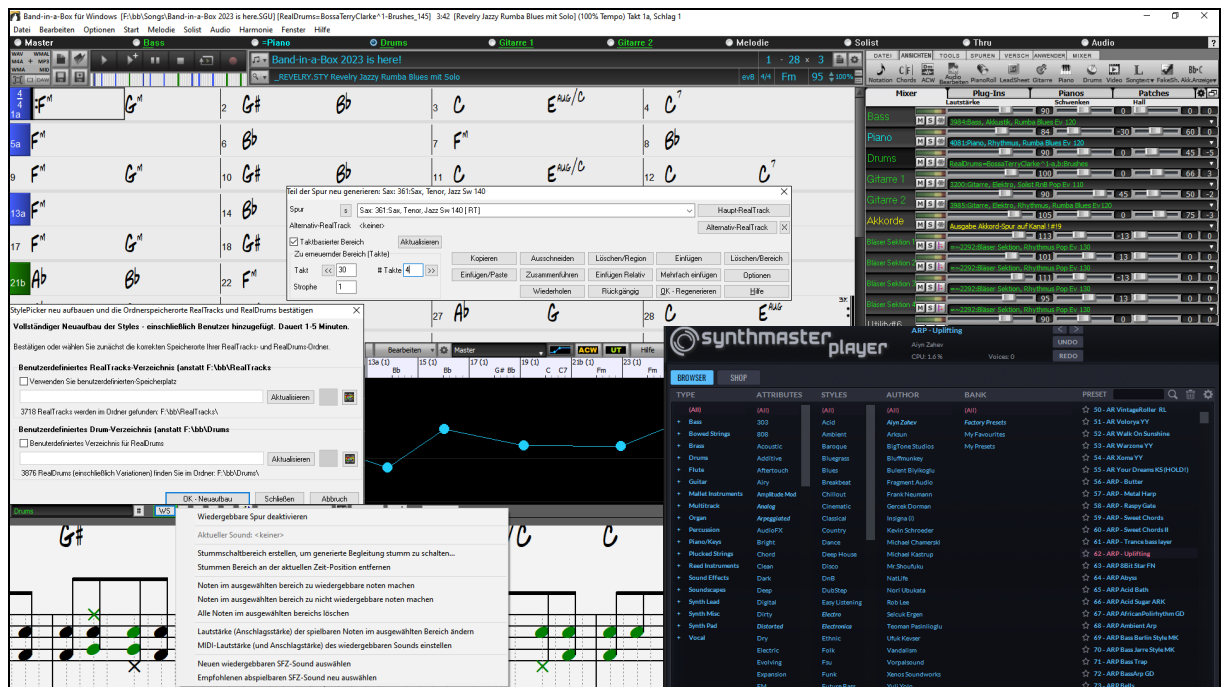


# BAND IN A BOX®

## Version 2023 für Windows®



## Benutzer Handbuch

© Copyright PG Music Inc.1989-2023. 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, Photographien, 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.

Einige Programme, wie Band-in-a-Box haben eine "Server" Funktion (inkludiert zB BandInABoxServer.exe Programm) um Verbindung zu einem "Client" aufzunehmen. (Mobile Client Version von Band-in-a-Box auf iPhone oder anderen mobilen Geräten). Sie erhalten nur ein Lizenz um mit der Server-Funktion (inklusive BandInABoxServer.exe Programm) Kontakt zu Clients-Systemen herzustellen, die Sie besitzen oder die korrekt lizenziert sind. Dies betrifft sowohl Client und Server Software, welche verbunden ist und bezieht sich nicht auf Server Software im Besitz/Lizenziert durch Drittanbieter. Die Vorgangsweise trifft auch auf alle anderen PG Music Produkte (RealBand usw.) mit ähnlicher Datenübertragung zwischen einer Server-Software und einer Client-Software zu.

## 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 DIESE LIZENZ IN EINEM EINZELNEN ARTIKEL ENTHALTEN IST. DIESES PRODUKT IST LIZENZIERT UNTER DER AVC PATENT PORTFOLIO LIZENZ FÜR DEN PERSÖNLICHEN GEBRAUCH EINES ENDKUNDEN ODER ANDERER VERWENDUNG, WENN DAFÜR KEIN ENTGELT EMPFANGEN WIRD UM (i) VIDEOS ZU DEKODIEREN IN ÜBEREINSTIMMUNG MIT DEM AVC STANDARD ("AVC VIDEO") UND/ODER (ii) ZUM DECODIEREN VON AVC VIDEOS, WELCHES CODIERT DURCH EINEN ENDUNDEN BEI PERSÖNLICHER 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](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-licenses/lgpl-2.1.html>. Ffmpeg Software ist kein Eigentum von PG Music und Information zum Eigentum kann hier angesehen werden: [www.ffmpeg.org](http://www.ffmpeg.org).

## 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 und BigBand Akkord Fonts - Copyright © 2014 by Nor Eddine Bahha <https://norfonts.ma>.

# Inhaltsverzeichnis

<b>PG MUSIC INC. LIZENZVEREINBARUNG</b>	<b>2</b>
<b>INHALTSVERZEICHNIS</b>	<b>3</b>
<b>KAPITEL 1: WILLKOMMEN ZU BAND-IN-A-BOX®!</b>	<b>5</b>
BAND-IN-A-BOX FÜR WINDOWS® INSTALLIEREN	5
MIDI SETUP	6
AUDIO-EINSTELLUNGEN	8
<b>KAPITEL 2: SCHNELL-EINSTIEG</b>	<b>11</b>
SCHRITT 1 – AKKORDE EINGEBEN	11
SCHRITT 2 – EINEN STYLE AUSWÄHLEN	11
SCHRITT 3 – SPIELEN SIE IHREN SONG!	11
FUNKTIONS-BROWSER	12
<b>KAPITEL 3: BAND-IN-A-BOX 2023</b>	<b>13</b>
BAND-IN-A-BOX 2023 FÜR WINDOWS® IST HIER!	13
BAND-IN-A-BOX 2023 FUNKTIONEN UND ERWEITERUNGEN	13
SCHNELLSTART-TUTORIAL	13
<b>KAPITEL 4: DER HAUPT-BILDSCHIRM</b>	<b>34</b>
HAUPT BILDSCHIRM ÜBERSICHT	34
STATUS LEISTE	34
SPUR BUTTONS	34
TOOLBARS - WERKZEUGLEISTEN	35
FORTSCHRITTSBALKEN	36
DER MIXER	36
CHORDSHEET	39
<b>KAPITEL 5: SONGS WIEDERGEHEN</b>	<b>42</b>
DATEIEN ÖFFNEN	42
GLOBALEINSTELLUNGEN	45
EINSTELLUNGEN FÜR SONG TRANSPONIERUNG BEIM LADEN	46
STYLE WECHSELN	46
ABSPIELEN VON SONGS	46
SCHLEIFEN ÜBUNGS FUNKTION	52
MIDI INSTRUMENT ÄNDERN	54
REAL INSTRUMENTE – REALDRUMS UND REALTRACKS HINZUFÜGEN	57
EIN MIDI SUPERTRACK HINZUFÜGEN	57
DAS KONDUKTORFENSTER	58
DIE JUKEBOX	58
<b>KAPITEL 6: SONGS ERZEUGEN</b>	<b>59</b>
MACHEN SIE IHRE EIGENEN SONGS	59
AKKORDEINGABE	60
STYLES VERWENDEN	71
VERWENDUNG VON REALTRACKS IN SONGS	77
USERTRACKS	78
VERWENDUNG VON REALDRUMS IN SONGS	79
BENUTZERDEFINIERTER MIDI SPUREN ZUORDNEN	80
LOOPS HINZUFÜGEN	80
UTILITY-SPUREN	81
SPUREINSTELLUNGEN UND -AKTIONEN	82
TAKT-BASIERENDEN SONGTEXT EINGEBEN	83
FÜGEN SIE EINE MELODIE HINZU - MIDI UND/ODER AUDIO	85
FÜGEN SIE EIN SOLO HINZU - "DER SOLIST"	87
AUTOMATISCHE SONGS - "DER MELODIST"	88
SONG BEARBEITUNGS-FUNKTIONEN	89
NOTENDARSTELLUNG ANZEIGEN UND AUSDRUCKEN	93
SONGS SPEICHERN	94
<b>KAPITEL 7: REALTRACKS UND REALDRUMS</b>	<b>99</b>
REALTRACKS	99
REALDRUMS	111
USERTRACKS	116
AUDIO KONTROLLE FÜR REALTRACKS UND REALDRUMS	117
HALL EINSTELLUNGEN	117
<b>KAPITEL 8: NOTENDARSTELLUNG UND -DRUCK</b>	<b>118</b>
STANDARD NOTATIONS-MODUS	118
EDITIERBARER NOTATIONS-MODUS	119
NOTATIONS-MODUS NOTE ROLL	123
EINSTELLUNGEN IM NOTATIONS-FENSTER	123
LEADSHEET FENSTER	123
SONGTEXT	126
AUSDRUCK	128
<b>KAPITEL 9: MERKMALE AUTOMATISierter MUSIK</b>	<b>129</b>
AUTOMATISCHE MEDLEYS - "DER MEDLEYMAKER"	129

AUTOMATISCHE SONGS – “DER MELODIST” .....	129
AUTOMATISCHE INTRO – SONG INTROS .....	129
AUTOMATISCHE GENERIERUNG VON SONG TITEL .....	129
AUTOMATISCHER SOUNDTRACK-GENERATOR .....	129
AUTOMATISCHE SOLO GENERIERUNG – “DER SOLIST” .....	129
AUTOMATISCHE GITARREN SOLI – “DER GITARRIST” .....	129
AUTOMATISCHE VERZIERUNGEN – “DER EMBELLISHER” .....	129
<b>KAPITEL 10: ARBEITEN MIT MIDI</b> .....	<b>130</b>
LIVE AUFNAHME IN ECHTZEIT .....	130
NOTEN MANUELL EINGEBEN .....	130
AUFNEHMEN MIT DER WIZARD MITSPIEL-FUNKTION .....	131
MELODIE/SOLIST-SEQUENZER .....	132
MIDI-DATEIEN IMPORTIEREN .....	133
BEARBEITEN DER MIDI-SPUR .....	134
DAS PIANO ROLL FENSTER .....	135
<b>KAPITEL 11: ARBEITEN MIT AUDIO</b> .....	<b>136</b>
ÜBER BAND-IN-A-BOX AUDIO-DATEIEN .....	136
AUDIO DATEI IMPORTIEREN .....	136
AUDIO AUFNAHME .....	137
AUDIO INPUT MONITORING .....	138
ERZEUGUNG EINER SYNTHETISCHEN STIMME .....	138
AUDIO BEARBEITEN - AUDIO-BEARBEITUNGSFENSTER .....	139
LAUTSTÄRKEAUTOMATION .....	140
AKKORDE IM AUDIOBEREICH ANALYSIEREN AUDIO-AKKORD-WIZARD .....	140
AUDIO HARMONIEN .....	141
VERWENDEN VON AUDIO PLUG-INS .....	142
EXPORTIEREN DER AUDIO- UND MIDI-SPUREN IN ANDERE PROGRAMME .....	142
<b>KAPITEL 12: ANDERE FUNKTIONEN UND REFERENZ</b> .....	<b>143</b>
TUTORIEN, WIZARDS UND ÜBUNGSMÖGLICHKEITEN .....	143
WERKZEUGE, DIENSTPROGRAMME UND APPS .....	143
VOM BENUTZER PROGRAMMIERBARE FUNKTIONEN .....	143
REFERENZ .....	143
<b>INDEX</b> .....	<b>144</b>
<b>BENUTZERREGISTRIERUNG</b> .....	<b>149</b>



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

Herzlichen Glückwunsch zu Ihrem Kauf von Band-in-a-Box, 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 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 Live Audio-Spuren mit RealDrums und RealTracks wird für Sie erzeugt.

## Aber das ist noch nicht alles...

Band-in-a-Box ist ein leistungsstarkes und kreatives Kompositionswerkzeug zur Erforschung und Entwicklung musikalischer Ideen mit blitzschnellem Ergebnis. Im Laufe der Jahre wurden Band-in-a-Box viele Eigenschaften hinzugefügt - Notendarstellung, Piano-Rolle, Songtext, 16 Kanal MIDI-Spuren, MedleyMaker, 24 SubStyle-MultiStyles, Harmonisierung, StyleMaker und StylePicker. Ein Live-Konduktorenfenster zur Steuerung von Band-in-a-Box in Echtzeit. Auch Solist und Melodist gehören zu den "intelligenten" Leistungsmerkmalen; Solist erzeugt Soli professioneller Qualität über eine beliebige Akkordabfolge, Melodist kann Songs von Grund auf mit Akkorden, Melodien, Intros, Soli, und sogar einem Songtitel erstellen. RealDrums ergänzt Band-in-a-Box um das menschliche Element eines Live-Schlagzeugers, während die RealTracks das ganze Arrangement so richtig zum Leben erwecken. Sie können sogar Ihre eigenen UserTracks aufnehmen und Band-in-a-Box spielte diese wie normale RealTracks. Sie können aber auch die MIDI SuperTracks mit einem "echten Feel" für MIDI-Spuren verwenden, die Sie selber bearbeiten und arrangieren können.

Der verblüffende Audio-Akkord-Wizard findet aus einer Audiodatei, die im MP3, WAV oder WMA-Format vorliegt die Akkorde automatisch heraus und trägt sie in das LeadSheet von Band-in-a-Box ein. Laden Sie eine beliebige MP3-Datei und Sie haben im Handumdrehen alle Akkorde in Ihrem LeadSheet

Die Einbeziehung von Digital-Audio-Leistungsmerkmalen macht Band-in-a-Box zum perfekten Werkzeug, um Ihre Musik mit MIDI, Gesang, und akustischen Instrumenten zu erstellen, abzuspielen und aufzunehmen. Band-in-a-Box für Windows® kann ein akustisches Instrument ebenso wie Stimme aufzeichnen und der Komposition hinzufügen, sowie mit DirectX Audio-Effekten bearbeiten. Die Die Audio-Harmonie verwandeln Ihre Tonspur in einen mehrstimmigen Satz oder korrigieren die Tonhöhe durch Überwachung der Melodie Spur in Band-in-a-Box. Verwenden Sie Mixer-Fenster um Spuren auszuwählen, Lautstärken einzustellen und um ausgefeilte Endmischungen zu erstellen.

Ihr fertiges Werk können Sie mit Text, Akkorden, Wiederholungen, Endungen, DaCapo und Coda Markierungen ausdrucken, als Grafikdatei für Web-Publikation sichern oder um es per Email zu einem Freund zu schicken. Und wenn Sie bereit sind, anderen Ihre Komposition vorzuspielen, brennen Sie direkt zu einer Audio-CD. Oder Sie speichern Ihre Komposition als Windows-Media Datei bzw. in anderen komprimierten Formaten, um Ihre Datei via Internet verbreiten zu können.

Noch mehr Spaß macht es, automatische Medleys zu erzeugen, die Lieblings-Songs in der JukeBox abzuspielen und zu den Karaoke-Songs mit CDG-Grafik, mitzusingen.

## Fangen wir an!

Dies ist ein umfassendes Handbuch für das Programm. Es enthält auch Informationen, die in der gedruckten Version nicht enthalten sind. Mit dieser Anleitung und Band-in-a-Box werden Sie in wenigen Minuten großartige Musik machen. Wir beginnen mit der einfachen Installation und Setup-Prozedur.

## Band-in-a-Box für Windows® installieren

### System-Mindestanforderungen

Windows® 7 / 8 / 10 / 11 (32 oder 64-bit)

Minimum 1 GB RAM (2 GB empfohlen)

Minimum 1.0 GHz Prozessor (2 GHz+ Multicore empfohlen)

Der benötigte Festplattenspeicher für die Installation hängt hauptsächlich davon ab, wieviele RealTracks Sets Sie installieren.

- Eine komplette Installation von Band-in-a-Box Pro, RealBand, und allen RealTracks inkludiert sind, benötigt ca. 30 GB Festplattenspeicher.
- Eine komplette Installation von Band-in-a-Box MegaPAK, RealBand, und allen RealTracks inkludiert sind, benötigt ca. 40 GB Festplattenspeicher.
- Zusätzliche RealTracks Sets benötigen durchschnittlich ca. 100 MB bis 350 MB pro Set.
- Zusätzliche Video RealTracks Sets benötigen durchschnittlich ca. 2 GB pro Set.
- Eine komplette Installation von Band-in-a-Box, RealBand, und allen verfügbaren RealTracks benötigt ca. 170 GB Festplattenspeicher.

1024x768 Bildschirmauflösung (1360x768+ empfohlen)

USB-Anschluss für die USB-Stick-Version des MegaPAK oder Pro.

USB-Anschluss für die USB-Festplattenlaufwerk-Version des UltraPAK, UltraPAK+ oder der Audiophile Edition.

Eine MIDI Sound-Quelle wird benötigt. Dies könnte eine Soundkarte, ein MIDI-Keyboards, eine MIDI Soundmodul oder ein Software-Synthesizer sein.

Für die Aktivierung und Updates wird eine Internetverbindung empfohlen.

## Programminstallation

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden um die Programm-Dateien in das Band-in-a-Box Verzeichnis zu installieren.

Standardmäßig ist dieses Verzeichnis C:\bb. Sie können aber auch ein anderes Verzeichnis wählen. Wenn Sie eine ältere Version von Band-in-a-Box auf Ihrem Computer installiert haben, sollten Sie die Dateien in Ihren bestehenden Band-in-a-Box Ordner installieren.

## Installation über die heruntergeladenen Installer Dateien

Wenn Sie elektronisch bestellt haben, alle Installer-Dateien über den mitgeteilten 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 bis zu 100 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 <https://www.pgmusic.com/download-manager-help.htm>.

## Installation von einem USB-Stick

Stecken Sie den USB-Stick in einen USB-Anschluss. Windows® AutoPlay sollte nun das Laufwerk öffnen und den Inhalt anzeigen. Wenn sich das Laufwerk nicht automatisch öffnet, suchen Sie dieses über den Windows® Explorer und führen einen Doppel-Klick aus das USB-Laufwerk aus, um dies zu öffnen. (Doppel-)klicken Sie auf eine Setup-Datei um das Installationsprogramm auszuführen.

## 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 und RealBand direkt von der Festplatte durch Verwendung der Programm-Verknüpfungen starten. Bevor Sie das Programm nutzen, sollten Sie durch Doppelklick das Programm Setup.exe ausführen. Damit werden alle Dateien die benötigt werden auf Ihren Computer kopiert und registriert.

**Anmerkung:** Bevor Sie die Festplatte vom Computer trennen, stellen Sie sicher, dass diese nicht mehr verwendet wird, danach klicken Sie auf das Symbol 'Hardware sicher entfernen' in der Taskleiste. Wenn Sie die Festplatte anschließen, wird Windows® Sie vielleicht zu einer entsprechenden Handlung auffordern. Hier können Sie dann die Auswahl 'Öffne Ordner um Dateien zu betrachten' verwenden.

## MIDI Setup

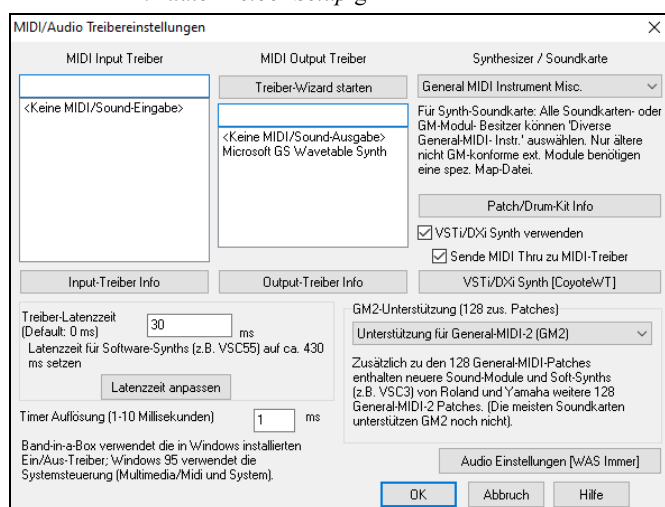
Band-in-a-Box verwendet die Multimedia-Treiber Ihrer MIDI Schnittstelle und/oder Soundkarte, die vom Windows-Betriebssystem unterstützt werden. Zur Soundwiedergabe wird ein korrekt installierter MIDI Treiber, für Songs mit Digital-Audio, RealDrums und RealTracks wird zusätzlich ein Audio Treiber, benötigt.

Um das Programm verwenden zu können müssen Sie sich vergewissern, dass Ihre MIDI Schnittstelle, Audio-Treiber, und Windows® Soundquelle installiert und richtig konfiguriert sind.

Starten Sie das Programm, indem Sie auf das Programm-Icon einen Doppelklick machen.



Zum Überprüfen Ihres MIDI Treiber Setups drücken Sie das [MIDI] Toolbar Icon und wählen den Menüpunkt *MIDI/Audio Treiber Setup*. Damit wird der Dialog **MIDI/Audio Treibereinstellungen** geöffnet. Sie können auch zum Menüpunkt *Optionen | MIDI/Audio Treiber Setup* gehen.

