q Erniedrigen Lautstärke der aktuellen Spur um 5.
strg+umschalt +W Erhöhen Lautstärke der aktuellen Spur um 5.
strg+umschalt +E Erniedrigen Panning der aktuellen Spur um 5.
strg+umschalt+R Erhöhen Panning der aktuellen Spur um 5.
strg+umschalt+T Erniedrigen Hall der aktuellen Spur um 5.
strg+umschalt+Y Erhöhen Hall der aktuellen Spur um 5.
strg+option+umschalt+R Setzt die Lautstärke der gewählten Spur.
strg+command+A Erhöht die Master-Lautstärke um 5.
strg+command+S Erniedrigt die Master-Lautstärke um 5.
strg+command+V Setzt die Master-Lautstärke.
strg+umschalt+command+Q Reduziert die Lautstärke aller Spuren um 5.
strg+umschalt+command+W Erhöht die Lautstärke aller Spuren um 5.
strg+umschalt+command+E Setzt die Lautstärke aller Spuren.

Öffnet einen Datei

S S 4 return, **F3**, **command+O** Öffnet einen Song von Disk.
S S 7 return, **strg+umschalt+F8** Öffnet den vorherigen Song (alphabetisch).
S S 8 return, **umschalt +F8** Öffnet den nächsten Song (alphabetisch).
S S 1 return, **S S return**, **command+F7** Öffnet den SongPicker.
S S 2 return, **umschalt+F3** Öffnet den Zuletzt gespielten Songs Dialog.
S S 3 return, **umschalt+F3** Öffnet den Favoriten Songs Dialog.
option+umschalt+S Öffnet den Favoriten Ordner Dialog.
command+F3 Öffnet Song mit Melodie
S S 9 return Öffnet eine MIDI Datei.
S S 1 0 return Öffnet eine Audio Datei.
S S 1 1 return Öffnet den Finde Song Dateien Dialog.
S T E M S return Öffnen oder importieren Sie eine Audiodatei, um Spuren mithilfe des Stem Splitters zu trennen.
S S 1 2 return, **S 9 return** Öffnet das Song Demo für den aktuellen Style.

L L return Öffnet eine LyricLab Datei.

Lädt einen Style

S 6 return, **command+U** Lädt einen Style von Disk.

S 7 return, **strg+umschalten+command+F8** Lädt den vorherigen Style (alphabetisch).

S 8 return, **umschalten+command+F8** Lädt den nächsten Style (alphabetisch).

S return, **S 1 return**, **strg+F9** Öffnet den StylePicker.

S 4 return, **option+F9** Öffnet den Zuletzt gespielten Styles Dialog.

S 5 return, **option+F9** Öffnet den Favoriten Styles Dialog.

S 2 return Zeigt beste RealStyles Liste.

S 3 return Öffnet den Song Titel Browser.

S 1 0 return Spielt das Audio Demo für den aktuellen Style.

Spur Erzeugung

F7, M return Öffnet den MultiPicker-Bibliothek.

R T return, **R T 1 return**, **strg+K** Öffnet den RealTracks Picker.

R T 2 return, **strg+umschalten+K** Öffnet den RealTracks Einstellungs-Dialog.

R T 3 return Öffnet den Wähle Beste Alle RealTracks Dialog.

R T 4 return Öffnet den Select Beste Begleitungs-RealTracks Dialog.

R T 5 return Öffnet den Select Beste Solisten RealTracks Dialog.

F8 Teil der RealTracks neu generieren (Auto)

option+F8 Teil der RealTracks neu generieren (bewegliches Fenster)

command+F8 Teil der RealTracks neu generieren (Dialog)

R D return, **R D 1 return, strg+U** Öffnet den RealDrums Picker.

R D 3 return Öffnet die RealDrums Dialog.

R D 2 return, **strg+umschalt+U** Öffnet den RealDrums Einstellungs-Dialog.

R L return Öffnet die Loop Wiedergabe Dialog.

umschalt+F5 Wählen Sie einen Melodist.

umschalt+F4 Wählen Sie einen Solist.

umschalt+F7 Aktualisieren Sie einen Melodist oder einen Solist.

Song Speichern

F2, **command+S** Song speichern.

umschalt+command+S Speichern eines Songs als...

strg+S Song mit Patches speichern.

option+umschalt +S Song in Favoriten-Ordner speichern.

Song Abspielen/Aufnehmen

F4 Song Wiedergabe mit Erzeugung.

command+R Song Wiedergabe ohne Erzeugung.

Leertaste Song ab der aktuellen Position ohne Generierung wiedergeben.

strg+Leertaste Song von Anfang an wiedergeben, ohne zu generieren.

> **Anmerkung:** Die **Leertaste** startet die Wiedergabe wird von der aktuellen Position aus und **strg+Leertaste** von Anfang an, wenn im Dialog **Voreinstellungen** (*Optionen* | *Voreinstellungen*) für die Einstellung "Leertaste" die Option "Spielt von akt. Position (Strg+Leer vom Beginn)" aktiviert ist. Diese Hotkeys sind entgegengesetzt, wenn für diese Einstellung "Spielt vom Beginn (Strg+Leer von akt. Position)" aktiviert ist.

strg+F Song Wiedergabe von jedem Takt.

strg+X Song Wiedergabe von aktuellem Takt.

F10 Wiedergabe und Loop des markierten Bereichs.

strg+H Pause/Fortsetzen Wiedergabe des Songs.

Leertaste, **Esc** Stoppt die Wiedergabe des Songs.

strg+R MIDI Aufnahme.

option+R MIDI Aufnahme von jedem Takt.

strg+D Drum-Fenster zeigen.

strg+umschalt+G Gitarrenfenster zeigen.