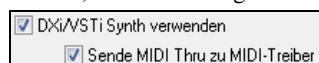


Wählen Sie einen **MIDI Output Treiber**, um MIDI Klänge wiederzugeben und optional einen **MIDI Input Treiber**, wenn Sie einen externen MIDI Controller wie Keyboard oder Gitarre benutzen. Sollte die Voreinstellung auf Mono festgelegt sein, bietet Ihnen das Programm an, sie auf Stereo zu ändern.

Die vielleicht einfachste Art, Band-in-a-Box zu konfigurieren ist, die Schaltfläche **[Treiber-Wizard starten]**. Der **MIDI Treiber Ausgabe-Wizard** führt Sie Schritt für Schritt über das Vorhören bis zur Auswahl des passenden Treibers. Voraussetzung dafür ist, dass die geeigneten Windows® Sound-Treiber installiert und korrekt konfiguriert sind.

## Ausgabe zu Software Synthesizer (DXi und VSTi)

Software Synthesizer ermöglichen Band-in-a-Box, hochwertige Klänge direkt über Ihre Soundkarte wiederzugeben, ohne irgendeine externe MIDI Hardware zu benötigen. Die meisten neuen Software Synthesizer sind als "Plug-Ins" erhältlich, wodurch diese über eine Standardschnittstelle mit vielen Programmen zusammenarbeiten. Die Verwendung eines Software Synthesizers als Plug-In in Band-in-a-Box bietet mehrere Vorteile gegenüber der bisherigen Methode über einen MIDI-Treiber. Das Plug-In erlaubt Band-in-a-Box, die Synthesizerausgabe mit einer beliebigen Audio-Datei (Gesang etc.) zusammenzumischen und zu synchronisieren. Sie können unter Verwendung des DXi Plug-Ins Ihren Song auch direkt zu einer .WAV Datei rendern lassen. Sample-Synthesizer ermöglichen Ihnen eine enorme, individuell eingerichtete Bibliothek von Instrumenten Samples aufzubauen, um diese mit Band-in-a-Box zu nutzen.



Markieren Sie das Kästchen **DXi/VSTi Synth verwenden**. Um die DXi Wiedergabe zu aktivieren.

Wenn Sie DXi oder VSTi verwenden, werden alle Abspielinformationen zur DXi/VSTi - Einheit geleitet, dies beinhaltet auch die Möglichkeit die MIDI-THRU Teile ihres MIDI Keyboard zum DXi/VSTi Synthesizer zu routen.

**Zur Beachtung:** Um diese Option nutzen zu können, müssen Sie einen mehrstimmigen DXi Synthesizer auf Ihrem Computer installiert haben, z.B. den Roland/Edirol VSC DXi. Auch sollte Ihr DXi Synthesizer General MIDI oder GM2 unterstützen.

VSTi/DXi Synth [CoyoteW/T]

Der aktuelle VSTi- oder DXi-Synth-Name wird in diesem Button **[VSTi/DXi Synth]** angezeigt. Sie können den Synth ändern, indem Sie diesen Button drücken und einen Synth aus der Liste auswählen

## Support für 64-bit VST Plugins mit jBridge

Sie können Ihre 64-bit VST Plugins und VSTi Instrumente mit Band-in-a-Box, unter Verwendung von jBridge nützen. Band-in-a-Box hat jBridge Unterstützung integriert, damit können Sie Ihre Plugins wie andere normale 32- oder 64-bit Plugins innerhalb Band-in-a-Box verwenden. (Beachten Sie: JBridge ist ein Produkt eines Drittanbieters.)

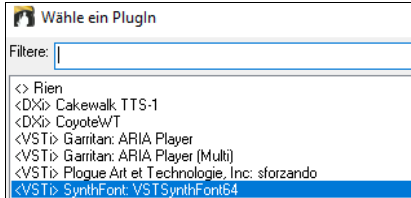
Um 64-Bit Plugins mit Band-in-a-Box zu verwenden, müssen Sie:

1. jBridge kaufen und installieren,
2. Wählen Sie Ihre 64- oder 32-Bit Plugins innerhalb Band-in-a-Box ohne weiteres Setup oder Konfiguration aus!

## VSTSynthFont64

Die 64-Bit Version von Band-in-a-Box ermöglicht Ihnen den VSTSynthFont64 als General MIDI (GM) Synth zu verwenden. Mit dem VSTSynthFont64 können Sie jeden GM Soundfont oder jede DLS-Datei, auch größer als 2 GB, verwenden.

Um ihn als Standard Synth zu verwenden, drücken Sie den **[VSTi/DXi Synth]**-Button im Dialog MIDI/Audio Treiber Setup. Wählen Sie dann das "<VSTi> SynthFont: VSTSynthFont64" aus der Liste aus.



VSTi/DXi Synth [SynthFont: VSTSynthFont64]

Wenn der VSTSynthFont64 synth ausgewählt wurde, wird der Name im **[VSTi/DXi Synth]** Button angezeigt.

**Anmerkung:** Wenn VSTSynthFont64 nicht aufgeführt ist, schließen Sie den Dialog und wechseln Sie zum Mixer. Klicken Sie dann auf ein Plug-In auf der Registerkarte "Plugins" und wählen Sie im Menü "Plug-Ins-Einstellungen". Wenn das Dialogfeld Plug-In-Optionen geöffnet wird, drücken Sie auf den Button [Plugins hinzufügen], wählen Sie im Menü + Nach VST-Plugins in einem bestimmten Verzeichnis suchen und wählen Sie *C:\bb\Data\Libx64*.

**Tipp:** Sie können VST-Plug-Ins (.dll-Dateien) in diesem Dialog ablegen, um sie den Plug-In-Listen hinzuzufügen.

## SynthMaster Player

Dieser preisgekrönte Synthesizer von KV331 Audio verfügt über Tausende von Presets, die sich besonders für moderne, Techno- und Arpeggiator-Sounds eignen.

**Anmerkung:** SynthMaster Player VST ist nur ein 64-Bit Plug-In. Es ist keine 32-Bit-Version verfügbar.

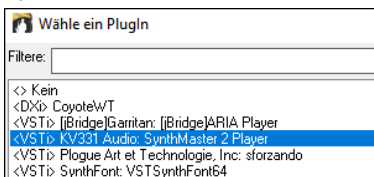
SynthMaster wird standardmäßig in den folgenden Ordnern installiert:

*C:\Program Files\KV331 Audio*

*C:\Program Files\VSTPlugins\KV331 Audio*

VSTi/DXi Synth [Kein]

Um SynthMaster als Standard-Synthesizer zu verwenden, drücken Sie den Button **[VSTi/DXi Synth]**.



VSTi/DXi Synth [KV331 Audio: SynthMaster 2 Player]

SynthMaster wird automatisch zur Plug-In-Liste hinzugefügt. Wählen Sie einfach "<VSTi> KV331 Audio: SynthMaster 2 Player" aus der Liste und drücken Sie OK.

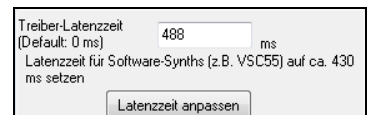
**[VSTi/DXi Synth]** angezeigt.

## Treiber-Latenzzeit

Software Synthesizer haben grundsätzlich eine Latenzzeit Latenz, ist die Zeitverzögerung zwischen dem spielen einer Note und der Bearbeitung durch den Computer. Ältere Software-Synthesizer hatten eine deutlich wahrnehmbare Latenz, VSTi/DXi-Synthesizer die ASIO Treiber hingegen haben eine sehr kleine Latenzzeit. Diese Einstellung wird dazu verwendet um die visuelle Darstellung (Notation, Akkorde, virtuelles Piano etc.) mit dem hörbaren Sound zu synchronisieren.

Band-in-a-Box stellt die Latenz automatisch für VSTi/DXi und einige andere Software Synthesizer ein.

Dieser Button öffnet den **Software-Synth Latenz** Dialog, hier können Sie manuell die Latenzzeit verändern.



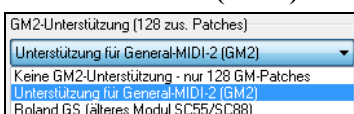
## Alternative Patch Maps

Sie können diejenige Patch Map (Instrumenten Liste) wählen, die für Ihr Soundmodul oder das Synthesizer Keyboard passt. Soundkarten und integrierte Soundchips der meisten Hersteller sind General MIDI (GM) kompatibel.

Wir haben für viele Synthesizer und Soundkarten Schlagzeug-Presets (Voreinstellungen/Korrekturdateien) erstellt. Wenn Ihr Synthesizer nicht aufgeführt ist, sollten Sie das Patch 'General MIDI Instrument Misc.' verwenden (Voreinstellung). Sie können diesen Schritt wahrscheinlich auslassen, außer Sie benutzen einen älteren Synthesizer, der noch nicht General MIDI kompatibel ist. Sollten Ihr Synthesizer oder Ihre Soundkarte nicht aufgeführt sein, können Sie leicht Ihre eigene Patchzuordnung über *Optionen | Voreinstellungen | Patch- Map* erstellen.



## General MIDI 2 (GM2) Unterstützung



General MIDI 2 Patches unterstützen 128 weitere Instrumente, im folgenden Dialog wird der Typ GM2 eingestellt. Sie können wählen:

Die GM2 Unterstützungsmöglichkeiten sind:

- **General MIDI 2 Unterstützung:** Wenn Sie den Roland VSC3 oder einen neueren Sound Canvas benutzen (d.h. neuer als 1999, oder neuer als der Roland SC88), dann wählen Sie General MIDI 2 Unterstützung.
- **Roland GS (ältere Module):** "Ältere" Sound Canvas Modelle (SC55/SC88) unterstützen GM, aber nicht GM2. Die gute Nachricht ist, dass sie dieselben Patches haben, nur an unterschiedlicher Position (Instrumenten/Patch-Nummer). Wenn Sie also diese Option wählen,

findet Band-in-a-Box die Patches an den “GS” Stellen anstatt der “GM2” Stellen. Wenn Sie ein neueres GS Modul wie das SC8820 haben, unterstützt es sowohl GM2 als auch GS - Sie sollten die Einstellung GM2 vorziehen

- **Keine GM2 Unterstützung:** Einige Soundkarten haben noch keine GM2 Unterstützung; diese unterstützen nur die ursprünglichen 128 General MIDI Klänge. Band-in-a-Box wird in diesem Fall das nächstliegende Instrument verwenden.

## Audio-Einstellungen

Der Button **[Audio Einstellungen]** im **MIDI/Audio Treibereinstellungen** Dialog zeigt den aktuellen Audio-Treiber mit Status (WAS/MME/ASIO), an.

Band-in-Box überprüft beim erstmaligen Start automatisch die in Ihrem System vorhandenen.

Um diese Einstellungen wiederherzustellen oder zu ändern, klicken Sie auf den Button **[Voreinst.]** und dann auf die Registerkarte **[Audio]**, um den Dialog **Audio-Einstellungen** zu öffnen. Sie können auch den Menüpunkt **Audio | Audio Treiber/Einstellungen** wählen

**Audio Treiber Typ:** In den Einstellungen, auf der Audio-Seite finden Sie eine Auswahlliste, in der Sie den Treibertyp auswählen können: MME, ASIO oder WAS. MME ist der Standardaudiotreiber, der in Windows® integriert ist. Die Klangqualität mit diesen Treibern ist sehr gut, aber diese Treiber verursachen eine große Latenz (Verzögerungszeit) in der Größenordnung von 0.15 – 2 Sekunden. ASIO ist ein schneller Audio-Treiber entwickelt durch Steinberg, mit einer viel geringeren Latenz als gewöhnliche MME Treiber, kann aber normalerweise nur vom einem Programm gleichzeitig verwendet werden. **WAS (Windows® Audio Session)** hat eine extreme niedrige Latenz (< 25 ms auf einem typischen Windows® PC). Audio Operationen wie Wiedergabe und Senden von Informationen über MIDI funktionieren ohne erkennbare Verzögerung.

Die Werte für **DMA-Größe** und **DMA-Offset** werden automatisch voreingestellt, in dem die gewählte Soundkarte nach den optimalen Werten abgefragt wird. Dieser Test kann durch Drücken des Buttons **[Soundkarte testen...]** wiederholt werden. Die voreingestellten Werte für diese Einstellungen sind 0 (null). Diese Einstellungen müssen normalerweise nicht verändert werden.

Der **Offset in ms** kann nicht automatisch gefüllt werden und ist normalerweise 0 (null). Hiermit können Sie eine Zeitverzögerung zwischen Audio und MIDI-Ausgabe ausgleichen. Auch diese Einstellung muss normalerweise nicht verändert werden. Ändern Sie den Wert nur, wenn Sie eine Verzögerung zwischen MIDI- und Audioausgabe hören und korrigieren möchten.

**Audio Latenz in ms:** DirectX Audio Erweiterungen und DXi Synthesizer haben oft eine Latenz beim Abspielen (dies ist die Zeit, die vergeht zwischen dem Moment, in dem Band-in-a-Box eine Note abspielen möchte und sie tatsächlich erklingt). Stellen Sie diesen Wert passend zu der Geschwindigkeit Ihres Computers und der Qualität Ihrer Soundkarte ein. Wenn Sie ein schnellen Computer und eine professionelle Soundkarte haben kann der Wert hier niedrig oder sogar 0 sein. Wenn Sie viele Aussetzer hören, können Sie den Wert auf bis zu 2000ms (=2 Sekunden) einstellen.

**Anzeige-Warnungen für erkanntes Audio-Stottern:** Diese Option ist nur sichtbar, wenn MME als Audio-Treiber Typ aktiviert ist. Wenn aktiviert, und Audio-Stottern erkannt, wird ein Warnhinweis angezeigt, nachdem die Wiedergabe beendet wurde.

**Bevorzugte Voreinstellung Spur Typ für neue Songs:** Sie können auswählen, ob für neue Songs die Audiospur in Mono oder Stereo aufgenommen wird. Für Stereomikrofone sollte diese Einstellung natürlich auf Stereo stehen. Wenn Sie nur ein Monomikrofon haben, reicht die Mono-einstellung. Stereoaufnahmen benötigen doppelt so viel Speicherplatz wie Monoaufnahmen.

**Aufnahme verwenden:** Hier können Sie auswählen, von welchen Kanälen Sie Audio aufnehmen möchten. Sie können nur vom linken, nur vom rechten oder von beiden Kanälen aufnehmen. Wenn Sie beide Kanäle verwenden und Ihre Audiospur mono ist, werden der linke und der rechte Kanal zu einem Kanal gemischt.

**Nachricht anzeigen, wenn WAV Datei beim Datei Öffnen nicht gefunden:** Wurde zu einem Song eine Audiospur aufgenommen, wird diese Audiospur in einer gleichnamigen Datei mit der Dateierweiterung WAV gespeichert. Wenn Sie einen Song laden und Band in a Box kann die zugehörige WAV-Datei nicht finden, können Sie mit dieser Einstellung festlegen, ob eine Fehlermeldung ausgegeben werden soll. Wenn Sie diese Einstellung deaktivieren, erhalten Sie bei fehlender WAV-Datei keine Fehlermeldung mehr.

**Pegelspitzenbegrenzung:** Wählen Sie diese Option, um zu verhindern, dass zu große Pegelspitzen aufgezeichnet werden und die Aufnahme übersteuern (Filter).

**Mischpult benötigt spezielle Tastendrücke um die Aufnahmeeinstellungen anzuzeigen:** Wenn Sie Windows® 95 einsetzen, sollten Sie diese Option markieren. Damit öffnen sich die Mixereinstellungen für die Aufnahme auch unter Windows-95 automatisch. Unter Windows® 98 und neueren Betriebssystemen sollte diese Option deaktiviert bleiben.

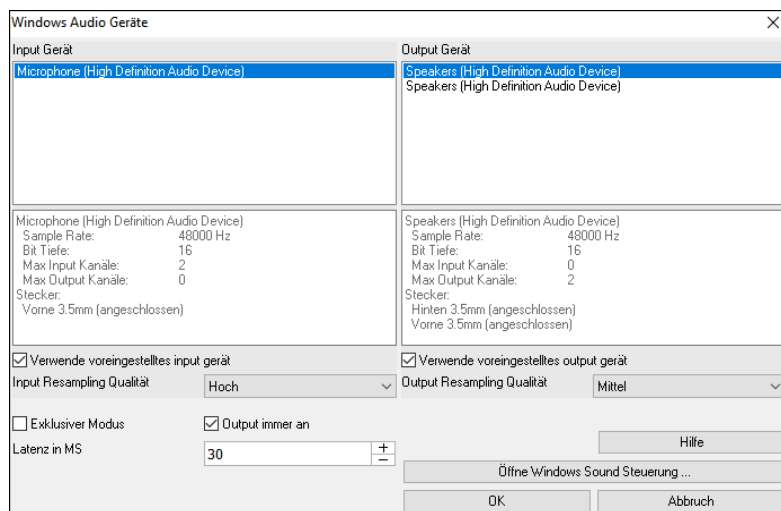
**Korrekte RealDrums Synchronisation for ASIO mit Hardware-Modulen:** Einige Systeme haben Sync-Probleme wenn RealDrums mit Hardware-Modulen (Null-Latenz) verwendet wird. Wenn diese Option aktiv ist, ist das Problem bei Songstart (Takt 1) gelöst.

### Windows® Audio Session (WAS)

Band-in-a-Box unterstützt Windows Audio Session Audio Treiber, eine alternative zu ASIO (ein Treiber mit geringer Latenz, allerdings normalerweise nur benutzbar von einem Programm gleichzeitig) oder MME (ein älterer Treiber mit schlimmer Latenz). Windows Audio Session hat extrem geringe Latenz (< 25 ms auf einem typischen Windows PC). Das bedeutet, dass Audio-Operationen wie Wiedergabe oder Übertragung von Information über MIDI ohne merkbare Verzögerung durchgeführt werden können.

Wenn Sie Band-in-a-Box starten, ist das Programm so eingestellt, dass die Treiber ohne Ihr Zutun verwendet werden können. Wenn Sie die Einstellungen ändern wollen, öffnen Sie den **Windows Audio Geräte** Dialog. Der Dialog wird geöffnet wenn Sie den **[Audio Treiber]** Button im **Audio-Einstellungen** Dialog gedrückt haben und “WAS” als Audio Treiber Typ eingestellt wurde.





**Input Gerät:** Dies ist das Audio Input Gerät, das zu Aufnahme einer Stimme oder eines Instrumentes verwendet wird. Wenn Sie mehrere Geräte auf Ihrem System installiert haben, können Sie hier ein Gerät aus der Liste auswählen.

**Output Gerät:** Dies ist das Audio Output Gerät, das zur Wiedergabe von Sound verwendet wird. Wenn Sie mehrere Geräte auf Ihrem System installiert haben, können Sie hier ein Gerät aus der Liste auswählen.

**Verwende voreingestelltes input gerät:** Wenn aktiviert, wird das Gerät, das als 'voreingestelltes Gerät' in Ihrer Windows® Soundsteuerung aktiviert ist, verwendet.

**Verwende voreingestelltes output gerät:** Wenn aktiviert, wird das Gerät, das als 'voreingestelltes Gerät' in Ihrer Windows® Soundsteuerung aktiviert ist, verwendet.

**Input Resampling Qualität / Output Resampling Qualität:** Wählen Sie eine Qualitätsstufe für das Resampling. Eine niedrige Einstellung verbessert, wenn notwendig die Leistung, eine höhere Einstellung klingt besser.

**Exklusiver Modus:** Wenn aktiviert, übernimmt Band-in-a-Box volle Kontrolle über das(die) Audio Gerät(e), und andere Programme könnten die Geräte dann nicht verwenden. Diese Einstellung ist nicht empfohlen.

**Output immer an:** Wenn aktiviert, Sound wird immer auf das Gerät gesendet. Ansonsten wird Sound nur gesendet bei der Wiedergabe des Songs. Lassen Sie diese Einstellung aktiviert wenn sie wollen das MIDI Plugins arbeiten auch wenn der Song nicht wiedergegeben wird.

**Latenz in MS:** Wählen Sie Ihre Latenz Einstellung. Dies ist Zeitdauer zwischen den Zeitpunkt bei der der Sound von Band-in-a-Box gesendet wurde und dem Zeitpunkt wo Sie den Sound über Audio Gerät tatsächlich hören. Erhöhen Sie diese Einstellung, wenn Sie während der Wiedergabe Aussetzer hören.

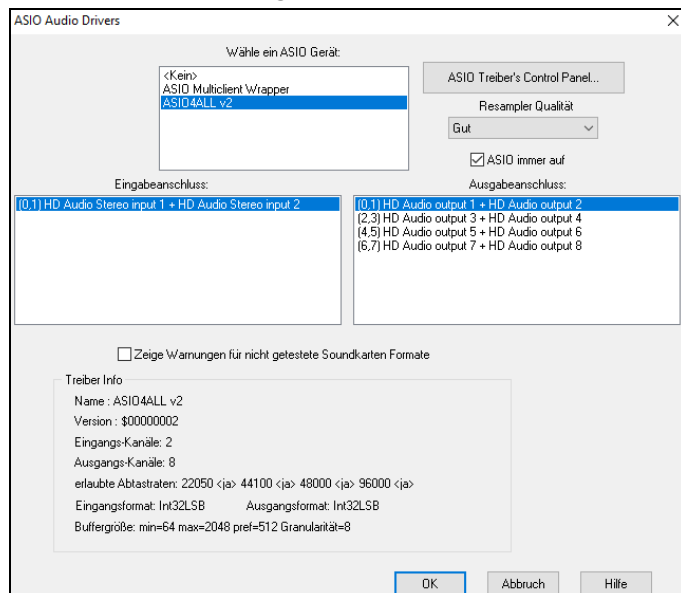
**[Öffne Windows Sound Steuerung]:** Dieser Button öffnet die Windows® Sound Steuerung. Sie können die Einstellungen des Geräts ändern, indem Sie auf [Eigenschaften] > [Erweitert] klicken. Für das "Standardformat" ist eine Einstellung von 44100 Hz für Band-in-a-Box am besten.

## ASIO Audio/Software Synthesizer

Asio Treiber ermöglichen eine viel geringere Latenz als dies bei normalen MME Treibern der Falls ist.

**Beachte:** Für die meisten günstigen Soundkarten wird kein ASIO-Treiber mitgeliefert. In vielen Fällen finden Sie einen ASIO-Treiber auf den Internetseiten des Soundkartenherstellers. Es sind aber auch nicht für alle Soundkarten ASIO-Treiber erhältlich. Highend-Soundkarten bringen in der Regel gleich ASIO-Treiber mit.

Dieser **ASIO-Treiberdialog** lässt Sie den ASIO-Treiber auswählen.



Die Auswahlbox ermöglicht Ihnen, den ASIO-Treiber zu wählen, den Sie verwenden möchten. Sie können natürlich nur einen ASIO-Treiber zurzeit verwenden.

Wenn Sie erst einmal einen ASIO-Treiber ausgewählt haben, erscheinen zusätzliche Listen Eingangstreiber / Ausgangstreiber. Diese sind belegt mit den verschiedenen Eingängen / Ausgängen, die der ASIO-Treiber zusammen mit Ihrer Soundkarte zur Verfügung stellt. Wählen Sie hier die Eingänge / Ausgänge, die Sie verwenden möchten. Wenn Sie keinen Ton hören, oder nichts aufnehmen können, liegt dies in vielen Fällen daran, dass Ihr Eingabegerät (Mikrofon / Instrument) oder Verstärker an anderen Anschlüssen angeschlossen sind, als Sie hier eingestellt haben.

**Tipp:** Der ASIO4ALL Treiber kann sich manchmal nicht mit dem verwendeten Microsoft GS Wavetable Synth verbinden. Wenn dies zutrifft, bekommen Sie eine Nachricht, dass ASIO stumm geschaltet ist. In diesem Fall deaktivieren Sie bitte den ASIO4ALL Treiber.

Der Knopf "ASIO Treibersteuerung" öffnet die Treibereinstellungen für Ihren Treiber. Dieser Einstellungsdialog wird vom Treiberhersteller geliefert, dort können Sie bei den meisten Treibern die Latenzzeit über die Buffergröße einstellen. Bei manchen Treibern müssen Sie statt der Latenzzeit die Buffergröße in Samples einstellen, dies ist etwas weniger komfortabel. Je kleiner die Buffergröße ist, desto kleiner ist auch die Latenzzeit. Kleinere Buffer benötigen aber mehr CPU-Zeit und erhöhen die Wahrscheinlichkeit von kurzen Aussetzern. Experimentieren Sie mit den optimalen Einstellungen. Im Kapitel "Latenzzeit" weiter unten wird dies noch einmal näher erläutert.

**Zeige Warnungen für nicht getestete Soundkarten-Formate** ist eine Optionale Einstellung die anzeigt, dass ihr ASIO-Treiber-Format nicht in Band-in-a-Box getestet wurde. Diese Nachricht bedeutet nicht notwendigerweise, dass ihr Treiber nicht funktioniert, die Meldung kann auch ausgeschaltet werden.

Weil viele ASIO-Treiber nicht alle Abtastraten unterstützen, hat Band-in-a-Box eine Resamplefunktion zur Änderung der Abtastrate. Damit können Sie Songs mit anderen Abtastraten aufnehmen und abspielen, als Ihr ASIO-Treiber zur Verfügung stellt. Wenn Ihr Treiber z.B. nicht die für CD üblichen 44.1KHz unterstützt, sondern nur 48KHz wird Band-in-a-Box dies für Sie konvertieren. Die Qualität der Konvertierung können Sie wählen zwischen Schnell, Gut, Besser und "am besten". Die schnelle Konversion ist am schnellsten, belastet die CPU am wenigsten, liefert aber die geringste Ausgabequalität. Experimentieren Sie auch hier mit den Einstellungen.

Die ASIO-Treibersteuerung über den entsprechenden Knopf ruft einen Einstellungsdialog auf, der vom Treiberhersteller mitgeliefert wurde. Hier können Sie normalerweise die Latenzzeit wählen (oder eine einstellbare Buffergröße). Hierzu gibt es weiter unten noch ein Kapitel über Latenzzeiten.

Das Treiberinfo – Feld zeigt Ihnen Informationen und Kenndaten über den ASIO-Treiber.

**Name** ist der Name des Treibers.

**Version** enthält die Versionsnummer des Treibers, nützlich um herauszufinden, ob Sie wirklich den neuesten Treiber verwenden und im Internet nicht vielleicht eine neuere, verbesserte Version des Treibers verfügbar ist.

**Eingangskanal** enthält die Gesamtzahl der Mono-Eingänge, die Soundkarte und ASIO-Treiber zur Verfügung stellen. (Beachten Sie, dass Band-in-a-Box diese Mono-Kanäle immer in Paaren zu Stereoeingängen kombiniert).

**Ausgabekanäle** ist die Gesamtzahl der Mono-Ausgänge, die von Soundkarte und ASIO-Treiber zur Verfügung gestellt werden. Auch hier kombiniert Band-in-a-Box diese immer in Paaren zu Stereokanälen.

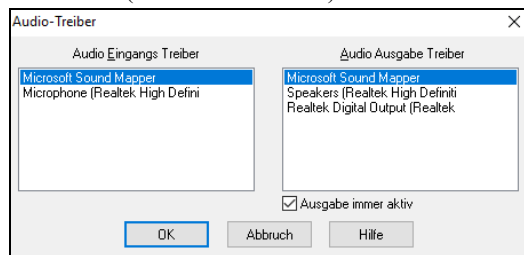
Die zulässigen **Abtastraten** zeigen, welche Abtastraten von Ihrem ASIO-treiber und Ihrer Soundkarte unterstützt werden. Band-in-a-Box hat einen eingebauten Resampler, um auch in anderen Abtastraten aufnehmen und wiedergeben zu können. Dies kostet allerdings zusätzliche CPU-Last.

Die Einstellungen **Puffergröße** zeigt die zulässigen Puffergrößen und die Größe, die von Band-in-a-Box tatsächlich verwendet wird. Ihr Treiber kann diese Einstellungen ändern auf diese Änderung nimmt Band-in-a-Box aber Rücksicht.

## MME Audio-Treiber

MME ist der Standardaudiotreiber, der in Windows® integriert ist. Die Klangqualität mit diesen Treibern ist gut, aber diese Treiber verursachen eine große Latenz (Verzögerungszeit).

Wählen Sie aus dem Menü *Optionen* | *Voreinstellungen* | *Audio* und klicken Sie auf den Button [Treiber], um auszuwählen, welche Soundkarte (und welcher Treiber) benutzt werden soll.



Die **Ausgabe immer aktiv** Option ermöglicht Ihnen einen VSTi oder DXi zu jeder Zeit zu verwenden, MIDI kann daher geroutet und diese PlugIns können gehört werden wenn das Programm gestoppt ist.

## Latenzzeiten

Latenz basiert auf Puffergrößen. Je kleiner ein Puffer ist, desto kleiner ist auch die resultierende Latenzzeit. Mit kleinen Latenzzeiten hören Sie Einstellungsänderungen am Mixer etc. sehr schnell und können - MIDI-Thru ausgegeben - über einen DXi Softwaresynthesizer praktisch in Echtzeit spielen.

Die Latenz in ms ergibt sich aus der Puffergröße und der Abtastrate.

**Beachten Sie:** Wenn die Einstellungen Ihres ASIO-Treibers die Latenzzeit direkt in ms einstellbar machen, brauchen Sie sich um die Umrechnung zwischen Puffergröße, Abtastrate und Latenzzeit nicht weiter zu kümmern.

**Umrechnung von Samples in Millisekunden:** Bei einer angenommenen Abtastrate von 48 KHz bedeutet, dass 48.000 Abtastungen pro Sekunde vorgenommen werden. Wenn die Puffergröße nun genau 48000 Samples betrüge, wäre die Latenzzeit genau 1 Sekunde (oder 1000ms, was wirklich sehr langsam ist). Wäre die Puffergröße nur 4800 Samples, dann wäre die Latenzzeit 0.1 Sekunden (oder 100ms). Wenn die Puffergröße nur 240 Samples betrüge, dann wäre die Latenzzeit 1/200 Sekunde = 5ms und wirklich schnell.

Normalerweise können Sie die Latenzzeit über den Einstellungsdialog Ihres ASIO-Treibers einstellen. Manche Treiber erlauben die Einstellung direkt in Millisekunden (und ermitteln die resultierende Puffergröße selber), andere Treiber erfordern die Eingabe einer Puffergröße.

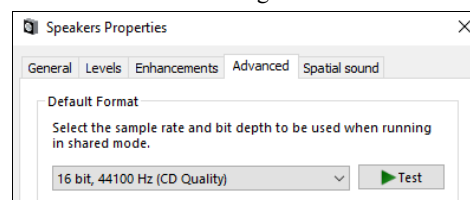
**Niedrige Latenzzeit ist schneller und bedeutet ein viel besseres Antwortverhalten kostet aber mehr CPU-Zeit.**

Abhängig von Ihrer Computergeschwindigkeit werden Sie möglicherweise feststellen, dass beim Abspielen Aussetzer oder Klicks auftreten. Dies bedeutet, dass die Puffergröße zu klein eingestellt ist und Ihr Prozessor nicht schnell genug ist, um die Daten in der geforderten Geschwindigkeit zu verarbeiten. In diesem Fall müssen Sie die Puffergröße erhöhen. Experimentieren Sie mit dieser Einstellung. Die optimale Einstellung hängt auch an der Komplexität des Songs. Bei Songs mit vielen Spuren und Effekten wird noch mehr Prozessorleistung benötigt, die dann zu Lasten der Latenzzeit geht.

## Sample Rate Erkennungs-Warnung

Windows® 7 hat ein spezielles Problem, wenn Sie den Windows® Start Button verwenden- Systemsteuerung - "Sound", Rechts-Klick auf Ihr Ausgabegerät wählen Sie "Eigenschaften" und dann "Erweitert". Sie können nun das voreingestellte Format sehen. Es sollte 44100 sein. Unglücklicherweise verändern einige Programme diese Einstellung ohne Ihr Wissen. Wenn dies der Fall ist, wird Ihr Audio "resampled" und kann offensichtlich Artefakte erzeugen und einige Dinge die seltsam und schlecht klingen.

Band-in-a-Box erkennt nun diese Einstellung, wenn Sie den **MIDI/Audio Treiber Einstellungs**-Dialog verlassen und gibt Ihnen einen Hinweis darüber. Damit können Sie diesen Systemdialog aufrufen und die Werte auf 44100 zurückstellen.



**Viel Spaß!**

## Kapitel 2: Schnell-Einstieg

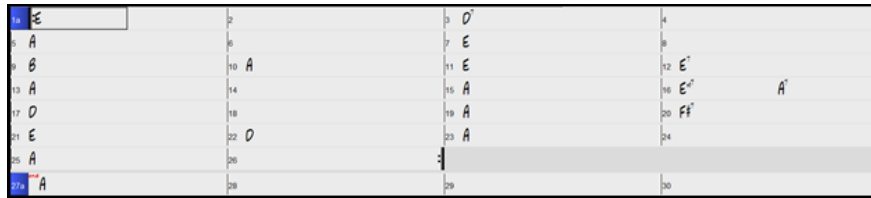
Mit Band-in-a-Box Musik zu erstellen geht auf 1-2-3! Hier sehen Sie wie das geht.

### Schritt 1 – Akkorde eingeben

Es gibt zahlreiche Wege, Akkorde in Band-in-a-Box einzugeben. Wir werden die am meisten verwendeten Varianten der Akkordeingabe besprechen:

1. PC Tastatur verwenden.
2. Direktes Spiel auf einem MIDI-Keyboards/Controller.

Auf dem Hauptbildschirm des Programms sehen Sie einen Bereich, genannt ChordSheet.



Jede der nummerierten Zellen auf dem ChordSheet repräsentiert einen Takt. In diesem Beispiel sehen wir einen E-Akkord im ersten Takt dieses Songs, ein A-Akkord in Takt 5, und später im Song ein E7 in Takt 12. Beachten Sie die Umrandung in der ersten Hälfte von Takt 1. Dies ist die hervorgehobene Zelle, und sie repräsentiert den Takt, an dem Sie gerade arbeiten. Sie können die Umrandung der hervorgehobenen Zelle mit den Cursorstasten rundum verschieben, oder einen bestimmten Takt mit der Maus anwählen.

### Akkorde mit der PC Tastatur eingeben

Um einen bestimmten Akkord einzugeben, bewegen Sie die hervorgehobene Zelle dorthin, wo Sie den Akkord setzen wollen. Zum Beispiel, um einen Akkord in Takt 10 hinzuzufügen (oder zu ändern), sollten Sie Takt 10 auf dem ChordSheet markieren. Als nächstes, tippen Sie Ihre Akkorde ein. Wenn Sie einen A-Dur-Akkord an Takt 10 eingeben wollen, drücken Sie die [A] Taste auf Ihrer Tastatur, und anschließend [Eingabe]. Beachten Sie, dass, wenn Sie die Eingabetaste betätigen, die hervorgehobene Zelle zur zweiten Hälfte des Taktes springt. Sie könnten dann einen anderen Akkord am 3. Schlag des Taktes eingeben. Akkordnamen werden normalerweise mit Standardakkordsymbolen eingegeben (wie C, Fm7, Bb7 oder Bb13#9/E), aber Sie können diese in einem der unterstützten Akkordsymbol-Anzeigeformate eingeben wie Römisch Numerische Notation, Nashville Notendarstellung, Solfeggio und die in Italien und anderen Teilen Europas gebräuchliche “Absolute Solmisierung” (engl. “Fixed Do”).

**Tip:** Bei der deutschen Tastatur erreichen Sie den [Slash /] indem Sie entweder das Divisionszeichen am Nummernblock oder [#] eingeben, das Symbol [#] erreichen Sie mit [SHIFT (hochgestelltem) 3].

### Akkorde mit einem MIDI- Keyboard eingeben

Wenn Sie ein MIDI Keyboard haben, können Sie auch damit Akkorde in Band-in-a-Box eingeben. Spielen Sie einen Akkord auf Ihrer MIDI Tastatur, und dann drücken Sie **Strg+Eingabetaste**. Der Akkord wird an der aktuellen Zellenposition in das ChordSheet eingetragen.

### Schritt 2 – Einen Style auswählen

Band-in-a-Box erzeugt Begleit-Arrangements, die auf den von Ihnen eingegebenen Akkorden beruhen, diese werden in dem zugeordneten Style gespielt.

#### 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 öffnen



Sie können einen Style mit dem [Style] Button öffnen. Dies ist ein Split-Button, in der oberen Hälfte sind die Voreingestellten Funktionen, in der unteren Hälfte die unterschiedlichen Methoden um einen Style zu laden und die Möglichkeit die Voreinstellung neu zu definieren.

#### Einen Style mit dem StylePicker auswählen

Im **StylePicker** Fenster werden all Styles mit der kompletten Information aufgelistet. Es gibt eine großartige Filtermöglichkeit um den perfekten Style für Ihren Song zu finden. Sie können Elemente, wie Taktart, Feel oder Tempo angeben oder einfach nur einen bekannten Song-Titel zur Filterung verwenden.

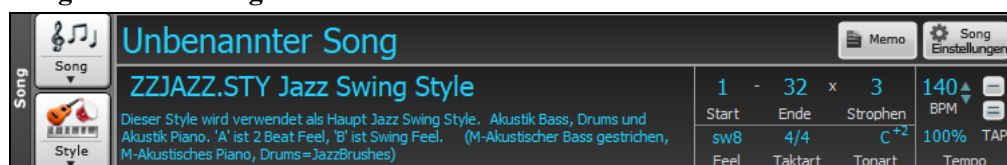
Sie können die Styles durchblättern, nach den Spaltennamen sortieren oder eine “sofortige Vorhören” Funktion durch Doppel-Klick verwenden. Wenn der Style sowohl MIDI wie auch RealDrums verfügbar hat, können Sie beide Varianten anhören und auswählen welche Sie verwenden wollen. Dies macht es viel schneller den Style zu finden, der für Ihren Song passt.

**Tip:** Sie können den StylePicker schnell starten wenn Sie die Tasten **S Eingabe**, **S 1 Eingabe** oder **Strg+F9** drücken.

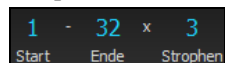
### Schritt 3 – Spielen Sie Ihren Song!

Um Ihren Song abzuspielen müssen Sie Band-in-a-Box mitteilen, wie lange Ihr Song ist, wie viele Wiederholungen gespielt werden sollen, welche Tonart und welches Tempo verwendet werden soll.

#### Song-Aufbau festlegen



## 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.

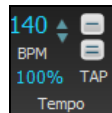
**Tipp:** Standardmäßig sind neue Songs auf 32 Takte und 1 Strophe voreingestellt, aber Sie können diese Vorgabe im Dialogfenster **Arrangement Optionen** ändern.

## 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.

**100%** 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.

## Abkürzungen zur Song Formatierung

<b>B E G I N</b> Eingabe	Stophenbeginn beim aktuellen Takt
<b>E N D</b> Eingabe	Ende des Songs beim aktuellen Takt
<b>C H O R U S E N D</b> Eingabe	Ende der Strophe beim aktuellen Takt
<b>T K C</b> Eingabe	Tonart wird auf C eingestellt (T K B B Eingabe würde die Tonart auf Bb einstellen.)
<b>T R C</b> Eingabe	Transponiert den Song in die Tonart C
<b>T 1 2 5</b> Eingabe	Stellt Tempo auf 125
[ ]	Verringert das Tempo um 5.
[ ]	Erhöht das Tempo um 5.

## Drücken Sie Play

Wenn Sie fertig sind, drücken Sie nur den **[Play]** Button oder die **F4** Funktionstaste und Band-in-a-Box wird sofort einen professionelles Arrangement Ihres Songs erzeugen und abspielen, mit den Einstellungen und den Style, den Sie ausgewählt haben. Sie können einen Doppelklick auf einen beliebigen Takt im ChordSheet machen um eine Markierung oder eine Ende einzufügen um die Wiedergabe von diesem Takt zu starten.

## Mehr Spaß mit Band in a Box...

Das ist alles, was man fürs erste braucht, um mit Band-in-a-Box rasch zu einem musikalischen Ergebnis zu kommen. Die vielen weiteren Leistungsmerkmale und Benutzereinstellungen von Band-in-a-Box werden in späteren Kapiteln erklärt. Viel Spaß und Freude beim Musikmachen mit Band-in-a-Box!

## Funktions-Browser



Durch Klicken auf den Button **[?]** auf dem Hauptbildschirm oder durch Drücken der Tasten / **Eingabe** 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.



## Kapitel 3: Band-in-a-Box 2023

### Band-in-a-Box 2023 für Windows® ist hier!

Wir waren fleißig und haben über **70 neue Funktionen** und eine **erstaunliche Sammlung neuer Inhalte** hinzugefügt, darunter **MIDI SuperTracks**, **Instrumental Studien**, **Künstler Performances**, **"Song mit Vocals"**, **Xtra Styles PAK 14 & 15**, **Wiedergebbare RealTracks Set 2**, **Wiedergebbare RealDrums Set 1 & 2**, neue Sets von **"RealDrums Stems"** und mehr!

Es gibt noch mehr tolle Neuigkeiten! Version 2023 UltraPAK-, UltraPAK+- und Audiophile-Benutzer erhalten alle **222 neuen RealTracks** mit 150+ RealStyles und Pro-Benutzer erhalten 45 neue RealTracks und **80 neue RealStyles** mit dem **RealCombos Booster PAK 2**. Das bedeutet mehr RealTracks und RealStyles für alle!