Song Bearbeiten

command+C Kopieren.

command+X	Ausschneiden.
command+V	Einfügen.
command +Z	Rückgängig.
umschalt+command+Z	Wiederholen.
option+C	Kopieren von ... Nach ...
option+K	Löschen von ... Nach...
command+umschalt+V	Text in Song(s) einfügen.
F5, **option+B**	Aktuelle Takt-Optionen bearbeiten.
option+Z	Aktuelle Akkordebearbeiten.
F6, **M M return**	MikroAkkorde einstellen.
strg+command+T	Tempo einstellen.
strg =	Auf normales Tempo einstellen.
strg -	Auf halbe Geschwindigkeit einstellen.
strg+F7, **T return**	Spur-Einstellungs-Dialog
strg+umschalt+H	ChordBuilder.
strg+option+I	Akkorde aus einer MIDI-Datei importieren. (MIDI-Akkord-Wizard).
umschalt+return	Vorhören des Akkords auf dem ersten Schlag der aktuellen Zelle.
command+umschalt +return	Vorhören des Akkords auf dem zweiten Schlag der aktuellen Zelle.
strg+umschalt+B	Intro-Akkorde automatisch generieren.
option+umschalt+T	Automatisches Erzeugen eines Titels.
strg+command+1	Transponiere Melodie eine Oktave nach unten.
strg+command+2	Transponiere Melodie eine Oktave aufwärts.
strg+command+3	Transponiere Solist eine Oktave nach unten.
strg+command+4	Transponiere Solist eine Oktave nach oben.
strg+command+5	Transponiere aktuelle Spur 1 Halbton tiefer.
strg+command+6	Transponiere aktuelle Spur 1 Halbton höher.
strg+command+7	Transponieren Sie den Song um eine bestimmte Anzahl von Halbtönen.
umschalt+F5	Wählen Sie einen Melodist.
umschalt+F4	Wählen Sie einen Solist.
umschalt+F7	Aktualisieren Sie einen Melodist oder einen Solist.
strg+option+H	Wählen Sie eine Melodie-Harmonie.
strg+option+T	Wählen Sie eine Thru-Harmonie.
strg+F10	Wählen Sie die bevorzugte Melodie-Harmonie.
strg+F11	Wählen Sie die bevorzugte Thru-Harmonie.
option+H	Melodie-Harmonie zulassen.
option+T	Thru-Harmonie zulassen.
strg+option+E	Melodie Verzierung einschalten.
strg+option+L	Dialog Melodie-Verzierung.
option+M	Song Memo

Songtexte eingeben/anzeigen

strg+umschalt+L	Großes Songtext-Fenster.
A I L return	KI Songtexte generieren.

Notizen im Notationsfenster bearbeiten

strg+N	Notations- und Akkordblattfenster umschalten.
strg+shift+N	Verschiebbares Notationsfenster.
strg+L	Zeige LeadSheet Fenster.
strg+P	LeadSheet ausdrucken.
N	Geben Sie eine Note auf der aktuellen Zeitlinie ein.
M	Fügen Sie eine Note eine Terz oberhalb der aktuellen Note auf der Zeitlinie ein.
R	Geben Sie eine Pause auf der aktuellen Zeitlinie ein.
Cursor nach **oben**	Ändern Sie die Tonhöhe der markierten Note um 1 Halbton nach oben.
Cursor nach **unten**	Ändern Sie die Tonhöhe der markierten Note um 1 Halbton nach unten.
Rechter Cursor	Bewegen Sie die Zeitlinie vorwärts.

Linker Cursor	Bewegen Sie die Zeitlinie rückwärts.
umschalt+L/R Cursor	Markieren Sie die aktuelle Note auf der Zeitlinie.
command+option+Rechts Cursor	Ändern Sie das Tempo der markierten Note um +5 Ticks.
command+option+Links Cursor	Ändern Sie das Tempo der markierten Note um -5 Ticks.

MIDI im Piano Roll Fenster bearbeiten

command +A	Wählen Sie die gesamte Spur aus.
command +C	Kopieren Sie die ausgewählten MIDI-Daten in die Zwischenablage.
command +X	Schneiden Sie das ausgewählte MIDI aus.
command +V	Fügen Sie die kopierten MIDI-Daten an der aktuellen Position ein und überschreiben Sie die vorhandenen MIDI-Daten.
Löschen	Löschen Sie die ausgewählten MIDI.
+ (Plus)	Erhöht die Anschlagstärken aller ausgewählten MIDI um 1.
Umschalten++	Erhöhen Sie die Anschlagstärken aller ausgewählten MIDI um 5.
- (Minus)	Anschlagstärken aller ausgewählten MIDI um 1 verringern
Umschalten+	Anschlagstärken aller ausgewählten MIDI um 5 verringern
~ (Tilde)	Anschlagstärken aller ausgewählten MIDI um -1 bis +1 zufällig verändern.
Umschalten+~	Anschlagstärken der ausgewählten MIDs um -5 bis +5 zufällig verändern.

Audio-Bearbeitung im Audio-Bearbeitungsfenster

Pos1	Bewegen Sie den Cursor an den Anfang des Tracks.
Ende	Bewegen Sie den Cursor an das Ende der Spur.
Umschalt+Pos1	Bewegen Sie den linken Cursor der ausgewählten Region an den Anfang der Spur.
Umschalt+Ende	Bewegen Sie den rechten Cursor an das Ende der Spur.
command+A	Wählen Sie die gesamte Spur aus.
command +C	Kopieren Sie den ausgewählten Bereich in die Zwischenablage.
command +X	Schneiden Sie die ausgewählte Audioregion aus.
command +V	Fügen Sie das kopierte Audiomaterial an der aktuellen Position ein und überschreiben Sie das vorhandene Audiomaterial.
command +Umschalt+V	Fügen Sie das kopierte Audiomaterial an der aktuellen Position ein und verschmelzen Sie es mit dem vorhandenen Audiomaterial.
Löschen	Löschen der ausgewählten Audioregion
Umschalt+Löschen	Löscht den ausgewählten Bereich des Audiomaterials.