Zusätzlich zu den **222 neuen RealTracks** gibt es **Bonus-PAKs** mit **60 RealTracks** (20 mehr als in früheren Versionen!), so dass insgesamt unglaubliche **282 neue RealTracks und RealDrums** verfügbar sind! Es gibt **404 neue "wiedergebbare RealTracks"** Hi-Q-Sounds, die zu vielen unserer RealTracks passen, so dass Sie ganz einfach von RealTracks-Teilen zu MIDI-Noten wechseln können, während der Klang des Instruments erhalten bleibt! ALLE wiedergebbaren RealTracks und RealDrums verfügen jetzt auch über Audio-Demos. Die Bonus-PAKs enthalten außerdem **2 neue Artist Performance Sets** mit über 50 originalen Songs mit Vocal Performances von einer Vielzahl von talentierten Sängern! Außerdem gibt es **Instrumental Studien Sets** mit **Rockin' Blues Solo** und mehr **Klassik Country Guitar Solo**. Außerdem gibt es neue **RealDrums Stems**, mit denen Sie auf die einzelnen Wave-Dateien der verschiedenen Mikrofone zugreifen können, die für die Aufnahme vieler unserer beliebtesten RealDrums verwendet wurden! Außerdem gibt es über 30 neue MIDI SuperTracks, darunter Styles, die für das **neue Plug-In SynthMaster Player** entwickelt wurden, das in Band-in-a-Box 2023 enthalten ist!

Darüber hinaus gibt es über **100 neue RealStyles**, die die neuen RealTracks verwenden. Dazu gehören neue Jazz-, Fusion- und Funk-Styles mit dem **legendären Schlagzeuger Mike Clark**! Wir haben jede Menge Blues-Styles, darunter neue **Gitarren- und Mundharmonika-Styles** mit **Pat Bergeson**, **Lap Steel** mit **Rob Ickes & Eddy Dunlap** und mehr **Blues mit dem Nashville-Größen Johnny Hiland**. Wir haben auch unser Bossa-Piano-Solo erweitert, mit Styles, die sowohl Solo als auch das Begleiten der linken Hand beinhalten. Außerdem gibt es eine aufregende neue **Funk & Soul Bläser Sektion** und gefragte Latin-Pop-Styles. In der Kategorie "Pop, Rock & World" haben wir viele angeforderte "Southern Soul"-Drums, -Gitarre und -Bass hinzugefügt. Außerdem gibt es Prog-Rock-Styles und „80iger“ **Jahre New Wave-Gitarren**. Es gibt ein neues aufregendes **Boogie- und Gospel-Piano** mit dem großartigen **Kevin McKendree** aus Nashville. Es gibt gesungene **Doo-Wop** Styles, sowie **Modern Pop**. Es gibt auch Metal-Styles mit neuen Drums, Bässen und Gitarren, und die **Gitarren sind alle "12-Tonarten"**, was bedeutet, dass Band-in-a-Box keine Tonhöhenverschiebung auf dem Audio verwenden muss, was für einen konsistenten Klang sorgt, egal welche Akkorde Sie eingeben. Außerdem haben wir die gewünschten **World Styles** aufgenommen und unsere Sammlung von **Sitar, Tabla und Dholak** erweitert. Für Country, Americana und Celtic haben wir unsere äußerst beliebten **"Producer" "Explosive" Country Gitarren Styles** um drei Sets mit radiofreundlichen Gitarren von Nashville-Legende **Brent Mason** erweitert, die sich zu einem ausgefeilten "produzierten" Sound überlagern lassen. Wir haben auch mehr Indie-Folk, Singer-Songwriter Styles, Autoharp Styles und mehr Contradance Piano & Gitarren hinzugefügt. Das **2023 Bonus 49-PAK** enthält sogar **60 weitere RealTracks**, darunter Nashville **"Producer" Gitarrens**, mehr **Rock & Soul Organ**, Piano, angeforderte Bongo RealDrums und eine RealTracks Premiere: Erhu! Dieses Instrument stammt ursprünglich aus China und ist ähnlich wie eine Geige. Außerdem gibt es neue **Reggaeton & K-Pop RealDrums**, mehr Fusion Drums von **Mike Clark** und mehr **Soul Gitarren & Bläser!**

### Band-in-a-Box 2023 Funktionen und Erweiterungen

Es gibt über **70 neue Funktionen** in Band-in-a-Box 2023. Dazu gehören **viele wichtige neue Funktionen**. Erstens gibt es **partielle Spur-Neugenerierungen** mit einem **Regenerations-Panel** auf dem Bildschirm und einer **"Immer anders"**-Einstellung, um bis zu 40 Variationen für jeden RealTrack zu erhalten. **Rückgängig machen - Spur Erzeugung** und **Rückgängig machen - Song Erzeugung** wurde hinzugefügt. Sie können nun die RealTracks/RealDrums-Spuren **kopieren, ausschneiden, einfügen, löschen, einfügen und andere Bearbeitungsfunktionen ausführen**, während die Spuren weiterhin die Möglichkeit haben, neues Material zu generieren. **Auto-Save Song** verhindert Datenverluste. **Abspielbare Spuren** wurden für Wiedergebbare RealTracks erweitert (**404 neue Sforzando-Sounds, insgesamt 700 - alle mit Audio-Demos**) und umfassen nun auch **wiedergebbare RealDrums, MIDI-SuperTracks und MIDI-Spuren**. Es gibt jetzt **RealTracks Stems**, separate isolierte Spuren für mehrspurige RealTracks wie Bläser (z.B. Crooner, Blues), Vocals und Streichquartette. **Master Track Volume Automation** für Fadeouts, Crescendos usw. hinzugefügt. **SynthMaster®** Player-Synthesizer mit modernen/Techno-Sounds enthalten. Audio-Input-Monitoring, um Ihren Audio-Input (z.B. E-Gitarre mit Effekten) bis zum Audio-Out zu hören. Arpeggiator-Sounds verfügbar. **EZ-Auswahl** Ihrer RealTracks/RealDrums-Ordner. **Hilfe für "Style nicht gefunden"** mit Informationen und Listen von Ersatz-Styles. Erzeugen von **Intros mit Song-Akkorden**. **RealDrums Fills** Kontrolle, Verbesserungen für StylePicker - **Vorschau, Prototypen und Neuaufbau**. Und vieles mehr!

### Schnellstart-Tutorial

Schauen wir uns die großartigen neuen Funktionen in Band-in-a-Box 2023 genauer an!

#### Teilweise Re-Generation von Spuren

Jetzt 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 9-13 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 **Strg+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.

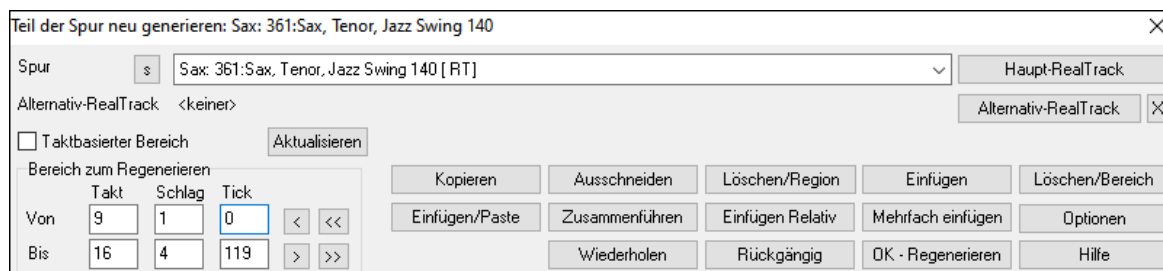
Das Tolle daran ist, dass sich das erzeugte Solo von den früheren Solos unterscheiden wird. Wenn Ihnen das neue Solo nicht gefällt, versuchen Sie es noch einmal und erzeugen Sie ein anderes. Sie können so weitermachen und bis zu 40 Variationen erzeugen. Und eine weitere großartige Sache ist, dass sie sich alle voneinander unterscheiden. Das ist neu für 2023, denn früher war es "Treffer oder Fehlschlag", ob Sie eine andere Variante bekommen oder nicht. Außerdem gibt es jetzt mehr Variationen (in der Regel 40 statt 20 in früheren Versionen).

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.

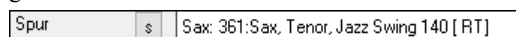
Die Tasten **Strg+F8** können also zu Ihrem "Fix-it"-Werkzeug werden, mit dem Sie jeden Abschnitt eines RealTracks, der Ihnen nicht gefällt, reparieren können, einschließlich Solisten, Background-Spuren, Begleitung usw.

Wenn Sie es vorziehen, keine Auswahl zu treffen, oder wenn Sie einen individuelleren Ansatz für die Regeneration dieser Sektionen wünschen, gibt es ein optionales frei bewegliches **Regenerationsfenster**, in dem Sie Einstellungen vornehmen können, um die Art der Neugenerierungen anzupassen

Drücken Sie **Alt+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

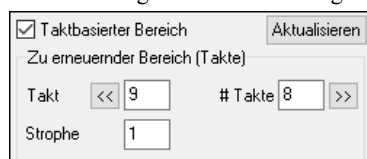
Sie können einen anderen RealTrack erzeugen, indem Sie auf den Button **[Alternativ-RealTrack]** drücken und einen alternativen RealTrack auswählen. Sie möchten z.B. 4 Takte eines Flötensolos anstelle von Saxophon, aber Saxophon als Hauptsolist auf der Spur behalten.

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.

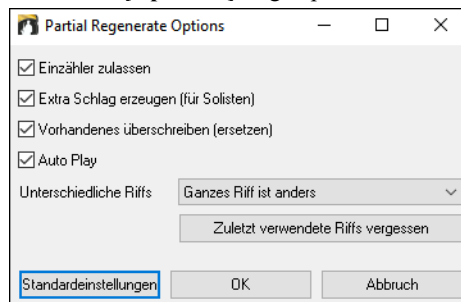
Der Button **[Ausschneiden]** entfernt einen Bereich des Riffs und kopiert ihn in die Zwischenablage.

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.

## Rückgängig für Song- oder Spurerzeugung verfügbar

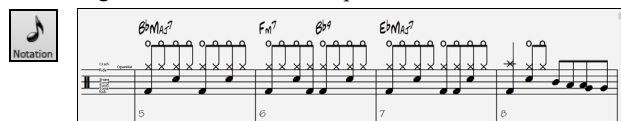
Wenn Sie einen kompletten Song oder eine Teil-/Ganze-Spur generieren (oder neu generieren), können Sie dies rückgängig machen, um zur vorherigen Generierung zurückzukehren. Wie bei anderen Rückgängig-Funktionen wählen Sie das Menü *Bearbeiten | Rückgängig Generierung von Spuren* oder das Menü *Bearbeiten | Rückgängig Generierung von Song-Spuren* oder drücken Sie einfach den Hotkey **Strg+Z**.



## Wiedergebbare RealDrums

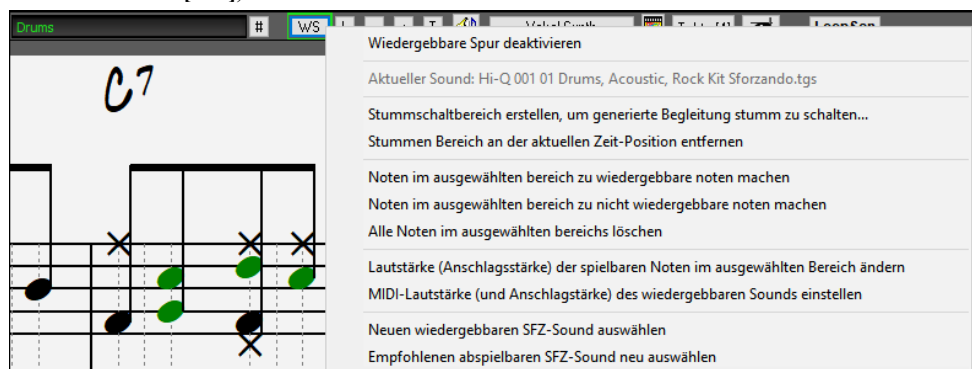
Sie können nun die RealDrums-Performance anpassen, indem Sie Ihre eigenen Noten hinzufügen. Sie hören diese Noten dann über einen MIDI-Sound, der aus der RealDrums-Aufnahme erzeugt wird. Das bedeutet, dass Sie die RealDrums dazu bringen können, die von Ihnen gewünschten Noten an wichtigen Stellen der Performance zu spielen, entweder als Ergänzung oder als Ersatz für das, was die RealDrums spielen, für beliebige Abschnitte im Song. Dazu gehören auch komplette Drum-Kits im GM-Notenformat. Sie können die Noten in der **Notation** (unter Verwendung der Drum-Notation) oder im **Piano-Roll**-Fenster eingeben.

Um einige wiedergebbare RealDrums hinzuzufügen, laden Sie einen Song, der RealDrums enthält. Drücken Sie **PLAY**, um ihn wiederzugeben. Wählen Sie eine Spur mit Drums. Öffnen Sie das **Notationsfenster**, und Sie sehen die Notation für die Drums-Spur.



Schalten Sie das **Notationsfenster** in den Modus Notendisplay (änderbar) oder auf die Notenwalze um, damit Sie die Drums-Spur bearbeiten können.

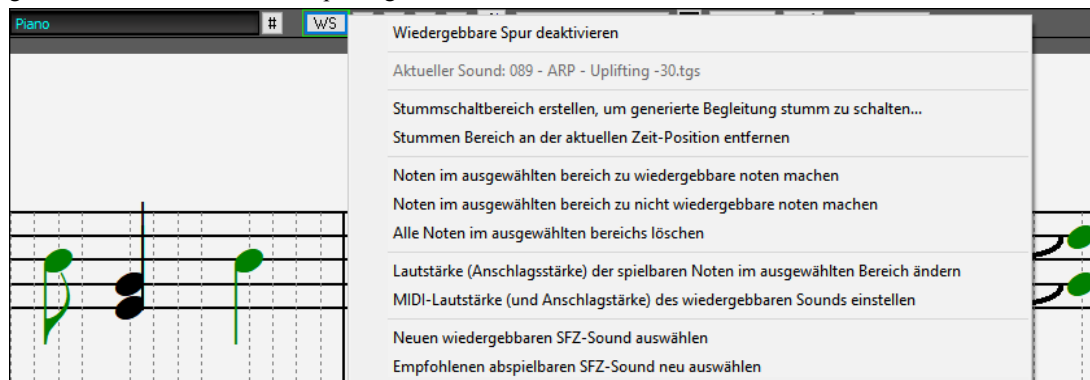
Drücken Sie den Button **[WS]** und wählen Sie aus dem Menü die Option Wiedergebbare Spur aktivieren. Wenn dieser Menüpunkt aktiviert ist, können Sie einen MIDI-Drum-Sound auswählen, der zu den ausgewählten RealDrums passt. Sie können die gleichen Funktionen wie bei den wiedergebbaren RealTracks verwenden. Durch Einfügen eigener Noten (grüne Farbe) und Stummschalten von Sektionen der RealDrums können Sie den aktuellen RealDrums Noten hinzufügen oder Sektionen der RealDrums ersetzen. Fügen Sie z.B. ein Beckencrash hinzu, steuern Sie die Lautstärke über die Anschlagsstärke der MIDI Note (oder die Gesamtlautstärkeeinstellung über das Button-Menü **[WS]**)



## Wiedergebbare MIDI-Spuren und MIDI-SuperTracks

Sie können nun die MIDI-generierten Spuren anpassen, indem Sie Ihre eigenen Noten (auf derselben Spur) hinzufügen. Dabei wird derselbe Sound wie bei den MIDI-Spuren verwendet. Auf diese Weise können Sie Teile der Performance ersetzen oder ergänzen. Sie können die MIDI-Spuren erneut generieren, und Ihre Anpassungen bleiben erhalten.

**[WS]** Ähnlich wie bei den abspielbaren RealTracks und RealDrums drücken Sie den Button **[WS]** im **Notationsfenster** (Modus Bearbeitbar oder Notenwalze) und wählen im Menü die Option Wiedergebbare Spur aktivieren aus. Auf diese Weise können Sie Sektionen der MIDI-Spur oder der MIDI-SuperTracks hinzufügen oder ersetzen. Diese Erweiterungen, die Sie machen, werden nicht gelöscht, wenn Sie neue MIDI-Spuren generieren.



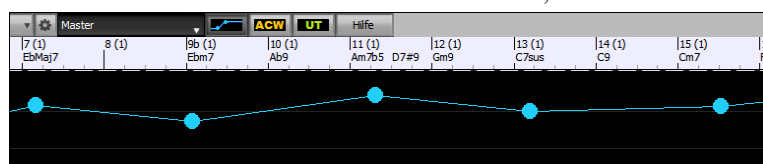
## Master Lautstärken Automation

Diese knotenbasierte Lautstärkeautomation ermöglicht eine feine Lautstärkeregelung für die Master-Spur. Dies ermöglicht die einfache Erstellung von Fades, Crescendos, Stummschaltungen usw. Dies gilt zusätzlich zur Lautstärkeautomation für einzelne Spuren.

Öffnen Sie das Fenster **Audio-Bearbeiten (Strg-Umschalt+A)**, wählen Sie die Master-Spur und drücken Sie den Button für die Lautstärkeautomation.



Dadurch werden blaue Linien auf der Master-Spur angezeigt. 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 von Ihnen eingegebenen Knoten gezogen. Und die Position der blauen Linie an einem bestimmten Punkt bestimmt den Wert in Dezibel, um den der Ton an diesem Punkt erhöht oder verringert wird.



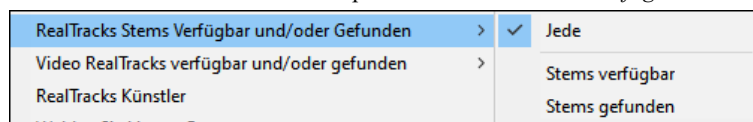
## RealTracks Stems

Einige RealTracks (z. B. Gesangsquartett, Streichquartett, Blues Bläser, Crooner Big Band usw.) haben mehrere Aufnahmespuren. Bisher konnten Sie nur eine einzige Spur mit der gesamten Gruppe erzeugen. Jetzt können Sie die "Stems", d. h. die einzelnen Spuren, wie sie aufgenommen wurden, erzeugen. Für ein Streichquartett zum Beispiel erhalten Sie 5 Spuren - die Gesamtmischung und 4 separate Spuren für jedes Instrument. So können Sie sie nach Belieben mischen und auch Teile stummschalten, wenn Sie mitspielen möchten.

Im **RealTracks Picker** können Sie in der Spalte "Stems" herausfinden, welche RealTracks über Stems verfügen. Sie zeigt Ihnen die Anzahl der verfügbaren einzelnen Instrumente/Stimmen an.

Name	Type	Feel	Tempo	Genre	#	Set	Stereo	Chart	Künstler	TS	P...	Einfachere	D.	Stems*
Bläser Sektion, Hintergrund Crooner Bossa10-stimmig gera...	Hintergrund	gerade	110	Jazz	2781	264	Stereo	N	Jim Clark		350	s		10
Bläser Sektion, Hintergrund Crooner BigBand 9-Part Swing ...	Hintergrund	Swing	110	Jazz	2593	236	Stereo	N	Jim Clark		350	s		10
Bläser Sektion, Solist Crooner BigBand Shout Chorus 11-sti...	Solist	Swing	110	Jazz	2977	294	Stereo	N	Jim Clark		350	s		10
Multi[Angedickt=5] Vokal, Background Gospel Cool 16tel 3...	Hintergrund	Swing	75	Gos...	3555	344	Stereo	N	Britt Savage		600	s		9
Vokal, Background, Gospel Shuffle 3-Stimmig Sw 110	Hintergrund	Swing	110	Cou...	3739	375	Stereo	N	Britt Savage		600	s		9
Vokals. Backaround Gospel Cool 3-Stimmig 16tel Sw 75	Hintergrund	Swing	75	Gos...	3527	344	Stereo	N	Britt Savage		600	s		9

Sie können sie auch über den Menüpunkt *RealTracks Stems Verfügbar und/oder Gefunden* im Filter Button **[#]** finden.

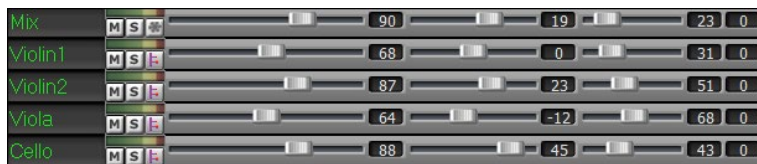


Wenn Sie RealTracks auswählen, die über Stems verfügen, sehen Sie direkt unter der Liste, um welche Stems es sich handelt. Mithilfe der Checkboxes können Sie alle Stems, die ausgewählten Stems oder die Mischung aller Stems laden.

Streicher-Quartett, Rhythmus PopEvenChamber gerade 120	Rhythmus	gerade	120	Pop	2507	232	Stereo	N	Avery Bright	295	s	4
Piano, Electric, Gehaltene Akkorde 060	Rhythmus	Ev	60	Pop,...	2506	233	Stereo	N	Miles Black	275		0
<input checked="" type="checkbox"/> Alle Stems	<input checked="" type="checkbox"/> Mix	<input checked="" type="checkbox"/> Violin1	<input checked="" type="checkbox"/> Violin2	<input checked="" type="checkbox"/> Viola	<input checked="" type="checkbox"/> Cello							

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.





Es gibt einen Demo Song "RealTracks Stems - Crooner Jazz Horn Section stems.SGU" in *C:\bb\Documentation\Tutorials\ Tutorial - BB2023*. Wenn Sie diesen Song öffnen, wird eine Mischung aus Stems und 10 einzelnen Stems in die Utility Spuren geladen.