Weitere Tastenkombinationen

command+T	Normalen/Minimalen Modus umschalten
command+=	GM-Modus bei Nachricht senden.
command+, option+P	Voreinstellungen-Dialog.
F12	Panik! Alle Noten aus.
F1	Zeigt Band-in-a-Box Handbuch
command+F4, **command+Q**	Das Programm beenden.
/ return	Feature Browser.
L O G return	Öffnet die Protokolldatei für Flash-Meldungen (FlashMessageLog.txt).

Akkord-Liste

Häufig verwendete Akkorde sind hier **fett** angezeigt.

Dur-Akkorde

C, Cmaj, C6, **Cmaj7**, **Cmaj9**, Cmaj13, **C69**, Cmaj7#5, C5b, Caug, C+, Cmaj9#11, Cmaj13#11

Moll-Akkorde

Cm, Cm6, **Cm7**, Cm9, Cm11, Cm13, Cmaug, Cm#5, CmMaj7

Halb verminderte-Akkorde

Cm7b5

Verminderte-Akkorde

Cdim

Dominantseptakkorde

C7, C7+, C9+, C13+, **C13**, C7b13, C7#11, C13#11, C7#11b13, **C9**,
C9b13, C9#11, C13#11, C9#11b13, C7b9, C13b9, C7b9b13, C7b9#11,

C13b9#11, C7b9#11b13, C7#9, C13#9, C7#9b13, C9#11, C13#9#11, C7#9#11b13

C7b5, C13b5, C7b5b13, C9b5, C9b5b13, C7b5b9, C13b5b9, C7b5b9b13,

C7b5#9, C13b5#9, C7b5#9b13, C7#5, C13#5, C7#5#11, C13#5#11, C9#5,

C9#5#11, C7#5b9, C13#5b9, C7#5b9#11, C13#5b9#11, C7#5#9, C13#5#9#11,

C7#5#9#11, C13#5#9#11

Vorhalte-Akkorde ohne Terz, dafür mit Quarte

Csus, **C7sus**, C9sus,

C13sus, C7susb13, C7sus#11, C13sus#11, C7sus#11b13, C9susb13, C9sus#11, C13sus#11, C9sus#11b13, C7susb9, C13susb9, C7susb9b13, C7susb9#11,

C13susb9#11, C7susb9#11b13, C7sus#9, C13sus#9, C7sus#9b13, C9sus#11, C13sus#9#11, C7sus#9#11b13,

C7susb5, C13susb5, C7susb5b13, C9susb5, C9susb5b13, C7susb5b9,

C13susb5b9, C7susb5b9b13, C7susb5#9, C13susb5#9, C7susb5#9b13,

C7sus#5, C13sus#5, C7sus#5#11, C13sus#5#11, C9sus#5, C9sus#5#11, C7sus#5b9, C13sus#5b9, C7sus#5b9#11, C13sus#5b9#11, C7sus#5#9, C13sus#5#9#11, C7sus#5#9#11, C13sus#5#9#11

Add2 Akkorde

Cadd2, Cmadd2

Trickreiche Akkorde:

C5b: ist C mit gesenkter Quinte. Wird so eingegeben, um Irritationen zu vermeiden.

Ähnliches gilt für C2 C5 C4 C69 C7alt Cm7#5

Akkord-Kurzbefehltasten

Die Eingabe geht erheblich schneller mit diesen Kurbefehlen:

J = Maj7 (statt CMaj7 nur CJ eingeben. Erscheint als CMaj7.)

H = m7b5 (H steht für halb-vermindert.)

D =dim

S =Sus

Hinweis zur Eingabe von Akkorden:

- Es ist nicht nötig, bei der Eingabe auf Groß- oder Kleinschreibung zu achten, Sie brauchen eigentlich die Umschalttaste hier überhaupt nicht: das besorgt alles das Programm für Sie.
- Alle Akkorde können auch in ihrer Umkehrung eingegeben werden, z. B.: C7/E = C7 mit E im Bass (“Slash Akkord”)
- rennen Sie Akkorde durch Komma, um zwei Akkorde in ein 2-Zählzeitenfeld (Zelle) einzugeben, z.B.: Dm7,G7

Schaffen Sie sich eigene Akkord-Abkürzungen

Haben Sie einen Akkord entdeckt, den Band-in-a-Box nicht erkennt? Sollte das der Fall sein, nehmen Sie Ihren Akkord einfach in die Datei der Akkord-Abkürzungen auf, und Band-in-a-Box wird künftig zulassen, dass Sie diesen Akkord eingeben. Sie können auch eigene „Abkürzungen” definieren: mit einem Buchstaben für längere Akkordbezeichnungen (so wie “J” für “Maj7” usw.).

Um eigene Akkorde und Abkürzungen verwenden zu können, legen Sie eine Datei mit dem Namen *shortcut.txt* in Ihrem *Band-in-a-Box* Ordner an. Beachten Sie bitte, dass diese Datei nicht automatisch vom Programm erzeugt wird; sonst würde Ihre Datei jedes Mal vom Programm überschrieben! Die von PG Music eingebauten Abkürzungen sind in der Datei *pgshortc.txt* enthalten, die nur von PG Music geändert werden sollte.

Sollten Sie einen Akkord finden, den Band-in-a-Box nicht akzeptiert (so wie Csus2, wo das Programm stattdessen C2 erwartet), können Sie diesen in einer einzelnen Zeile in *shortcut.txt* aufnehmen: “sus2@2” (ohne Anführungszeichen). Band-in-a-Box wird jedes Mal den Akkord C2 einfügen, wenn Sie Csus2 schreiben. Mit anderen Abkürzungen können Sie genauso vorgehen, wie es bei j@maj7 möglich wurde, Cj für Cmaj7 zu schreiben. Weitere Beispiele für Abkürzungen finden Sie in der Datei *pgshortc.txt.*

Dateien und Ordner

Band-in-a-Box Ordner

Das Programm Band-in-a-Box wird voreingestellt in einem eigenen *Band-in-a-Box* Ordner innerhalb des */Programme* Ordners installiert. Wenn es keinen wichtigen Grund gibt, empfehlen wir dass Sie diesen voreingestellten Speicherort akzeptieren.

Band-in-a-Box: Der */Band-in-a-Box* Ordner macht einen aufgeräumten Eindruck mit zwei Programm-Dateien - Band-in-a-Box und BBM4 (zur Verwendung des Band-in-a-Box DAW Plug-Ins). Alle anderen Dateien befinden sich in Unter-Ordnern.

Artist Performance Sets: Wir haben Performance Spuren von Künstlers auf die Melodie Spur hinzugefügt um die Band-in-a-Box RealTracks Demos, gespielt durch die Künstler zu präsentieren. Diese Darbietungen spielen Melodie (2 Strophen) und 2 Strophen Solo (erste Strophe “einfaches” Solo, 2. Strophe erweitert. Alle Performance Spuren beinhalten Audio (dehnbar bei jedem Tempo), Notation, On-Screen Gitarre und Gitarrentabulatur. Um die Künstler Artist Performance wiederzugeben, öffnen Sie die Songs aus dem */Programme/Band-in-a-Box/Artist Performances* Ordner.

AutoSave: In diesem Ordner werden die automatisch gespeicherten Songs gespeichert, damit Sie Ihre Arbeit nicht verlieren, wenn Ihr System abstürzt.

BBPlugins: Dieser Ordner enthält Kopien der verschiedenen Typen des Band-in-a-Box DAW Plug-Ins, die in unterschiedlichen Situationen nützlich sein können. Band-in-a-Box DAW Plugin Standalone.exe ist eine spezielle Version des Plug-Ins, die nicht innerhalb einer DAW verwendet wird, sondern als eigenständiges Programm arbeitet. Dies ist nützlich für die Fehlersuche oder für Benutzer, die eine vereinfachte Version des Band-in-a-Box-Programms verwenden möchten. Sie können dieses Programm verwenden, um Spuren zu generieren und sie in den Explorer zu ziehen.

Data: Diese Dateien beinhalten Listen und Daten für die verschiedensten Band-in-a-Box Funktionen. Die meisten davon sind nicht direkt bearbeitbar, allerdings befinden sich hier auch die vom Benutzer veränderbaren Dateien. Wenn Sie zum Beispiel einen neuen Style erzeugen, wird die Datei BBW.LST für den StylePicker aktualisiert. Eine Datei die direkt bearbeitbar ist, ist pgshort.txt. Hier können Sie ihre eigenen Abkürzungen für die Eingabe von Akkorden in Band-in-a-Box speichern.

DragDrop ist der Speicherplatz wo gerenderten Audio-Dateien beim übertragen mit Ziehen und Ablegen gespeichert werden.

Drums: Diese Ordner hat Unterordner, indem sich die Dateien für alle RealDrums Sets, die installiert sind, befinden. Diese ist der voreingestellte Speicherort, der von Band-in-a-Box erkannt wird, wenn RealDrums Sets installiert werden und RealDrums Spuren erzeugt werden. Wenn der Ordner verschoben wird, oder die RealDrums in einen benutzerdefinierten Speicherort installiert werden, muss diese neue Positionen in den **RealDrums Einstellungen** definiert werden damit Band-in-a-Box diese findet.

Drums – Demos: Jeder RealDrums Style hat einen Band-in-a-Box Demo Song, der direkt aus diesem Ordner als Song geladen wird. Wenn der Song einmal von diesem Ordner wiedergegeben wurde, können Sie können Sie den SongPicker verwenden um Songs aus einer Liste zu starten.

Manuals: Dieser Ordner beinhaltet ein gesamt Handbuch und ein Upgrade Handbuch mit den neuesten Funktionen. t. Diese Dateien haben Bookmarks als Referenz und die Seiten können individuell ausgedruckt werden.
Zusätzlich sind hilfreiche Ergänzungen wie zB die Datei Band-in-a-Box CoreMIDI help.pdf, die Erläutert wie externe MIDI-Geräte an den Mac® anzuschließen sind.

Melodist Demos: Dies sind komplette Band-in-a-Box Songs mit Akkorden und Melodien, die mit der Melodist-Funktion erzeugt wurden. Sie können einzelne Songs anhören um die unterschiedlichen Melodist Styles zu hören, oder Sie können alle wiedergeben, indem Sie den Button **[Juke Songs Jetzt]** im Melodist Dialog klicken.

MIDI SuperTracks - Demos: MIDI SuperTracks sind MIDI Spuren, die zu einer Spur oder einen Style hinzugefügt werden können, und dann wie andere MIDI Spuren in einem Style wiedergegeben werden. Sie werden “SuperTracks” genannt, da sie mit einem anderen Verfahren wie die typischenl MIDI Style Spuren erzeugt werden. Typische MIDI Style Spuren werden von C7 Pattern im Style erzeugt und Wiederholen dieses Pattern über jedem Akkord. MIDI SuperTracks verwenden MIDI Wiedergabe von Musikern (ähnlich der RealTracks in diesem Zusammenhang), sind daher nicht auf Pattern basierend. Um MIDI SuperTracks Song Demos wiederzugeben, öffnen Sie Songs aus dem */Applications/Band-in-a-Box/MIDI SuperTracks Demos* Ordner.