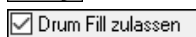


## RealDrums Fills

RealDrums-Fills können gesteuert werden, so dass Sie in jedem Takt ein Drum-Fill erhalten können, ohne dass ein Abschnittswechsel mit einem Part-Marker erforderlich ist. Sie können auch kein Drum-Fill auf dem Takt vor einem Part-Marker erhalten.



Drücken Sie den Toolbar Button **[Takt Einstellungen]** oder die **Taste F5**, um den Dialog **Einstellungen für diesen Takt bearbeiten** zu öffnen.



Wenn Sie die Option "Drum Fill zulassen" aktivieren, erhalten Sie ein Drums-Fill im aktuellen Takt.



Wenn Sie sich in einem Takt vor einem Part-Marker befinden und keinen Drum-Fill wünschen, deaktivieren Sie die Option "Drum-Fill zulassen".

## SynthMaster Player Synth enthalten

Dieser preisgekrönte Synthesizer von KV331 Audio verfügt über Tausende von Presets, die sich besonders für moderne, Techno- und Arpeggiator-Sounds eignen.

**Anmerkung:** SynthMaster Player VST ist nur ein 64-Bit Plug-In. Es ist keine 32-Bit-Version verfügbar.

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.

SynthMaster wird standardmäßig in den folgenden Ordnern installiert:

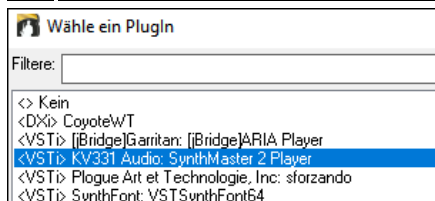
*C:\Program Files\KV331 Audio*

*C:\Program Files\VSTPlugins\KV331 Audio*

Um SynthMaster als Standard-Synthesizer zu verwenden, öffnen Sie den Dialog **MIDI/Audio Treiber Setup (Optionen | Voreinstellungen | [MIDI Treiber])** und drücken Sie den Button **[VSTi/DXi Synth]**.



VSTi/DXi Synth [Kein]

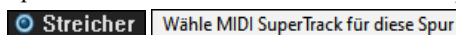


SynthMaster wird automatisch zur Plug-In-Liste hinzugefügt. Wählen Sie einfach "<VSTi> KV331 Audio: SynthMaster 2 Player" aus der Liste und drücken Sie OK.

VSTi/DXi Synth [KV331 Audio: SynthMaster 2 Player]

Wenn SynthMaster als Standard-Synthesizer ausgewählt ist, wird sein Name auf dem Button **[VSTi/DXi Synth]** angezeigt.

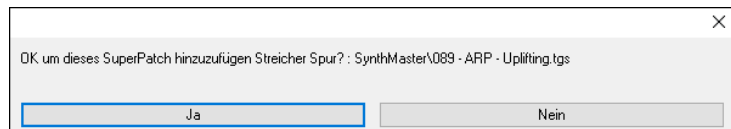
Um MIDI SuperTracks auszuwählen, die SynthMaster-Sounds verwenden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Button einer Spur und wählen Sie im Menü **Wähle MIDI SuperTrack für diese Spur**.



Dadurch wird der Dialog **Wähle MIDI SuperTracks** geöffnet. Geben Sie einen "SynthMaster"-Text ein, um die Liste zu filtern.

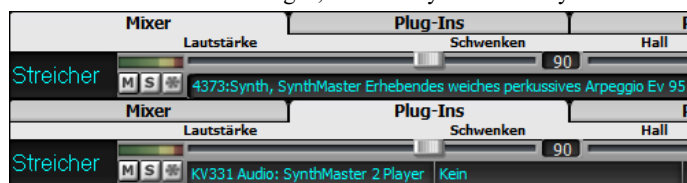


Einige von ihnen haben Arpeggiatoren in den Sounds. Wählen Sie einen aus, der Ihnen gefällt, drücken Sie OK und beantworten Sie die Bestätigungsmeldung mit Ja.

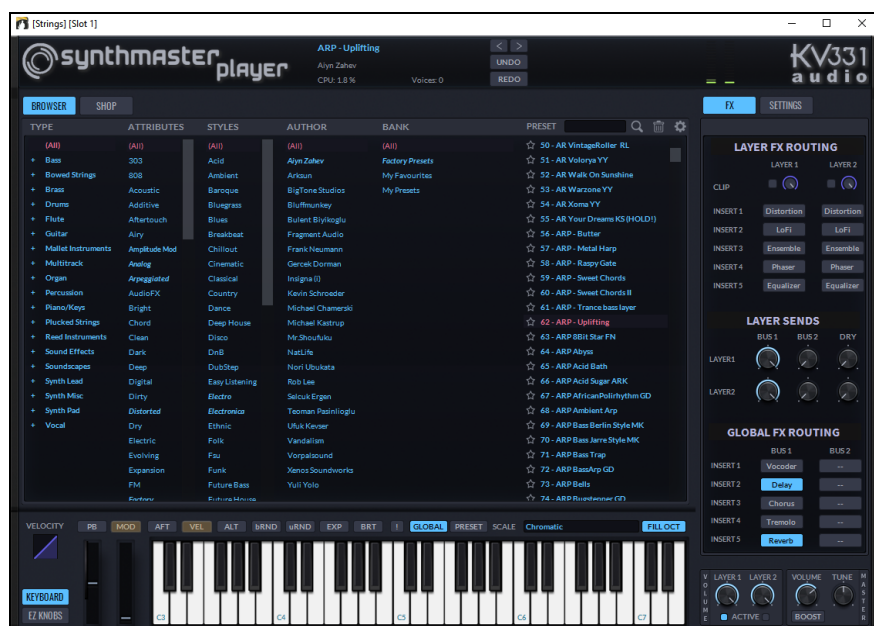


**=Streicher** Sie werden sehen, dass das Label der Spur blau geworden ist, um anzuzeigen, dass es sich um einen MIDI SuperTrack handelt.

Im Mixer können Sie bestätigen, dass der SynthMaster-Synthesizer-Sound in die Spur geladen wurde.



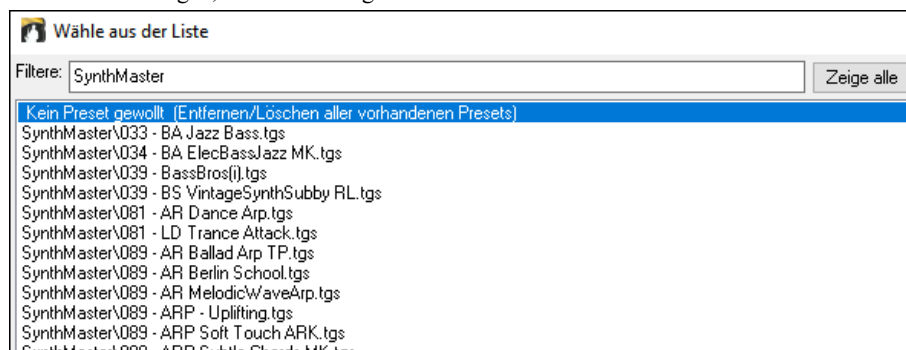
Wenn Sie den Sound anpassen möchten, klicken Sie auf den SynthMaster-Synth in der Registerkarte [Plug-Ins], um das Synth-Fenster zu öffnen.



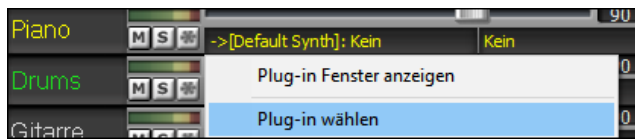
Sie können auch über den Hi-Q Patch-Dialog auf SynthMaster-Sounds zugreifen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Button einer Spur und gehen Sie zu *Wähle MIDI-Instrument (Patch) | Wähle Hi-Q MIDI Patch Plug-In*.



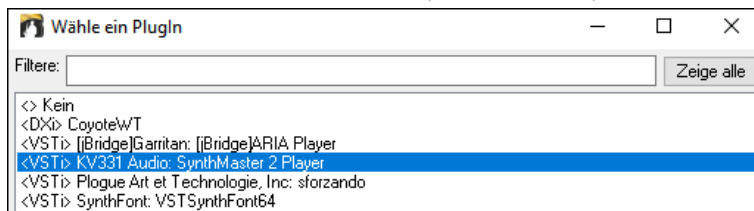
Dies öffnet den Dialog, der die Hi-Q Patch Plug-Ins (.tgs) auflistet. Geben Sie "SynthMaster" in den Textfilter ein und wählen Sie eine der Voreinstellungen, die PG Music gemacht hat.



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*.

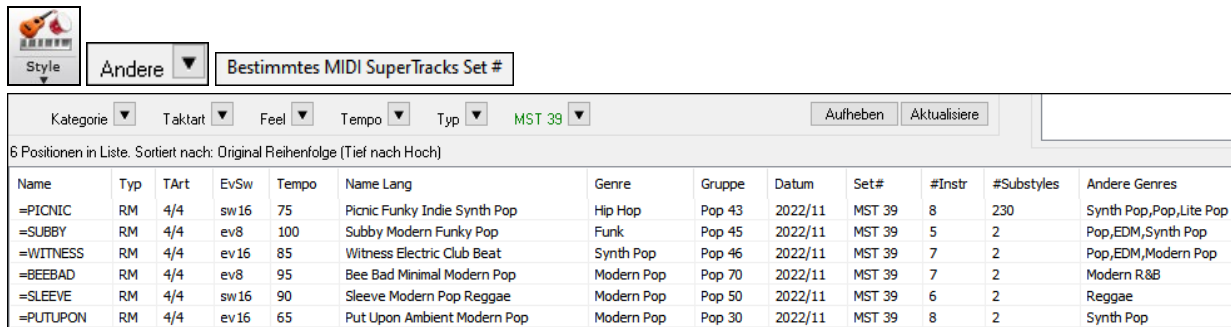


Wählen Sie dann "<VSTi> JV331 Audio: SynthMaster 2 Player" aus der Liste der Plug-Ins und drücken Sie OK.

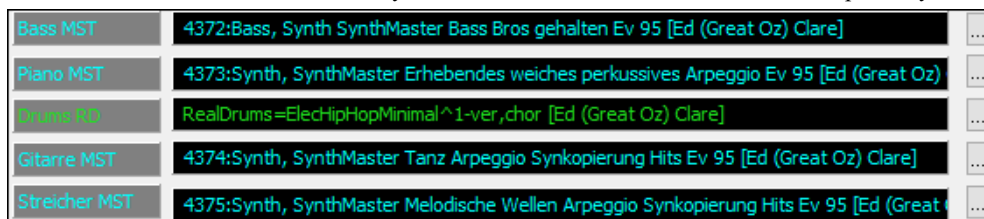


Sie können jetzt im SynthMaster Player-Fenster aus vielen Sounds wählen.

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 #*.

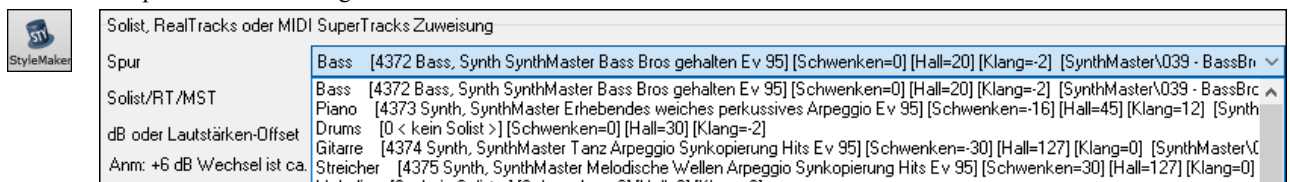


Wenn Sie sich den Mixer-Bereich im StylePicker ansehen, können Sie sehen, welche Spuren SynthMaster-Sounds verwenden.



Um einen Style zu machen, der mit SynthMaster-Sounds wiedergegeben wird, öffnen Sie den **StyleMaker** und drücken Sie den Button [Versch.], gefolgt von [Mehr]

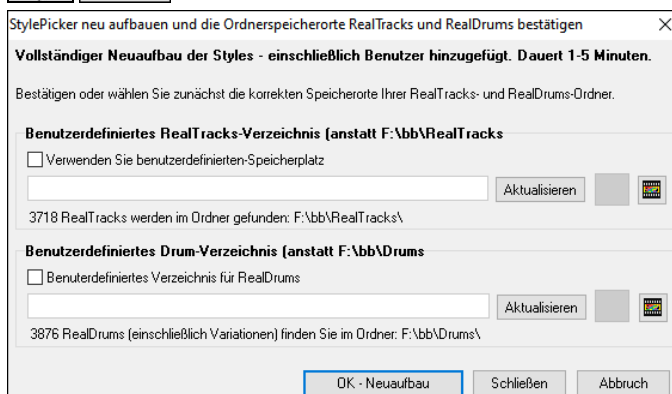
Wählen Sie dann im Dialog **Mehr Einstellungen** die Spur (das Instrument) und die MIDI SuperTracks im Bereich "Solist, RealTracks oder MIDI SuperTracks Zuweisung".



## EZ-RealTracks/RealDrums-Ordner-Speicherort-Dialog

Wenn Sie eine Style-Liste neu erstellen, können Sie die korrekten Speicherorte Ihrer RealTracks- und RealDrums-Ordner bestätigen und festlegen. Zuvor dauerte das Einstellen dieser Ordner einige Zeit, da diese an verschiedenen Orten gespeichert und nicht in die Neuerstellung des Styles einbezogen wurden. Jetzt gibt es ein Dialogfeld, das die aktuellen Speicherorte (z. B. C:\bb\RealTracks und C:\bb\Drums) und die Anzahl der RealTracks und RealDrums in diesen Speicherorten anzeigt. So können Sie sich vergewissern, dass Sie die richtigen Speicherorte verwenden, da Sie die erwartete Anzahl von RealTracks und RealDrums in den Ordnern sehen.

Das Dialogfeld wird im **StylePicker** angezeigt, wenn Sie die Styles-Liste neu erstellen, und wird auch einmal angezeigt, wenn Sie das Programm ausführen oder aktualisieren



Im Dialog können Sie sehen, wie viele RealTracks und RealDrums im ausgewählten Ordner gefunden wurden.

3718 RealTracks werden im Ordner gefunden: F:\bb\RealTracks\

3876 RealDrums (einschließlich Variationen) finden Sie im Ordner: F:\bb\Drums\

Der Button ist auch über die Schaltfläche **[RT/RD-Ordner festlegen]** im Dialog **Spureinstellungen** und **-Aktionen (F7)** zugänglich.

RT/RD-Ordner festlegen

Das Regenerationsfenster (Alt+F8) und der MultiRiff-Dialog (F8) haben Einstellungen für "Unterschiedliche Riffs". Wenn die Option auf "immer" eingestellt ist, unterscheidet sich jede Generierung von den vorherigen. Wenn die Option auf "Start" eingestellt ist, unterscheidet sich der erste Takt des erzeugten Abschnitts von den vorherigen. Wenn die Option auf "keine" eingestellt ist, kann die Generierung den vorherigen ähnlich sein. Wenn Sie zum Beispiel "immer anders" einstellen und einige Takte eines Saxophonsolos neu generieren, sollten Sie jedes Mal andere Phrasen hören.

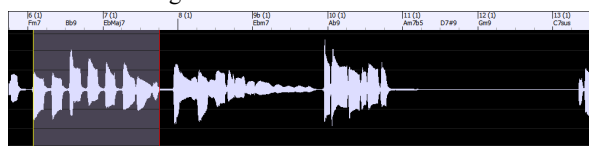
Sie können jetzt die RealTracks und RealDrums-Spuren kopieren, ausschneiden, einfügen, löschen, einfügen und andere Bearbeitungsfunktionen ausführen. Auf diese Weise können Sie die Spuren bearbeiten und gleichzeitig die Fähigkeit der Spuren, neues Material zu generieren, beibehalten, und die gespeicherte Dateigröße ist sehr klein, da die Spur nicht in Audio umgewandelt wird.

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Funktionen zu verwenden. Die eine ist die Verwendung der neuen Funktionen im Rechtsklick-Menü der Spur.



**Riff einfügen** fügt das kopierte Riff an der aktuellen Position ein und überschreibt das vorhandene Riff.

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.



Teil der Spur neu generieren: Melodie: 361:Sax, Tenor, Jazz Swing 140

Spur  Haupt-RealTrack

Alternativ-RealTrack <keiner> Alternativ-RealTrack

☐ Taktbasierter Bereich Aktualisieren

Bereich zum Regenerieren

	Takt	Schlag	Tick		
Von	6	1	0	<	<<
Bis	7	4	119	>	>>

Kopieren Ausschneiden Löschen/Region Einfügen Löschen/Bereich

Einfügen/Paste Zusammenführen Einfügen Relativ Mehrfach einfügen Optionen

Wiederholen Rückgängig OK - Regenerieren Hilfe

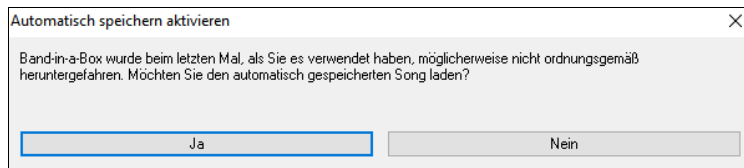
Kapitel 3: Band-in-a-Box 2023



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.

## Auto-Save Song

Wenn Sie Band-in-a-Box in der letzten Sitzung nicht ordnungsgemäß geschlossen haben, wird beim Neustart eine Meldung angezeigt, in der Sie gefragt werden, ob Sie den automatisch gespeicherten Song laden möchten. Dies verhindert, dass Ihre Arbeit verloren geht, wenn Ihr System abstürzt.



## Stereo-VU-Meter am Mixer

Im Mixer-Fenster zeigen die VU-Meter für die verschiedenen Spuren nun Schwenken-Informationen an.

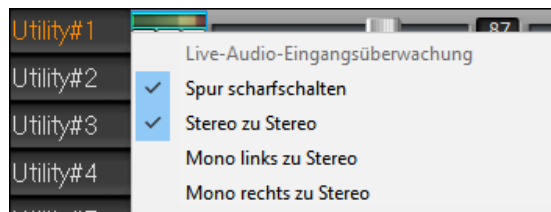
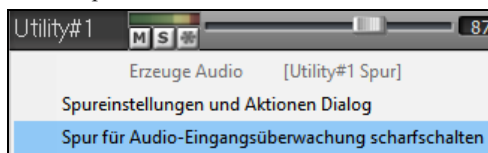


## Audio Input Monitoring

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.

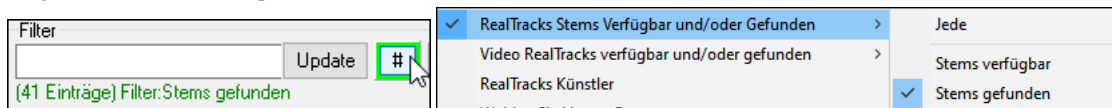


## RealTracks Picker-Verbesserungen

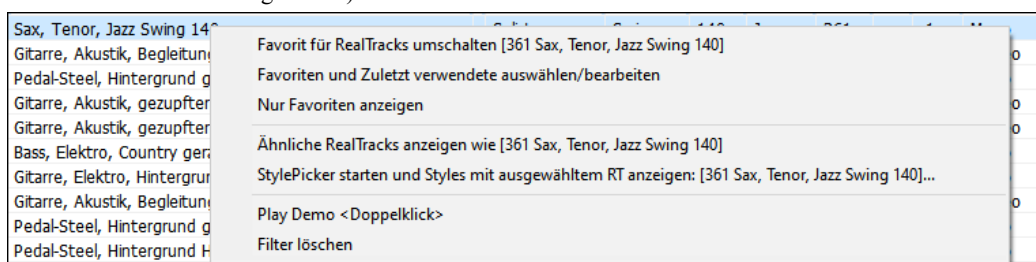
Die Spalte "Stems" ist hinzugefügt worden, um Ihnen die Anzahl der einzelnen Instrumente/Stimmen anzuzeigen, die für den RealTrack verfügbar sind.

Name	Type	Feel	Tempo	Genre	#	Set	Stereo	Chart	Künstler	TS	P...	Einfachere	D.	Stems*
Bläser Sektion, Hintergrund Crooner Bossa10-stimmig gera...	Hintergrund	gerade	110	Jazz	2781	264	Stereo	N	Jim Clark		350	s		10
Bläser Sektion, Hintergrund Crooner BigBand 9-Part Swing ...	Hintergrund	Swing	110	Jazz	2593	236	Stereo	N	Jim Clark		350	s		10
Bläser Sektion, Solist Crooner BigBand Shout Chorus 11-sti...	Solist	Swing	110	Jazz	2977	294	Stereo	N	Jim Clark		350	s		10
Multi[Angeordnet=5] Vokal, Background Gospel Cool 16tel 3...	Hintergrund	Swing	75	Gos...	3555	344	Stereo	N	Britt Savage		600	s		9
Vokal, Background, Gospel Shuffle 3-Stimmig Sw 110	Hintergrund	Swing	110	Cou...	3739	375	Stereo	N	Britt Savage		600	s		9
Vokals, Background Gospel Cool 3-Stimmig 16tel Sw 75	Hintergrund	Swing	75	Gos...	3527	344	Stereo	N	Britt Savage		600	s		9

Es gibt einen neuen Menüpunkt beim Filter-Button [#], um RealTracks mit Stems zu finden.