MySongs s: Dies ist Ihr “Home” Ordner für den SongPicker. Sie können alle Songs in diesen Ordner geben.

Plugin Settings: Die .tgs Dateien in denen VST/DX Plugin Einstellungen gespeichert sind, werden in diesem Ordner abgelegt.

Preferences:Die Voreinstellungen, die Sie im Programm vornehmen können, werden im Ordner *Preferences* gespeichert. In der Datei Intrface.BBM werden alle Programm-Einstellungen inklusive der MIDI und Audio-Treiber Setup-Daten gespeichert. Wenn diese Datei in den Papierkorb verschoben wird, startet Band-in-a-Box das nächste Mal, wie nach einer Neuinstallation. Es werden alle Anfangs-Einstellungen wieder abgefragt. Dies ist nützlich als ein “Global Reset” wenn die Systemeinstellungen irrtümlich verstellt wurden und schwer wiederherzustellen sind.

RealTracks: Diese Ordner hat Unterordner, indem sich die Dateien für alle RealTracks Instrumente, die installiert sind, befinden. Diese ist der voreingestellte Speicherort, der von Band-in-a-Box erkannt wird, wenn RealTracks Instrumente installiert werden und RealTracks Instrument Spuren erzeugt werden. Wenn der Ordner verschoben wird, oder die RealTracks in einen benutzerdefinierten Speicherort installiert werden, muss diese neue Positionen in den **RealTracks Einstellungen** definiert werden damit Band-in-a-Box diese findet.

RealTracks – Demos: Jeder RealTracks hat einen Band-in-a-Box Demo Song, der direkt aus diesem Ordner als Song geladen wird.

Solist Demos: Dies sind Band-in-a-Box Songs, die mit vielen der verfügbaren Solisten erzeugt wurden.

Soloists: Solist Dateien werden hier gespeichert. Sowohl MIDI-Solisten wie auch die Solisten die RealTracks Instrumente verwenden, werden hier gespeichert. Wenn Sie ein Solist-Set installieren, werden die dazu notwendigen Daten hier gespeichert.

Songs: Dies ist der voreingestellte Ordner für die Speicherung von Band-in-a-Box Songs der über den Menübefehl *Datei | Öffne Song* angesprochen wird. Hier befindet sich auch die Basis-Songbibliothek von Band-in-a-Box. Ihre eigenen Songs werden auch hier gespeichert, falls Sie keinen anderen Speicherort wählen.

Songs and Lessons: Band-in-a-Box wird mit einer großen Bibliothek von Songs ausgeliefert die die populärsten Styles wie auch Songs zu reinem anhören, lernen und mitspielen beinhalten. Dieser Ordner ist vollgepackt mit musikalischem Inhalt für alle Zwecke und Geschmäcker.

Style Demos: Für jeden Band-in-a-Box Style wurde ein Song in diesem Ordner gespeichert. Das sind eine große Anzahl Songs. Der einfachste Weg einen Style, der von Interesse ist, herauszufinden, ist den StylePicker zu verwenden. Klicken Sie im StylePicker auf den Button **[Song Demo]** um den Demo-Song für diesen Style anzuhören.

Styles: Band-in-a-Box Styles verwenden die Dateiendung .sty und sind in diesem Ordner gespeichert. Dies sind die Styles, die im StylePicker gelistet sind. Wenn Sie neue Styles installieren, werden diese in diesem Ordner installiert und der StylePicker Liste mit Klick auf den Button **[Rebuild]** hinzugefügt.

Synth Kit Documentation: Dies sind Dokumente die die Synth Kits aus dem Ordner *Synth Kits* beschreiben.

Synth Kits: Obwohl durch den General MIDI und GM2 Standard Patch Listen weitgehend übernommen wurden, unterstützt Band-in-a-Box viele andere MIDI Patch-Listen und Drum-Kits. Die .DK Dateien in diesem Ordner sind vorformatierte GM Patch-Listen für die meisten populären GM und nicht-GM Synthesizers seit der Einführung von Band-in-a-Box. Die .PAT Dateien sind Patches für die höheren GM Bänke und andere Synths und inkludieren die benutzerdefinierten Bank Wechsel Befehle um einen Zugriff auf jeden MIDI Synthesizer zu gewährleisten.. Benutzer können eigen .DK und .PAT Dateien schreiben und diese hier speichern.

Tutorials: Dieser Ordner beinhaltet die Dateien die für die Tutorials aus der Hilfe-Datei gebraucht werden.

Andere Dateien und Ordner enthalten Dateien und Ressourcen, die vom Programm benötigt werden.

PG Music Inc.

Band-in-a-Box®

ist urheberrechtlich geschützt und geistiges Eigentum von
PG Music Inc. und seinen Lizenzgebern.
Copyright © 1989-2025 PG Music Inc.
Alle Rechte vorbehalten.

PG MUSIC INC.
29 Cadillac Avenue
Victoria, BC V8Z 1T3
Kanada

Internet: www.pgmusic.com
International Seiten und Foren: www.bandinabox.com

Sales:
E-Mail: info@pgmusic.com
Telefon: Kostenlos aus USA & Kanada: 1-800-268-6272 oder 1-888-PG-MUSIC (746-8742)
Telefon: International kostenlos, wo Freephone Service verfügbare ist.:
+ 800-4PGMUSIC (800-4746-8742)
oder 1-250-475-2874
Telefax: Kostenlos aus USA & Kanada: 1-877-475-1444
oder 1-250-475-2937

Technischer Support:
E-Mail: support@pgmusic.com

Live Internet Chat: www.pgmusic.com

Bitte besuchen Sie unsere FAQ-Internetseiten unter www.pgmusic.com um Informationen über uns bereits bekannte Fehler zu erhalten. Sie können ebenfalls das deutschsprachige Forum https://www.band-in-a-box.de/de besuchen.