Ein Rechtsklick-Menü mit häufig verwendeten Funktionen wurde hinzugefügt (z. B. Filter löschen, Favoriten setzen oder bearbeiten, ähnliche RealTracks anzeigen usw.).



Sie können dies mit dem Befehl *StylePicker starten und Styles mit ausgewähltem RT anzeigen* tun, auf den Sie mit der rechten Maustaste klicken. Wenn Sie zum Beispiel mit der rechten Maustaste auf "Pedal Steel, Background Ev 085" klicken und diesen Menüpunkt wählen, öffnet sich der StylePicker und zeigt Ihnen Styles an, die diesen RealTrack verwenden.

The screenshot shows the StylePicker menu open over a list of RealTracks. The menu option "StylePicker starten und Styles mit ausgewähltem RT anzeigen: [363 Pedal-Steel, Hintergrund gerade 85]..." is highlighted. Below, the RealTracks list is displayed with columns: Name, Typ, TArt, EvSw, Te..., Name Lang, Genre, Gruppe, Datum, and Set#.

Name	Typ	TArt	EvSw	Te...	Name Lang	Genre	Gruppe	Datum	Set#
_HDBEV85	R	4/4	ev8	85	Country mit gerade gehaltenem Bass	Country	Country 45	2015/11	Versch.
_HSBEV85	R	4/4	ev8	85	Country mit gerade einfachem gehaltenem Bass	Country	Country 40	2015/11	RT 234
_LVNPOP	R	4/4	ev8	85	Violine Pop tief Background	Country	Country 40	2015/11	Versch.
_PJONPB2	R	4/4	ev8	85	Pop Ballade Piano, PedalSteel	Country	Country 50	2012/06	RT 155
_RUNAWAY	R	4/4	ev8	85	Runaway, Soundtrack Country	Country	Country 50	2016/07	Xtra PAK 1
_COWPOKE	R	4/4	ev8	85	Cowboy, minimale Country Ballade	Country	Country 55	2016/07	Xtra PAK 1

Sie können Favoriten festlegen, indem Sie das Rechtsklickmenü verwenden oder auf den Button [\*] (Als Favorit festlegen) klicken

The screenshot shows a right-click context menu for a RealTrack with the option "Favorit für RealTracks umschalten [361 Sax, Tenor, Jazz Swing 140]". To the right, the "Fav" dialog is open, showing a list of RealTracks with radio buttons for selection. The "Melodie" radio button is selected for "361 Sax, Tenor, Jazz Solo Sw140".

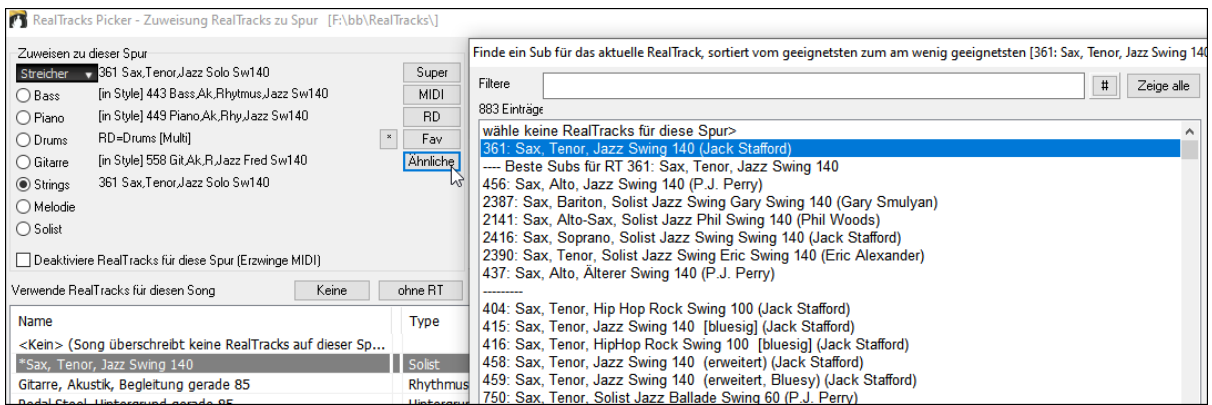
Der Button [Fav] öffnet den Dialog **Wählen Sie RealTracks aus der Liste der Favoriten und Zuletzt verwendet**, der Ihre Favoriten gefolgt von den zuletzt verwendeten RealTracks anzeigt. Die Liste kann mit einer Zeichenkette gefiltert werden. Geben Sie zum Beispiel "banjo" ein, um diejenigen zu finden, die Banjo im Namen tragen.

The screenshot shows the "Wählen Sie RealTracks aus der Liste der Favoriten und Zuletzt verwendet" dialog. It features a search filter at the top and a list of RealTracks below. The list includes items like "492 Posaune, Jazz Ballade Sw 85" and "528 Gitarre, Akustik, gezupfter Hank Sw 120". At the bottom, there are buttons for "Favoriten bearbeiten", "OK", and "Abbruch".

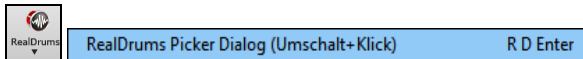
Der Button [Favoriten bearbeiten] im Dialog **RealTracks aus Favoriten und Zuletzt verwendet auswählen** öffnet den **RealTracks-Favoriten-Editor**, mit dem Sie Ihre Favoriten neu arrangieren/hinzufügen/entfernen können. Sie können auch Kommentare hinzufügen, die im Dialog **RealTracks aus Favoriten und Zuletzt verwendet auswählen** durchsuchbar sind.

The screenshot shows the "RealTracks-Favoriten-Editor" dialog. It displays a list of RealTracks with their names and comments. For example, "3421 Maultrommel, Rhythmus, Celtic Slide Schnell Jig 68 Sw 140" has the comment "[Jaw harp is very cool]". On the right, there are buttons for "Zum Anfang", "Hoch", "Runter", "Einfügen", "Anhängen", "Löschen", and "Zuletzt". At the bottom, there is a "Memo" field with the text "Jaw harp is very cool" and buttons for "OK", "Schließen", "Abbruch", and "Hilfe".

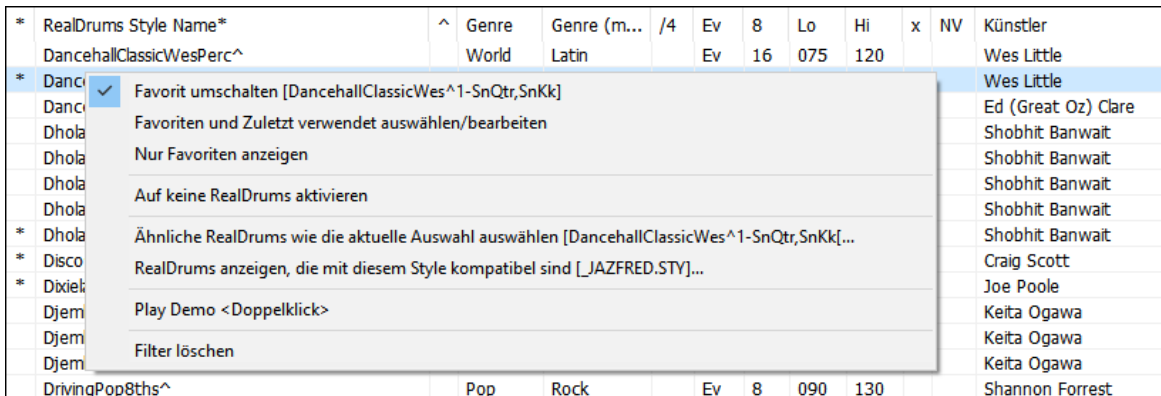
Der Button "Ähnliche" zeigt RealTracks an, die dem aktuell ausgewählten RealTrack ähnlich sind. Wenn Sie z.B. einen RealTrack wie "Fiddle, Solist Train Ev 130" ausgewählt haben und ähnliche RealTracks finden möchten, drücken Sie auf den Button "Ähnliche". Daraufhin wird der Dialog "Finden ein Sub" angezeigt, der ähnliche RealTracks auflistet.



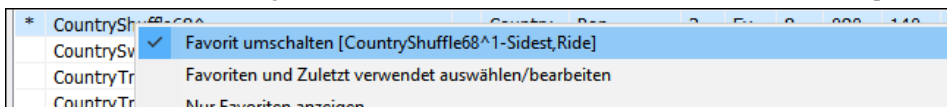
## RealDrums Picker-Verbesserungen



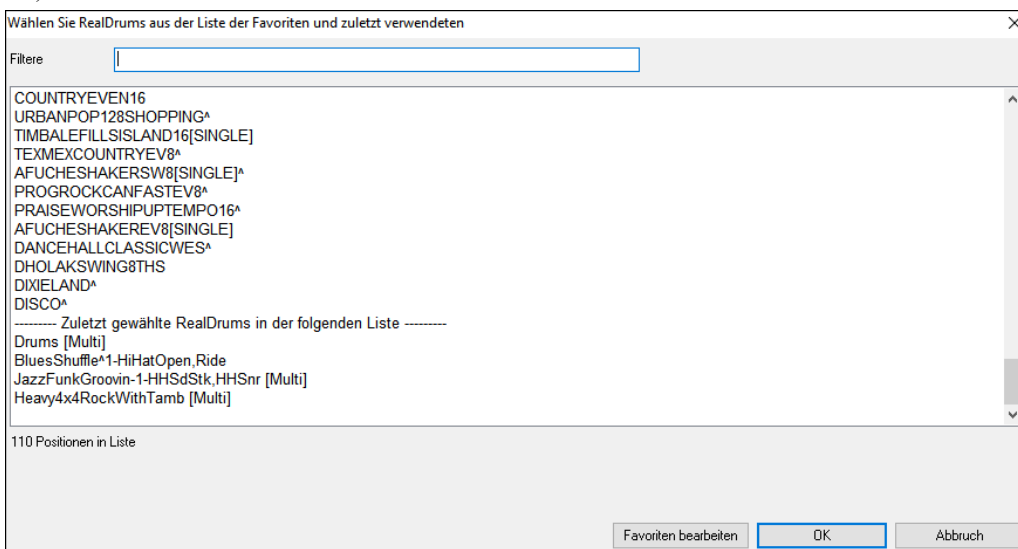
Ein Rechtsklick-Menü mit häufig verwendeten Funktionen wurde hinzugefügt (z. B. Filter löschen, Favoriten setzen oder bearbeiten, ähnliche oder kompatible RealDrums anzeigen usw.).



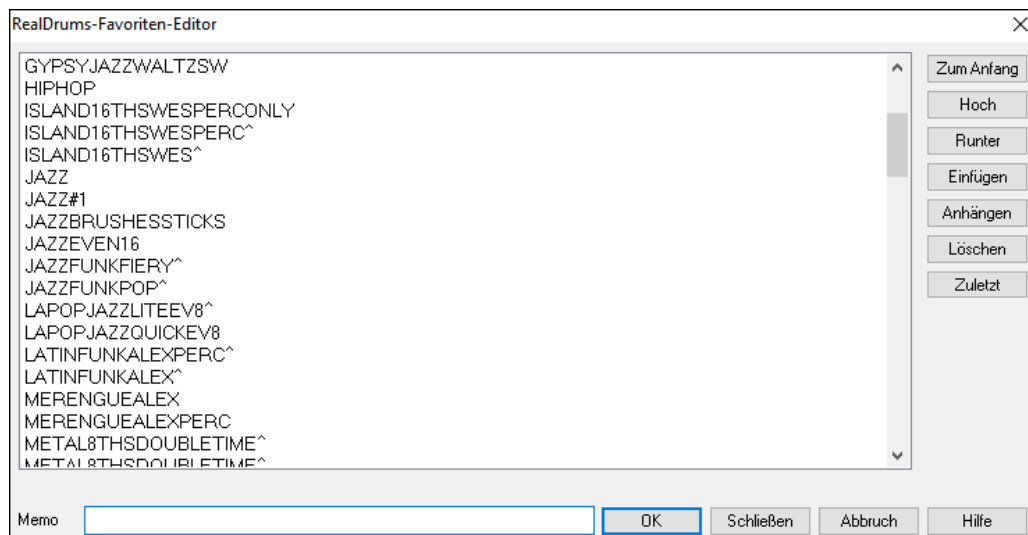
Sie können Favoriten festlegen, indem Sie das Rechtsklickmenü verwenden oder auf die Spalte [\*] klicken.



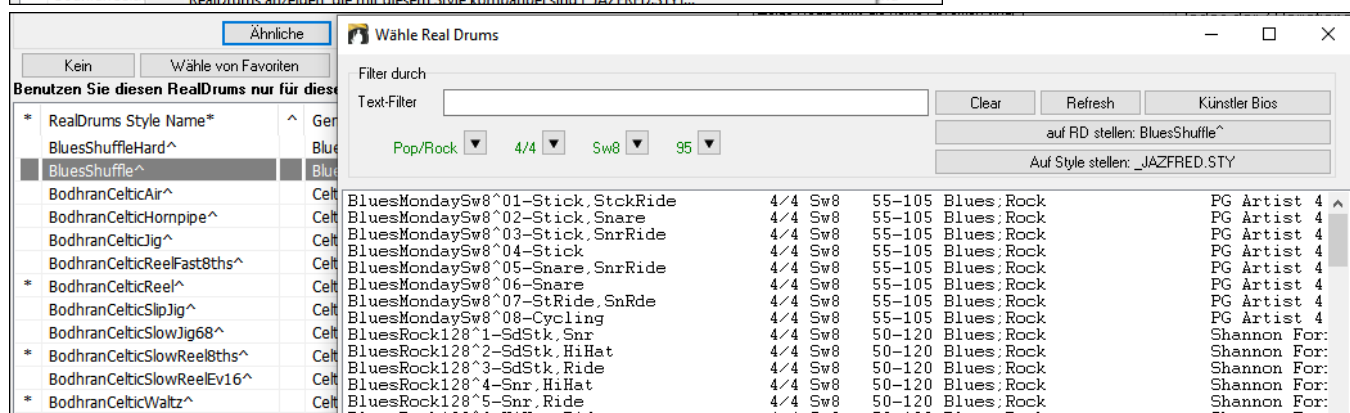
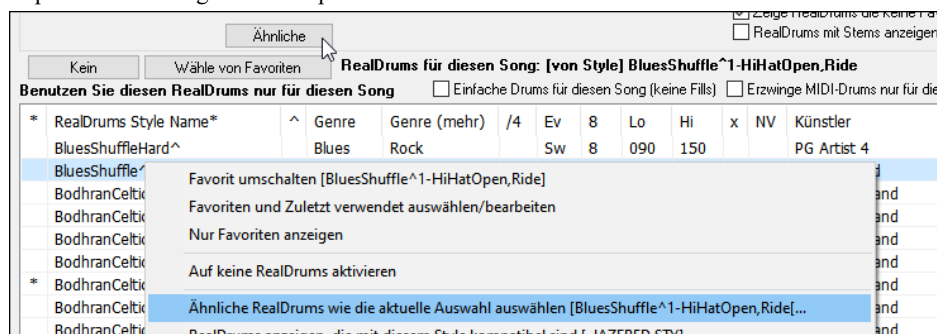
Der Dialog **Wählen Sie RealDrums aus der Liste der Favoriten und zuletzt verwendeten** zeigt die Favoriten, gefolgt von den zuletzt verwendeten RealDrums. Die Liste kann mit einer Zeichenkette gefiltert werden. Geben Sie zum Beispiel fusion ein, um die Drums mit fusion im Namen zu finden.



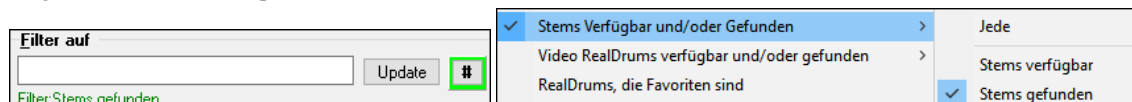
Der Button **[Favoriten bearbeiten]** im Dialog **Wählen Sie RealDrums aus der Liste der Favoriten und zuletzt verwendet** öffnet den **Favoriten RealDrums Editor**, mit dem Sie Ihre Favoriten neu arrangieren/hinzufügen/entfernen können. Sie können auch Kommentare hinzufügen, die im Dialog **RealDrums aus Favoriten und Zuletzt verwendet auswählen** durchsuchbar sind.



Wenn Sie auf den Button **[Ähnliche]** klicken oder im Rechtsklick-Menü die Option *Ähnliche RealDrums zur aktuellen Auswahl auswählen* wählen, werden die RealDrums angezeigt, die ähnlich wie das aktuell ausgewählte Instrument sind. Wenn Sie zum Beispiel RealDrums ähnlich wie "Blues Shuffle" wünschen, markieren Sie den Style und drücken Sie den Button **[Ähnliche]**. Sie sehen dann eine Liste mit anderen kompatiblen Blues RealDrums, anderen RealDrums in Pop/Rock 4/4 Swing 8 und Tempo 85 und anderen RealDrums in Pop/Rock 4/4 Swing 8 und Tempo 85



Es gibt einen neuen Menüpunkt in dem [#] Filter Button um RealDrums mit Stems zu finden.

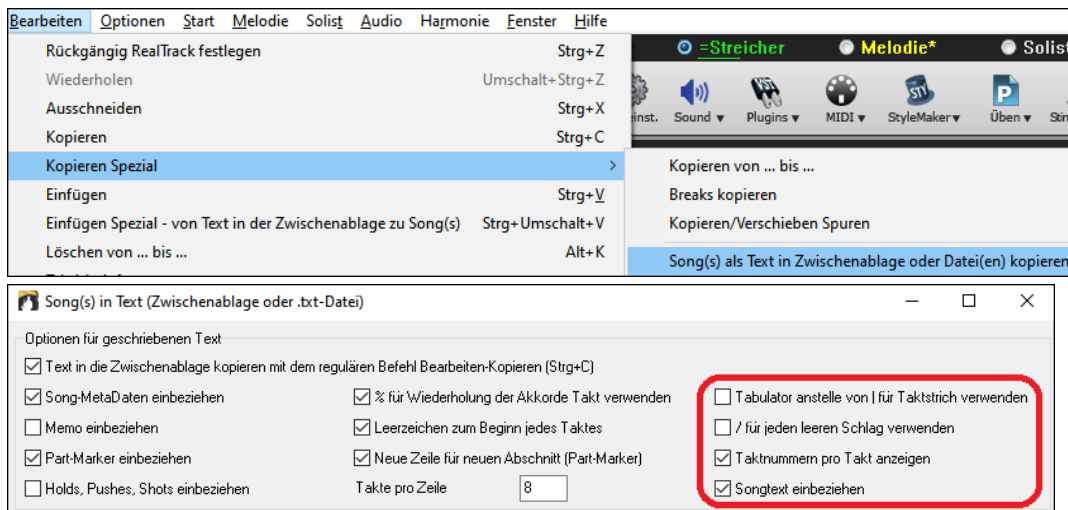


## Verbesserungen beim Kopieren von Songs in Text

Die Funktion, mit der der Song als Text in die Zwischenablage oder in eine .txt-Datei kopiert werden kann, wurde um die folgenden Optionen erweitert:

- Songtext als [Songtext]-Abschnitt hinzufügen.
- Verwenden Sie das Tabulatortrennzeichen für Takte, damit der Text in ein Tabellenblatt mit Spalten für jeden Takt eingefügt werden kann.
- Verwenden Sie / für jeden Schlag, um | C / / / | anstelle von | C | zu sehen.
- Takt-Nummern zu jedem Balken hinzufügen.

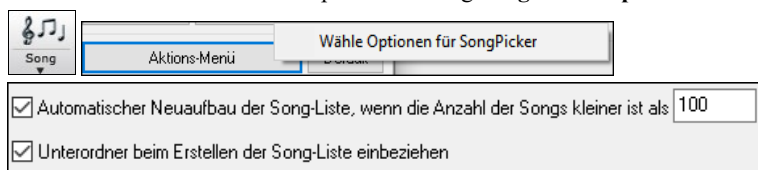
Sie können den Dialog **Song(s) in Text** über das Menü *Bearbeiten | Kopieren Spezial | Song(s) als Text in Zwischenablage oder Datei(en) kopieren* aufrufen.



## SongPicker-Verbesserungen

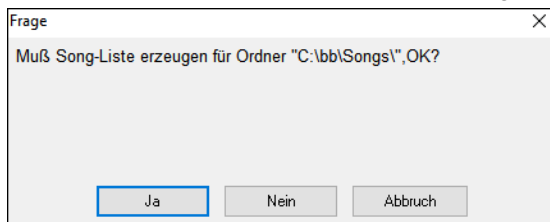
Der **SongPicker** baut Ordner automatisch neu auf, wenn sie weniger als eine bestimmte Anzahl von Songs enthalten. Das bedeutet, dass der **SongPicker** alle Songs einschließlich neue Songs anzeigt, ohne dass er neu erstellt werden muss.

Sie können dies mit der neuen Option im Dialog **SongPicker Optionen** einstellen.



Es gibt eine Option, um Unterordner in die Titelliste aufzunehmen bzw. auszuschließen.

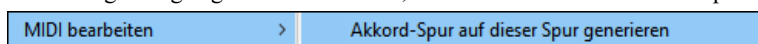
Die Nachricht über den Neuaufbau ist nun eine Frage, so dass das Drücken von JA den zusätzlichen Schritt des Neuaufbaus erspart.



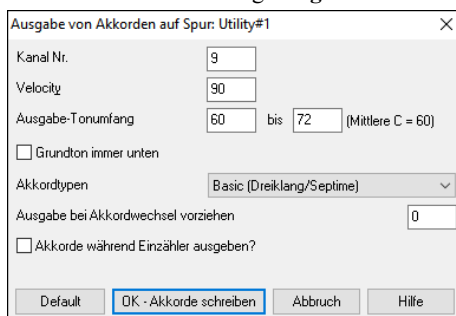
## Akkord-Spur hinzugefügt

Akkordspur wird hinzugefügt, für die Verwendung mit einem VST (z.B. Arpeggiatoren wollen eine Akkordspur) oder für einfache "Pad"-Spuren (gehaltene Akkorde).

Eine Akkord-Spur kann auf jeder Spur generiert werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spur im Mixer, für die Sie Akkordbegleitungen generieren möchten, und wählen Sie im Menü die Option **MIDI bearbeiten | Akkord-Spur auf dieser Spur generieren**.

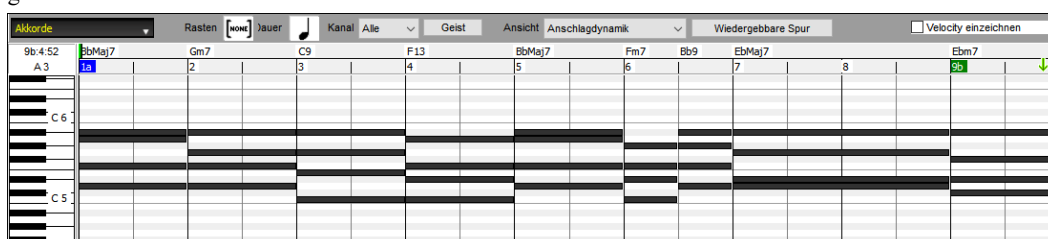


Sie sehen dann den Dialog **Ausgabe von Akkorden auf Spur** mit Optionen für die zu generierende Akkordbegleitung.



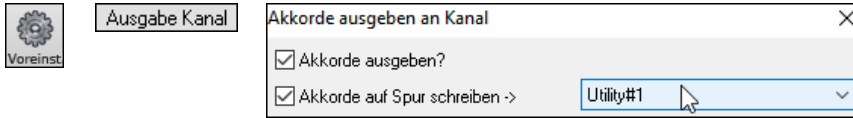
Zu diesen Optionen gehören Kanal, Anschlagstärke (Velocity), Tonumfang, Akkordtypen, Grundakkord immer unten, Ticks vor dem Akkordwechsel und Akkordausgabe während des Einzählers. Wenn die Akkordtypen auf "Dreiklänge, nur Sept. Akk." eingestellt sind, wird ein Akkord wie C13 als C7 wiedergegeben, wenn 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.

Wenn Sie zum Beispiel den Notenbereich "60-72" und die Akkordtypen "nur Sept. Akk." auswählen, sehen Sie im Piano Roll-Fenster, dass die Akkorde innerhalb des Notenbereichs 60-72 (C5-C6) generiert werden und die einfacheren Akkorde für komplexe Akkorde geschrieben werden.

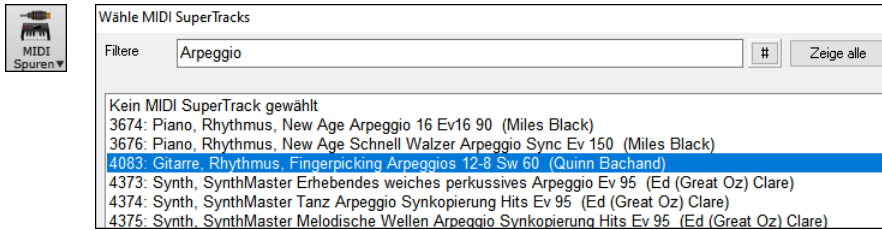


Als Erweiterung können Sie über den Dialog **Akkorde ausgeben an Kanal** (Option | **Voreinstellungen** | **Ausgabe Kanal**) festlegen, dass eine Akkordbegleitung immer auf eine bestimmte Spur geschrieben wird (z.B. Utility Spur #16).





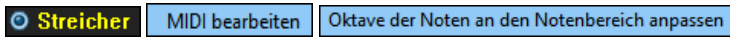
Es werden spezielle MIDI-SuperTracks hinzugefügt, die eine einfache Akkordspur (Dreiklänge/7-tel) oder eine Akkordspur mit 9-tel/13-tel erzeugen. Wenn Sie diese MIDI-SuperTracks zu Ihrer Spur hinzufügen, wird eine Akkordspur im eingestellten Bereich geschrieben, die Sie mit Arpeggiatoren oder anderen 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.



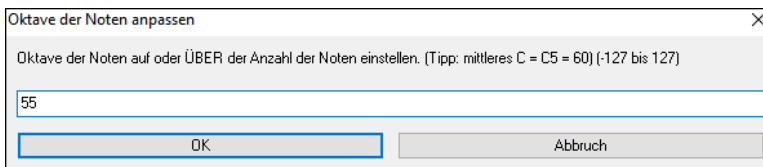
## Anpassung an den Notenbereich- MIDI Transponieren hinzugefügt

Diese Funktion nimmt eine beliebige MIDI-Spur und transponiert die Oktave der 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 erforderliche Oktave angehoben. Diese Funktion befindet sich im Spur-Button-Menü und ist auch für MIDI-SuperTracks verfügbar.

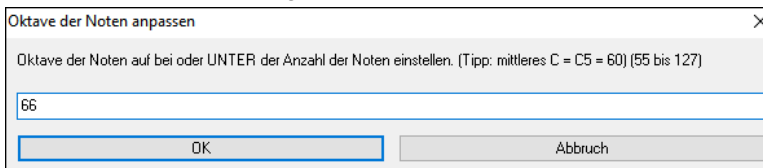
Um eine bestehende Spur unter Verwendung des MIDI-Notenbereichs zu transponieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Button einer Spur und wählen Sie im Menü *MIDI bearbeiten | Oktave der Noten an den Notenbereich anpassen*.



Es werden zwei Dialoge angezeigt. Geben Sie im ersten Dialog eine Notennummer ein, die die niedrigste des Bereichs sein wird, und drücken Sie OK.



Geben Sie im nächsten Dialog eine Notennummer ein, die die höchste des Bereichs sein wird, und drücken Sie OK.

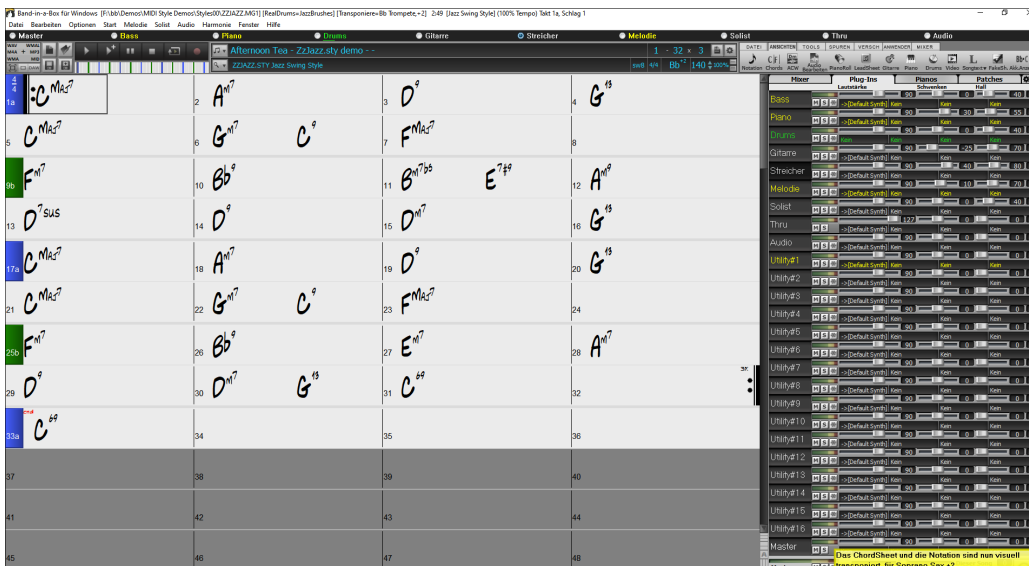


Jetzt wird die Spur für jede Note, die unterhalb oder oberhalb Ihres Bereichs liegt, so transponiert, dass sie innerhalb des Bereichs liegt.

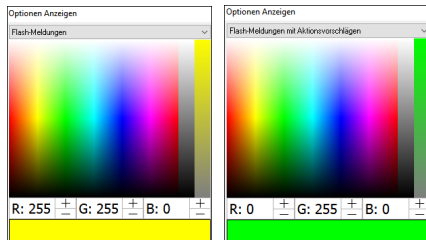


## Verbesserungen für gelbe Nachrichten

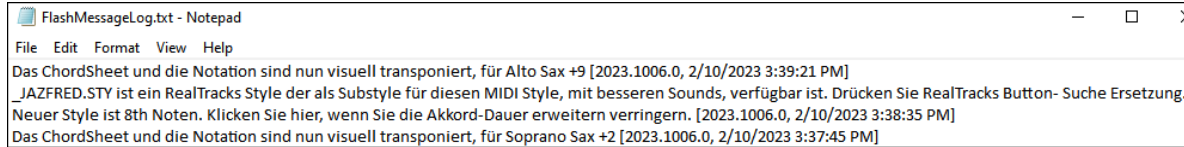
Die Benachrichtigungen, die unten rechts auf dem Bildschirm erscheinen, wurden verbessert. Sie sind kleiner und nehmen weniger Platz auf dem Bildschirm ein.



Die Farben der Flash-Nachrichten können jetzt im Dialog **Anzeigeoptionen** (*Optionen* | *Voreinstellungen* | [*Anzeige*]) ausgewählt werden.



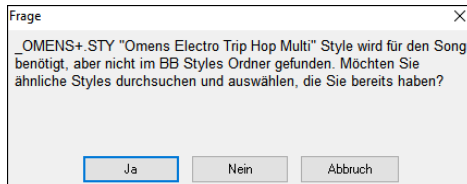
Es wurde eine praktische Funktion hinzugefügt, mit der Sie das Flash-Meldungsprotokoll leicht einsehen können. Geben Sie **L O G Eingabe** ein, und FlashMessageLog.txt wird geöffnet.



## 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.

Hip Hop ▾

4/4 ▾

Ev16 ▾

70 ▾

Typ ▾

Andere ▾

Aufheben

Aktualisiere

86 Positionen in Liste. Styles stimmen exakt überein, sortiert von Bester zur Schlechtesten Übereinstimmung

Name	Typ	TArt	EvSw	Tempo	Name Lang	Genre	Gruppe	Datum	Set#	#Instr	#Substyles	Andere Genres
_JMPBALL	R	4/4	ev16	70	Jump Ball RnB mit Synth Bläser	R&B	Pop 65	2021/04	Xtra PAK 11	5	2	Hip Hop,Synth Pop
_OMENS+	R	4/4	ev16	70	[N/V] Omens Elektro Trip Hop Multi	Hip Hop	Pop 75	2020/10	MultiStyles1	5	8	Synth Pop,R&B
_SPIT_IT	R	4/4	ev16	70	Spuckender Trap Beat mit Piano	Hip Hop	Pop 75	2019/05	Xtra PAK 7	5	2	Synth Pop,R&B
_HAZRDUS	R	4/4	ev16	75	Hazardous Electro Doom Hip Hop	Hip Hop	Pop 65	2021/05	XPro1	6	2	R&B,Synth Pop
_STRUCK	R	4/4	ev16	65	Struck Langsam Perkussionssiver RnB Beat	R&B	Pop 65	2020/11	Xtra PAK 10	5	2	Pop,Hip Hop,Synth Pop
_BLUFIRE	R	4/4	ev16	75	Blue Fire Chillout Pop Ballade	Hip Hop	Pop 60	2017/11	Xtra PAK 4	6	2	Modern Pop,Synth Pop,Sy
_CANDLE	R	4/4	ev16	65	Candle Jangamer dramatisches Cloud Rap	Hip Hop	Pop 62	2017/11	Xtra PAK 4	5	2	Trap,R&B,Synth Pop,Mod

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 Trap Beat with Piano", 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.

Bass RT	2741:Bass, Synth, AltHipHop A-B 16tel gerade 85 [Ed (Great Oz) Clare]	...
Piano RT	1542:Piano, Akustik, Rhythmus Pop Believe 16tel gerade 65 [Blair Masters]	...
Drums RD	RealDrums=CloudRap^01-HRkCsnLPr,HHRdCSEch [Ed (Great Oz) Clare]	...
Clare RT	1644:Synth, Rhythmus, EuroDance gedämpfte Schläge Off Beat 16tel gerade 120 [Ed (Gre	...
Stecher RT	1857:Synth, Rhythmus, Euro Dance Energy stechend Off Beat 16tel gerade 120 [Ed (Grea	...

## StylePicker-Verbesserungen

Wenn Sie z.B. **\_CHILPOP** zu einem Prototyp machen, indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken und im Menü *Markiere als Prototyp und sortiere durch ähnlichen Styles nach* wählen, erhalten Sie eine Liste der Styles, die mit CHILPOP kompatibel sind.

Markiere als Prototyp und sortiere durch ähnliche Styles nach \_CHILPOP.STY: Elektronik Chillout Pop

Modern Pop
4/4
Ev16
75
Typ
Andere

Aufheben
Aktualisiere

110 Positionen in Liste. Sortiert nach Styles ähnlich wie \_CHILPOP.STY: Elektronik Chillout Pop

Name	Typ	TArt	EvSw	Tempo	Name Lang	Genre	Gruppe	Datum	Set#	#Instr
_CHILPOP	R	4/4	ev16	75	Elektronik Chillout Pop	Modern Pop	Pop 70	2015/11	Versch.	5
_BUBBPOP	R	4/4	ev16	90	Bubblegum Pop, Schwerer Beat	Modern Pop	Pop 80	2015/11	Versch.	4
_HYVDANC	R	4/4	ev16	90	Schwerer Dance mit Buzz Synth	Modern Pop	Pop 75	2015/11	Versch.	5
FEARED	R	4/4	ev16	85	Feared Hip Hop Beat mit Bläser	Hip Hop	Pop 80	2017/06	Xtra PAK 3	5

Wenn Sie nun einen ungewöhnlichen Filter wie "dsfsdfsdf" eingeben, der in keinem Style enthalten ist, geht der Prototyp-Style nicht verloren, da er immer angezeigt wird.

Filter Zeichen

dsfsdfsdf

☐ Ähnliche listen

Modern Pop

4/4

Ev16

75

Typ

Andere

Aufheben

Aktualisiere

1 Positionen in Liste. Sortiert nach Styles ähnlich wie \_CHILPOP.STY: Elektronik Chillout Pop

Name	Typ	TArt	EvSw	Tempo	Name Lang	Genre	Gruppe	Datum	Set#	#Insr
_CHILPOP	R	4/4	ev16	75	Elektronik Chillout Pop	Modern Pop	Pop 70	2015/11	Versch.	5

☒ 4 Takte Vorschau Die 4-Takt-Vorschau kann jetzt auf 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28 oder 32 Takte eingestellt werden.

**Aktion** **Dialog Optionen einstellen** Wenn Sie mehr als 4 Takte als Vorschau haben möchten, drücken Sie auf den Button **[Aktion]** und wählen Sie *Dialog Optionen einstellen* aus dem Menü. Daraufhin wird der Dialog **StylePicker Optionen** geöffnet. Wählen Sie mit der Option "# Takte für Vorschau" eine Anzahl von Takten aus. Wenn Sie z.B. 16 auswählen, zeigt die Checkbox im StylePicker "16 Takte Vorschau" an.

# Takte für Vorschau

16

4

8

12

16

20

24

28

32

☒ 16 Takte Vorschau

Wenn Sie auf einen Style doppelklicken, können Sie festlegen, dass die Akkordbegleitung des ChordSheets anstelle der vorgefertigten Demo wiedergegeben wird. Um dies einzustellen, öffnen Sie den Dialog **StylePicker Optionen**, indem Sie auf den Button **[Aktion]** klicken und *Dialog Optionen einstellen* wählen. Aktivieren Sie die Option "Doppelklick auf Style gibt ChordSheet-Akkorde wieder (statt vorgefertigter Demo)".

**Aktion** **Dialog Optionen einstellen** ☒ Doppelklick auf Style gibt ChordSheet-Akkorde wieder (statt vorgefertigter Demo)

Ein Fortschrittsbalken wird am oberen Rand des StylePicker angezeigt, während der Style neu erstellt wird.

[ 20% Vollständig ] Liste der RealTracks wird aktualisiert... Bitte warten...

[ 20% Vollständig ] Liste der RealTracks wird aktualisiert... Bitte warten....

Style Neuaufbau zeigt zunächst einen Dialog zur Bestätigung der Ordnerspeicherorte von RealTracks und RealDrums an.

StylePicker neu aufbauen und die Ordnerspeicherorte RealTracks und RealDrums bestätigen

Vollständiger Neuaufbau der Styles - einschließlich Benutzer hinzugefügt. Dauert 1-5 Minuten.

Bestätigen oder wählen Sie zunächst die korrekten Speicherorte Ihrer RealTracks- und RealDrums-Ordner.

Benutzer RealTracks-Verzeichnis (statt F:\bb\RealTracks)

☐ Verwenden Sie benutzerdefinierten-Speicherplatz

Aktualisieren

3718 RealTracks werden im Ordner gefunden: F:\bb\RealTracks\

Benutzerdefiniertes Drum-Verzeichnis (anstatt F:\bb\Drums)

☐ Benutzerdefiniertes Verzeichnis für RealDrums

Aktualisieren

3876 RealDrums (einschließlich Variationen) finden Sie im Ordner: F:\bb\Drums\

OK - Neuaufbau

Schließen

Abbruch

Wenn ein Style nicht gefunden wird, wird der StylePicker gestartet und schlägt Ersatzstyles vor. (Dies wird in der Rubrik "Hilfe für nicht gefundene Styles" beschrieben.)

Der Button **[Aktion]** - "Dialog zurücksetzen zu Defaults" setzt sowohl den **StylePicker**-Hauptbildschirm als auch den **StylePicker-Optionen**-Dialog auf Standardwerte zurück.

Intros mit Song-Akkorden generieren

Es wurde eine Option hinzugefügt, um die Akkorde eines beliebigen Abschnitts in das Intro einzubinden. Zum Beispiel können Sie die letzten 4 Takte des Songs als Intro verwenden.

Lassen Sie uns einen Demo Song für \_CHILPOP.STY verwenden, der kein Intro hat.

4	C	2	G	3	A <sup>m</sup>	4	F	5	C	6	G	7	A <sup>m</sup>	8	F
9a	C	10	F G G#	11	A <sup>m</sup>	12	F	13	C	14	F G G#	15	A <sup>m</sup>	16	F C
17b	A <sup>m</sup>	18	C	19	G	20	D <sup>m</sup>	21	A <sup>m</sup>	22	C	23	G	24	F

Öffnen Sie dann den Dialog **Akkorde für Intro erstellen** (*Bearbeiten* | *Song Form* | *Akkorde für Intro erzeugen*, und wählen Sie 4 Takte aus dem Takt 21 für die neue Option "Akkorde verwenden vom Takt".

Akkorde für Intro erstellen (oder Intro löschen)

Akkordtypen

Jazz

Hiermit wird eine Akkordfolge erzeugt und als Intro eingefügt. Klicken Sie auf den Erstellen-Button, um andere Akkorde für das Intro zu erstellen.

Länge des Intros

4 Takte [Mittl. Tempo]

Erster Akkord (nach Intro) ist

C

in der Tonart C

Drums Einzähler (nur dieser Song)

<Standard> (kein Einzähler)

Pedal Bass

kein Orgelpunkt im Bass

Instrumente

Benutzerdefiniert

☒ Maj7 statt Maj6 verwenden

☐ Bass

☐ Drums

☐ Piano

☐ Gitarre 1

☐ Gitarre 2

☒ Akkorde verwenden vom Takt

21

Anzahl der Takte

4

Intro Akkorde löschen

Intro Akkorde erstellen

Schließen

Hilfe



$\begin{matrix} 4 \\ 4 \end{matrix}$	$A'$	2	C	3	G	4	F															
$\begin{matrix} 5a \\ 5a \end{matrix}$	C	6		G	7	$A'$	8	F	9	C	10	G	11	$A'$	12	F						
$\begin{matrix} 13a \\ 13a \end{matrix}$	C	14	F	G	$G^{\#}$	15	$A'$	E $'$	16	F	17	C	18	F	G	$G^{\#}$	19	$A'$	E $'$	20	F	C
$\begin{matrix} 21b \\ 21b \end{matrix}$	$A'$	22	C			23	G		24	D $'$	25	$A'$	26	C			27	G		28	F	=

Dem Rechtsklick-Menü der Spur wurden Menüpunkte hinzugefügt.