Index

ABC Notations-Datei 49, 120
ACID 96, 124, 207, 217
Akkord Eingabe 42
Akkord Spur 62
Akkord Wizard 220
Akkord-Ausgabe 61
Akkorde
  Akkorde ‘entjazzen’ 81
  Akkorde ‘verjazzen’ 80
  Akkord-Einstellungen 73
  Akkordinterpretations-Wizard 70, 220
  Alternative Arten der Akkordanzeige 73
  ChordBuilder 74
  Einfügen 77
  Eingabe 70
  Import MIDI 220
  Importieren 70
  Intro 80
  Kopieren 77
  Kopieren/Einfügen 78
  Löschen 75, 76
  Mehre Akkorde 71
  MIDI Keyboard 70
  MikroAkkorde 71
  ProgressionBuilder 74
  Reharmonist 82
  Übersicht 277
  Von einem anderen Song 78
  Von Text Datei 78
  Vorschau 74
  Ziehen und Ablegen 78
Akkord-Einstellungen 73, 74
Akkordersetzungs-Assistent 81
Akkord-Übung 223
Akkordunterbrechungen 223
Aktivierung 9
Alternativer Grundton 74
Anhang 119
Anzeige Optionen 43
Apple Audio MIDI Konfiguration 252
Apple Loop 96, 124, 207
Arrangement Optionen 55
Audio
  Audio Einstellungen 205
  Audio Input Monitoring 37, 208
  Audio-Akkord-Wizard 212
  Audio-Bearbeitungs-Fenster 209
  Audiodateien 204
  Audio-Gerätee 205
  Aufnahme 110, 207
  Erzeugung Stimme 209
  Erzeugung synthetischer Stimme 164
  Fix 211
  Fix Tuning 211, 214
  Harmonien 214
  Import 112
  Import Audio-Datei 207
  Lautstärkeautomation 212
  Offset 204
  Punch-In Aufnahme 207
  Render MIDI-Spur 124
  Transkribiere 211
  Transkription 214
  Tune Fix 211, 214
  VU Meters 208
Audio Hall 154
Audio Öffnen Audiodateien 204
Audio-Akkord-Wizard 70, 212
Audio-Tempo angleichen 204
Aufnahme
  Audio 110, 207
  Melodie 109, 190
  MIDI 109, 190
Aufnahme-Filter 190
Ausdruck 176
Ausgabe Akkorde auf Spur 62
Ausgewählten Bereich 210
Ausklappen 112
Auswahl Ports/Instrumente 253
Automatische Intro 181
Automatische Song Titel 182
Band Styles 52
Band-in-a-Box Ordner 278
Benutzerdefinierte MIDI Spur 101
Benutzerdefinierte Spurbeschriftungen 265
Breaks
  Kopieren 76
ChordBuilder 74
ChordSheet 41
  Akkord-Abkürzungen 71
  Anzeige Optionen 43
  Anzeige Optionen 43
  Ausklappen 112
  Bearbeiten 45
  FakeSheet Modus 41
  Kontext Menü 45
  Layers 42
  Takt Einstellungen 115
  Takt Songtext 171
  Takte einfügen 77
  Takte löschen 77
Coda Einstellungen 56

CoreMIDI 9, 252
DAW Plug-In Modus 216
Download und Installation 8
Dropbox 217
Drop-Station 33
Drucken 176
Drum Fills 84
Drum Notation 158, 161
Drum Stems 146
Drum-Fills 83
Editierbares Notations-Fenster 159
Eine Instrumenten-Spur solo spielen lassen 58
Einstellungen für aktuellen Takt bearbeiten 115
Einzähler 55
Email 119
Enharmonik 166
Erweiterung 74
Erzeuge 7 Variation von WAVs 141
Erzeuge Akkorde für Intro 80
Erzeugung synthetischer Stimme 164, 209
Erzwungene Pausen 162
Erzwungene Vorzeichen 164
Event-Listen-Editor 193
  Filter 193
Extra Solist Information 247
Fake Sheet 41
Fakebook 176
FakeSheet 169
Favoriten
  Ordner 49
Festplatten Version 8
Fix 31, 211
Fortschrittsbalken 36
Funktions-Browser 13
Gitarre Fenster 224
  Einstellungen 225
Gitarre Styles 243
Gitarren-Akkordsolo 186
Gitarren-Kapo 67
Gitarren-Übung 223
Gitarrist 185
  Akkord Solo 185
  Auswahl Gitarrist 186
  Gitarrist-Editor 250
  Gitarrist-Maker 250
Globaleinstellungen Überschreiben 49
Großes Songtext Fenster 175
  Optionen 175
Großes-Piano-Fenster 226
Grundton 74
Hall 37, 59
Hall Einstellungen 155
Harmonie
  Harmonie Maker 244
  Harmonie-Wechsel bei einem bestimmten 116
  Konvertieren 170
  Melodie Harmonie 110
Harmonie-Kanäles 254
Harmonien
  Audio Harmonien 214
Hauptbildschirm 28
  Drop-Station 33
  Instrumente und Spuren 29
  Mixer 36
  Toolbars 32
Hi-Q MIDI 65
Humanisieren 192
IAC 253
Import MIDI-Datei 191
Installation 8
  USB Festplatte 8
Installation-Manager 8
Instrumente Stumm schalten 58
Instrumente und Spuren 29
Intro 70, 181
Intro Akkorde 80
Jazz Akkord Symbol 166
K Schnell Kopieren 78
Karaoke Fenster 175
Klang 37, 59, 154
Kopieren
  Akkorde 78
  Akkorde/Melodie 77
  Break 76
  Melodie 191
Kopieren/Verschieben von Spuren 112
Künstler Performance Spuren 123
Künstler-Browser 132
Lade nächsten Style 52
Lade vorherigen Style 52
Lautstärke 37, 59
Lautstärkeautomation 212
Lautstärken-Änderung bei jedem Takt 116
Lead Sheet 168
LeadSheet
  FakeSheet Modus 169
  Harmonie Anzeige 169
  Optionen 170
Lineare Ansicht 113
Local OFF 263, 265
Looping
  Gesamteinstellung 50
Loops 90, 96
LyricLab Datei 49
Melodie
  Aufnahme 109, 190
  Aufzeichnen 109
  Harmonisieren 110

Hinzufügen....109
Importieren aus MIDI-Datei....191
Kopieren....77, 191
Melodie-Spur bearbeiten....193
Noten manuell in der Notenansicht eingeben....191
Verzierung....110
Verzierungen....187
Melodie Verzierungen....187
Melodist....90, 104, 178
Melodist Maker....249
Memo....116
Menü
Audio....270
Band-in-a-Box....256
Datei....256
Fenster....271
Harmonie....271
Melodie....266
Optionen....261
Play....266
Solist....268
MIDI
Aufnahme....109, 190
Einstellungen....254
MIDI Akkordinterpretations-Wizard....70, 220
MIDI Einstellungen....9
MIDI Instrumente....63
MIDI Normalisieren....61
MIDI Patch Picker....63
MIDI Setup....10
MIDI Solisten....103, 182
MIDI Spur Picker....101
MIDI SuperTracks....90
MIDI Thru....224
MIDI-Datei
Optionen....122
MIDI-Normalisierung....265
MIDI-Treiber
CoreMIDI....252
MIDI-Treiber....252
MikorAkkordecro....71
MikroAkkorde einstellen....72
Mitspielen....60
Mixer....36, 57
Motiv....72
Multi-Drums....148
MultiPicker Bibliothek....90
MultiRiff....135
MultiStyles....54, 84
MusicXML Datei....48, 120
Neuer Song....69
Neu-Generieren Fenster....137
Nicht-Konzert Visual Transponierung....12
Notation
Auflösung....160
Drum Notation....158, 161
Editierbaren....159
Erzwungene Pausen....162
Event Filter....193
Fonts....166
Gitarren-Tabulatur Eingabe....159
Kanal Nummern....165
Länge der Noten....160
Navigation mit den Cursorpfeilen....158
'Note Roll'....164
Noten eingeben....160
Notenwerte ändern....164
Optionen....165
Pausen....162
Sektions-Buchstaben....163
Songtext....171, 172
Standard....159
Symbole....163
Taktschlag-Auflösung....160
Tick Offset....166
Tonhöhenbeugung....162
Transponieren....166
Verbesserungen Ereignisliste....193
Note
Bearbeiten....190
Note
bearbeiten....164
Dauer....160
Name....165
Verschieben....162
Notensysteme....177
Öffnen
ABC Notation-Datei....49
Öffnen....46
ABC Notations-Datei....49
Favoriten Song....48
MusicXML Datei....48
Song....46
SongPicker....46
Öffnen
Audio Datei....49
Part-Marker....83
Patches....63, 90
Ändern bei jedem Takt....116
Pausen....162
Piano Roll Fenster....194
Piano-Fenster....226
Play....34
Plug-In Einstellungen....218
Plug-In Modus....216
Optionen....218
Prüfe auf Updates....256, 273
Quantisieren....192

RealCharts 126
RealDrums 90, 144
Einstellungen 144
In Songs verwenden 95, 145
Künstler 132
RealDrums Picker 95, 145
Schnell-Liste 148
Stems 146
Wechsel bei jedem Takt 116
RealTracks 90, 126
Andicken 139
Ausschneiden 140
automatische Ersetzung 127
Beste RealTracks 133
Einfügen 140
Einstellungen 126
Erzeuge 7 WAV Variationen 141
Fix 31
Kopieren 140
Künstlert 132
Löschen 140
MultiRiff 135
Ordner 127
RealTracks Picker 94, 128
RealTracks Zuweisen 128
Schwenken 139
Shots, Holds, Vorzieher 76
Speichern 144
Stems 93, 129, 131
Verwendung in Songs 94, 128, 133
Video 143
wiedergebbare RealTracks 161
Wiedergebbare Spur 141
RealTracks zu Spuren zuweisen 128
Registrierungs-Formular 288
Render als Audio-Datei 123
Roll Notation
Fenster 164
Scalen Wizard 219
Schlagzeug
Fenster 229
Schlagzeug-Fenster 227
Einstellungen 229
Schlagzeug-Fills 84
Schlaue Noten 61
Schleife
Bildschirm 158
Schleifen 60
Schnell-Einstieg 11
Schwenken 37, 59
Setup 9
MIDI und Audio 9
sforzando 65
Sinsy 164, 209, 260
Soli
Hinzufügen 103
Solist 90
4er-Wechsel 184
Anwendung 185
Assistent 61, 219
Automatische Generierung 182
eigenes Solo 184
Extra Solist Information 247
Solist Auswahl 104, 183
Solist Maker 246
Technische Hinweise 185
Weitere Solisten-Einstellungen 185
Wizard 184
Solo 37
Song
ABC Notations-Datei 120
automatische Intro 181
Einfacheres Arrangement 56
Gerüst 69
Intros 70
Kürzlich wiedergegebene 48
Neu 69
Öffnen 46
Part-Marker 83
Play 54
Rahmen 12
Song-Einstellungen 56
SongPicker 46
Speichern als Audio-Datei 123
Speichern als Text Datei 121
Speichern als Video 119
Strophe 12
Tempo 12
Titel 34, 69
Tonart 12, 69
Verzieren 56
Song Einstellungen 56
Tempo 69
Song Form Maker 83
Song Notiz 116
Song Strophen 70
Song Titel Browser 89
Song-Einstellungen
Weitere Einstellungen 56
Songtext 171, 172
Bearbeitungs-Fenster 173
Einstellungen für Songtext-Zwischenablage 175
Event Liste 173
Großes Songtext Fenster 175
Konvertierung 50
Optionen 175
Position 167
Takt-basierender Songtext 171

Zeilenbasierender Songtext....171
Speichern
ABC Notations-Datei....120
Speichern als Audio-Datei....123
Speichern als MusicXML Datei....120
Speichern als Text Datei....121
Speichern als Video....119
Speichern eines Songs als MusicXML Datei....120
Speichern MIDI-Datei....121
Spurbeschriftungen....265
Spureinstellungen und -Aktionen....106
Spuren einfrieren....58
Spuren Fenster....107
Spuren verschieben....59
Spur-zu-Spur-Kopie....112
Standard MIDI-Datei....191
Standard Notations-Fenster....159
START....12
Status-Zeile....28
Stems....93, 129, 131, 146
Strophe....12
Ausklappen....112
Strophen
Anfang....34
Ende....34
Stumm....37
Style....11
Ausgeschaltet....53
Auswählen....50, 85
Band....52
Eingeschaltet....53
Favoriten....52
Kürzlich wiedergegeben....52
Lade nächsten....52
Lade vorherigen....52
MultiStyles....54
Rrzwungener Style....53
Song Titel Browser....89
Über....11
Wechsel....115
Style nicht gefunden....51
StyleMaker....230
Bearbeiten vorhandener Styles....233
Erstellen neuer Styles....235
Erstellen von Pattern....237
Importieren Pattern....243
Klavier/Gitarre/Streicher....239
Lautstärke Offset....242
Solisten in Styles....242
Stufen (röm. Ziffern) Maske....238
Timing Offset....242
Versch. Style Einstellungen....241
Wechselnoten....236
StylePicker....11, 50, 85
Optionen....89, 94
Song Titel Browser....89
SynthMaster Player....64
System Anforderungen....7
Tab....159
Taktart....114
Takt-basierender Songtext....171
Takt-Einstellungen....115
Tastatur-Kurzbefehle....273
Tasten-Spielhilfe....60
Tempo....12, 34, 69
einklopfen....34
Einklopfen....12
Relativen Tempo....69
Relatives Tempo....12, 34
Tap....12, 34, 69
Wechsel....115
Text Datei....78, 121
TGS Dateien....65
Thru
Harmonizieren....60
Transponierung....60
Thru Spur....60
Titel-Feld....28
Tonart....12, 34
Toolbars....32
Ansichten....35
Song Bereich....34
Spuren....35
Werkzeuge....35
Wiedergabe....34
Transponieren....114
Transponierung....34, 60
Instrumente die nicht im Konzertschlüssel gespielt werden....66
Nicht-Konzert Visual....12
TS Tasten-Spielhilfe....219
Üben....218
Übungsfunktion....266
Updates....256, 273
UserTracks....90, 98, 150
Entwicklungs-Einstellungen für aktuellen Takt 153
Utility-Spuren....29
Velocity Linien....165
Verzieren....56
Vibrato....188
Video....119, 143
ChordSheet....119
Notation....119
RealTracks....143
Vokal Synth....164, 209
Voreinstellungen....256, 263
Arrangement Optionen....55
Globaleinstellungen Überschreiben....49

Voreinstellungen 2 264
Weitere Solisten-Einstellungen 185
VST 38
VST/AU Synths/Plug-Ins 38
VST2 Plug-Ins Optionen 39
VST3 38
VU Meter 37
VU Meters 208
Weitere Song-Einstellungen 56
wiedergebbare RealTracks 161
Wiedergebbare Spurs 141
Woodshed 218, 266
YouTube 119

Benutzerregistrierung

Bitte registrieren Sie sich als Programmbenutzer. Registrierte Benutzer erhalten unbegrenzten und kostenlosen technischen Support und werden von uns über Produktverbesserungen und neue Versionen informiert. Wenn Sie Ihr PG Music-Software bisher noch nicht registriert haben, nehmen Sie sich einen Moment Zeit und registrieren Sie sich jetzt.

Registrierung

Per Post an PG Music Inc., 29 Cadillac Avenue, Victoria, BC V8Z 1T3, Kanada

Per Telefax an (001) 250 475 2937

On-line auf unseren Internetseiten www.pgmusic.com

Telefonisch (001) 250 475 2874 oder kostenlos 00800 4746 8742 (sofern verfügbar)

Name _____

Adresse _____

Stadt _____

Bundesland _____

Postleitzahl _____

Land _____

Telefon _____ Telefax _____

E-Mail Adresse _____

Computer (OS): □ Windows® □ MAC® _____

Welche MIDI-Geräte besitzen Sie? _____

Welche Soundkarte benutzen Sie? _____

Bevorzugter Musikstil: □ Jazz □ Rock □ Pop □ Country □ Latin □ Andere _____

Erworben bei _____

Kaufdatum _____

Bemerkungen / Vorschläge

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____