- | Spur Aktionen   |                                 |
|---|---------------------------------|
| (neu)Erzeugen RealTracks                                    | [361:Sax, Tenor, Jazz Swing 140 |
| Teil der RealTrack neu erzeugen (MultiRiff)                 | F8                              |
| Auto Teil der RealTracks neu generieren                     | Strg+F8                         |
| Neu-generieren Fenster                                      | Alt+F8                          |
| Spur zum Style-Instrument zurückkehren                      |                                 |
| Riff ausschneiden   |                                 |
| Riff kopieren   |                                 |
| Riff einfügen   |                                 |
| Riff einfügen - Relativ zum Kopierpunkt                     |                                 |
| N Kopien des Riffs einfügen                                 |                                 |
| Riff einfügen - mit zugrunde liegendem Audio zusammenführen |                                 |
| Riff löschen (Bereich der Spur, MIDI und RealTracks)        |                                 |
| Lösche Spur   |                                 |
| Zuweisung des Stems aufheben                                |                                 |
| Spuren kopieren/verschieben                                 |                                 |

## Verbesserungen im Dialog für Spureinstellungen und Aktionen

MIDI bearbeiten	MIDI bearbeiten >	Event-Listen-Editor
RT/RD-Ordner festlegen	Beschreibung	Quantisieren, Zeiteinstellung >
	Lautstärke	Transponieren >
	90	Formular >
Gesamte Spur neu erzeugen	MIDI-K...	Velocity der Noten anpassen
MultiRiff (Teil der Spur neu erzeugen)	MIDI-P...	Oktave der Noten an den Notenbereich anpassen
		Akkord-Spur auf dieser Spur generieren

**Abschnitt "Zusammenfassung" im Dialog "Welche Ergänzungen habe ich? "**

29

Welche Band-in-a-Box Erweiterungen habe ich?

Für Band-in-a-Box gibt es Ergänzungsdisk für Stile und Solisten. Hiermit wird Ihre aktuelle Installation analysiert und angezeigt, welche Style- und Solist-Disks gefunden wurden.

**Folgende Ergänzungen wurden gefunden.**

RealTracks-Sets (gefunden)	RealDrums-Sets (gefunden)	MIDI SuperTracks-Sets (gefunden)
RealTracks Installiert unter F:\bb\RealTracks\: 1. RealTracks 1 2. Country Ballad 3. Swingin' Country 4. Modern Country 5. Rockin' Guitar 6. All Metal 7. Jazz Bass & Rock Sav	RealDrums Installiert unter F:\bb\Drums\: 1. Rock and Jazz 2. Waltzes, Country, and More 3. Fusion, Hip-Hop, and More 4. Pop, Rock, and More 5. Latin 6. Nashville Classic 7. Nashville Swing	MIDI SuperTracks in F:\bb\Soloists\: 1. Pop Piano and More! 2. All Jazz 3. Sweet Country Piano 4. Folk, Pop & New Age 5. Jazz Piano - Old and New 6. Latin Piano 7. Smooth Jazz & Funk Piano
<b>Xtra Styles Sets und mehr (gefunden)</b> Xtra Styles PAK 1: Rock-Pop 1, Jazz 1, Country 1, Soul Xtra Styles PAK 2: Rock-Pop 2, Jazz 2, Country 2, Blue Xtra Styles PAK 3: Rock-Pop 3, Jazz 3, Country 3, Am Xtra Styles PAK 4: Rock-Pop 4, Jazz 4, Country 4, Folk Xtra Styles PAK 5: Rock-Pop 5, Jazz 5, Country 5, Mili	<b>MIDI Styles Sets (gefunden)</b> MIDI Style-Sets: Nr.0 Eingebaute ZZ' Styles Nr.1 [versch.] Nr.2 [versch.] Nr.3 [versch.]	<b>MIDI-Solisten-Sets (gefunden)</b> MIDI Solist-Sets: 1 (Basic) 2 (Killer Jazz) 3 (Specialty Jazz) 4 (Rock)

**Diese Ergänzungen wurden nicht gefunden.**

RealTracks-Sets (NICHT gefunden)	RealDrums-Sets (NICHT gefunden)	MIDI SuperTracks-Sets (NICHT gefunden)
RealTracks Installiert unter F:\bb\RealTracks\: Sie haben alle RealTracks (es sei denn, wir haben ein paar neue entwickelt)	RealDrums Installiert unter F:\bb\Drums\: Sie haben alle RealDrums (es sei denn, wir haben ein paar neue entwickelt)	MIDI SuperTracks in F:\bb\Soloists\: Sie haben alle MIDI SuperTracks Sets (es sei denn, wir haben ein paar neue entwickelt)
<b>Xtra Styles Sets und mehr (NICHT gefunden)</b> XPro Styles PAK 4	<b>MIDI Styles Sets (NICHT gefunden)</b> Sie haben alle Style-Sets (außer es gibt neue)	<b>MIDI-Solisten-Sets (NICHT gefunden)</b> Sie haben alle Solist-Sets (außer es gibt neue)

**Zusammenfassung der Add-Ons: Empfohlene Upgrades und Add-Ons**

Add-On	Status	Info/Herunterladen
RealTracks:	100% der verfügbaren RealTracks wurden gefunden.	UltraPAK Info/Herunterladen
Xtra Styles:	100% der Xtra Styles wurden gefunden. Um die neuesten Xtra-Sets zu erhalten ->	Xtra Styles Info/Herunterladen
XPro Styles:	75% der XPro Styles wurden gefunden. Um 100% zu erhalten, besorgen Sie sich die neuesten Sets -	XPro Styles Info/Herunterladen

Jetzt auf neue Produkte überprüfen  
www.pgmusic.com/addons.htm

OK Abbruch Hilfe

Bei dieser Installation können Sie zum Beispiel sehen, dass:

- 100% der RealTracks und RealDrums werden gefunden
- 100% der Xtra Styles Sets werden gefunden
- 75% der XPro Styles Sets wurden gefunden

Zusätzlich gibt es Buttons, mit denen Sie die Website pgmusic.com mit Seiten für weitere Informationen und zum Downloaden aufrufen können.

## Vorgefertigte "Showcase"-Audio-Demos für Wiedergebbare RealTracks und RealDrums

Diese zeigen, wie der spielbare MIDI-Sound (sfz) im Vergleich zu den Audio-RealTracks und RealDrums klingt, indem 4 Takte spielbarer Sound, dann 4 Takte spielbarer Sound mit einer Band und dann 4 Takte RealTracks mit einer Band abgespielt werden.

Klicken Sie auf den Button [WS] im Notationsfenster und wählen Sie den Menüpunkt *Neuen wiedergebbaren SFZ-Sound auswählen* oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Spur Button und gehen Sie zu *Wähle MIDI-Instrument (Patch) | Wähle Hi-Q MIDI Patch Plug-In*.

Notation WS

Neuen wiedergebbaren SFZ-Sound auswählen Wähle MIDI Instrument (Patch) > Wähle Hi-Q MIDI Patch Plug-In []

Klicken Sie nun doppelt auf den grünen PLAY Button oder drücken Sie ihn, um eine Demo wiederzugeben. Die Demos der abspielbaren RealTracks ermöglichen es Ihnen, die originalen RealTracks (echte Musiker und Instrumente) mit dem MIDI-Sound zu vergleichen, der denselben Teil wiedergibt, indem Sie 4 Takte des abspielbaren Sounds, dann 4 Takte des abspielbaren Sounds mit einer Band und dann 4 Takte der RealTracks mit einer Band wiedergeben.

Wähle aus der Liste

Filter: Zeige alle Memo:

Playable RealTracks\023 - Harmonica, Fiery Rock [SN0459].tgs  
 Playable RealTracks\023 - Harmonica, Gritty Blues [SN0822] [DI].tgs  
 Playable RealTracks\023 - Harmonica, Gritty Blues [SN0822].tgs  
 Playable RealTracks\023 - Harmonica, Gritty Rock [SN0811] [DI].tgs  
 Playable RealTracks\023 - Harmonica, Gritty Rock [SN0811].tgs  
 Playable RealTracks\023 - Jaw Harp, Celtic Folk [SN0558].tgs  
 Playable RealTracks\025 - Cuatro, Puerto Rico [SN0376].tgs  
 Playable RealTracks\025 - Guitar, Nylon, Beguine [SN0686].tgs  
 Playable RealTracks\025 - Guitar, Nylon, Bright Smooth Folk [SN0448].tgs  
 Playable RealTracks\025 - Guitar, Nylon, Folk [SN0363].tgs  
 Playable RealTracks\025 - Guitar, Nylon, Peru Festejo [SN0382].tgs  
 Playable RealTracks\025 - Guitar, Nylon, Smooth Folk [SN0447].tgs  
 Playable RealTracks\025 - Guitar, Nylon, Songwriter [SN0637].tgs  
 Playable RealTracks\025 - Guitar, Nylon, Songwriter Fingerpicking [SN0868].tgs  
 Playable RealTracks\025 - Guitar, Nylon, Warm Natural Bossa [SN0474].tgs  
 Playable RealTracks\025 - Viñuela, Mariachi [SN0476].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Acoustic Guitar, Gypsy Jazz [SN0298].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Bajo Sexto, Norteno [SN0478].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Guitar, Acoustic, 60's Coffeehouse [SN0643].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Guitar, Acoustic, 90's Rock [SN0652].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Guitar, Acoustic, 90's Rock Ballad [SN0651].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Guitar, Acoustic, Bright Celtic [SN0471].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Guitar, Acoustic, Bright Indie Folk Fingerpicking [SN0641].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Guitar, Acoustic, Bright Pop [SN0452].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Guitar, Acoustic, Bright Songwriter Fingerpicking [SN0870].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Guitar, Acoustic, Campfire [SN0450].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Guitar, Acoustic, Indie Folk [SN0639].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Guitar, Acoustic, Indie Folk Fingerpicking [SN0638].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Guitar, Acoustic, Natural Pop Folk [SN0421].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Guitar, Acoustic, RockNRoll [SN0710].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Guitar, Acoustic, Slack Key [SN0658].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Guitar, Acoustic, Songwriter Fingerpicking [SN0867].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Guitar, Acoustic, Songwriter Fingerpicking 2 [SN0869].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Guitar, Acoustic, Songwriter Gentle [SN0871].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Guitar, Acoustic, Songwriter RnB [SN0872].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Guitar, Acoustic, Songwriter RnB Gentle [SN0873].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Guitar, Baritone Acoustic, Americana [SN0656].tgs  
 Playable RealTracks\026 - Guitar, Baritone Acoustic, Americana Fingerpicking [SN0654].tgs


839 Positionen in Liste

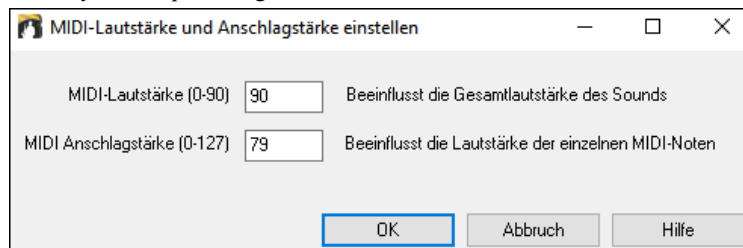
Zeige Ordner

OK Abbruch

## Verbesserung der Wiedergebbaren Spuren

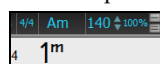
Sie können jetzt ganz einfach die Lautstärke der wiedergebbaren MIDI-Sounds erhöhen/verringern.

 Wenn Sie den Button [WS] (Wiedergebbare Spur) im **Notationsfenster** drücken und den Menüpunkt *MIDI-Lautstärke und Anschlagstärke des wiedergebbaren Sounds einstellen* wählen, öffnet sich der Dialog mit einer zusätzlichen Einstellung für die MIDI-Velocity. Die Einstellung für die MIDI-Lautstärke ist 0-90, d.h. wenn sie 90 beträgt, können Sie sie nicht höher machen, aber die MIDI-Velocity kann separat eingestellt werden und Sie können sie lauter oder leiser machen



## Akkordanzeige für Nashville-Notation und römische Ziffern zeigt jetzt Moll-Tonarten als 1m an

Zum Beispiel wäre Am in der Tonart Am 1m. Wenn Sie 6m bevorzugen, können Sie dies über den **Dialog Anzeige Optionen** einstellen.

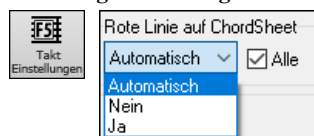


## Anzeigeeoption für rote Linien in Balken auf dem ChordSheet

Es gibt eine Option zum Ausblenden der roten Linien in Takten mit Änderungen. Dies kann pro Song oder global eingestellt werden. Sie können die Einstellung wieder einschalten, wenn Sie sie wieder sehen möchten, aber es verleiht dem ChordSheet ein saubereres Aussehen, wenn Sie nur Songs wiedergeben.



Sie können steuern, ob Sie diese roten Linien bei Songs mit Taktwechseln sehen. Verwenden Sie die Option "Rote Linie auf ChordSheet" im **Dialog Einstellungen für diesen Takt bearbeiten (F5)**.



Die Checkbox "Alle" gilt für alle Songs und ist standardmäßig aktiviert.

Das Dropdown-Menü "Auto/Nein/Ja" gilt nur für den aktuellen Song und setzt die globale Einstellung außer Kraft. Wenn Sie "Nein" wählen, während "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 "Auto" wählen, wird die globale Einstellung auf den aktuellen Song angewendet.

## Erweiterungen der Notation

Wenn eine Note rot markiert ist (mit den Tasten **Umschalt+Pfeil R/L**), können Sie mit den Tasten **Strg+Alt+Pfeil R/L** die Zeitposition der Note um +/- 5 Ticks (120 Ticks pro Schlag) ändern.

**Anmerkung:** Einige Grafiktreiber verwenden die Tasten Strg+Alt+Pfeil R/L, um den Bildschirm um 90 Grad nach rechts/links zu drehen. Wenn das der Fall ist, müssen Sie dies deaktivieren, um diese Tasten zum Ändern des Tempos der Noten im Notationsfenster verwenden zu können. Sie können dies in Ihrem Grafikbedienfeld tun, das sich öffnet, wenn Sie auf den Desktop klicken und Grafikeigenschaften wählen.

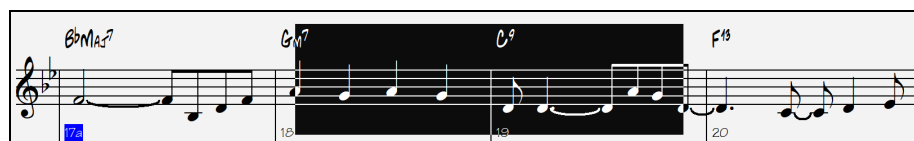
Die Pausen werden nun von den Höhen in die Bässe transponiert. In diesem Bild enthält die Melodie-Spur zum Beispiel einige Pausen im Violinschlüssel.



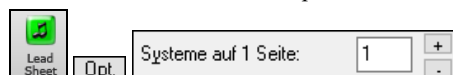
Wenn Sie den Song visuell transponieren, werden die Pausen im Bassschlüssel angezeigt.

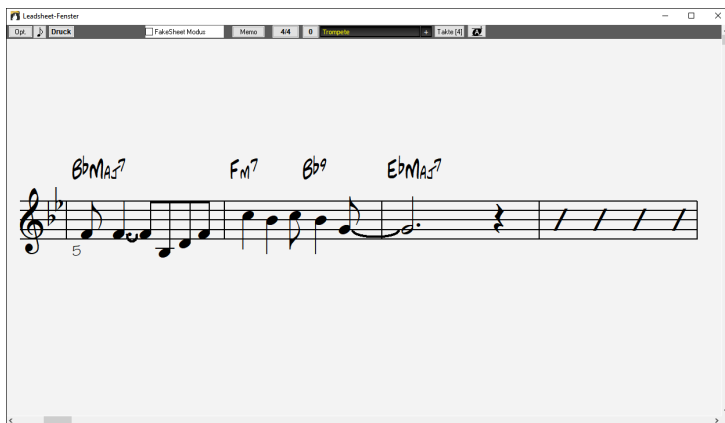


Sie können nun einen Bereich mit nicht editierbarer Notation markieren.

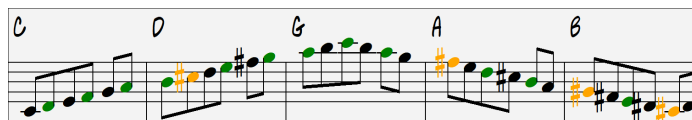
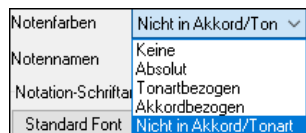


Das Lead Sheet kann in den Optionen die Anzahl der Notensysteme auf einer Seite einstellen.



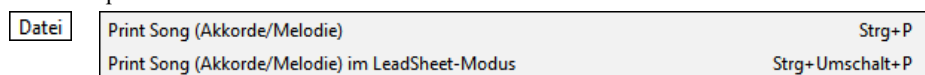


Es gibt eine neue Notationseinstellung für Notenfarben: schwarz für einen Akkord-Ton, grün für einen Nicht-Akkord-Ton und orange für einen Nicht-Akkord/Nicht-Skala-Ton.

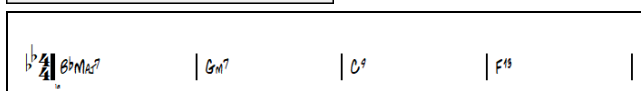
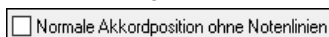
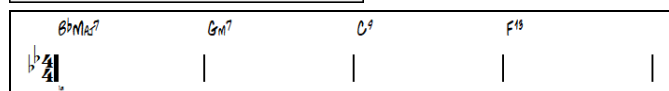
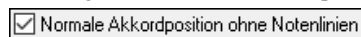


## Verbesserungen im Notationsdruck

Es gibt einen neuen Menüpunkt *Print Song (Akkorde/Melodie)* im *LeadSheet-Modus*, der den Song mit den Lead Sheet Optionen (z.B. Fake Sheet) druckt. Der Hotkey ist **Strg+Umschalt+P**. Dies ist eine Ergänzung zu *Datei | Print Song (Akkorde/Melodie)* (**Strg+P**), das mit den Optionen des Notationsfensters druckt



Wenn Sie keine Notenlinien in den Ausdruck einbeziehen, gibt es eine Option, um Akkorde oberhalb statt innerhalb jedes Taktes anzuzeigen. Dies wird mit der Option "Normale Akkordposition ohne Notenlinien" eingestellt.

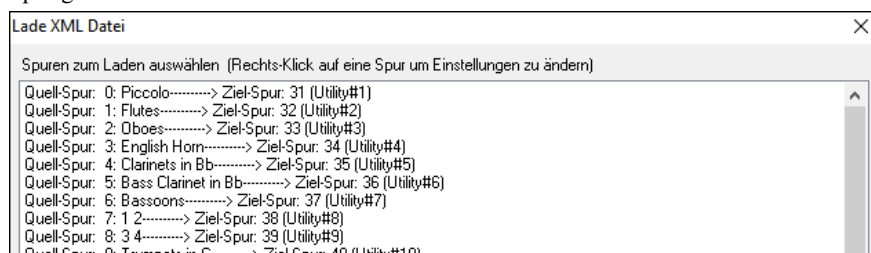


Band-in-a-Box merkt sich bei der Rückkehr und nach einem Neustart alle Einträge im Dialogfeld Druckoptionen.

Print Bereich speichert die letzten Einstellungen und verwendet diese als Standard.

## XML-Erweiterung

Der Import einer MusicXML-Datei in Utility-Spuren wurde verbessert, so dass nicht mehr alle Spuren standardmäßig auf die Melodie-Spur gesetzt werden.



## Neue Hotkeys

**Strg+A** wählt alles in den verschiedenen Fenstern wie ChordSheet, Notation, Audibearbeitung und Piano-Roll aus.

**Alt+Umschalt+Z** schaltet die aktuelle Spur im Mixer frei.

**L O G Eingabe** öffnet die Protokolldatei für Flash-Meldungen (FlashMessageLog.txt).

(Audiobearbeitungsfenster) **Strg+Umschalt+V** mischt Audio ein.

(Audiobearbeitungsfenster) **Umschalt+Entf** löscht einen Audiobereich.

(Piano-Roll-Fenster) **+** (plus) erhöht die Anschlagstärke der ausgewählten Noten um 1.

(Piano-Roll-Fenster) **Shift++** (plus) erhöht die Anschlagstärke der ausgewählten Noten um 5.

(Piano-Roll-Fenster) **-** (minus) verringert die Anschlagstärke der ausgewählten Noten um 1.

(Piano-Roll-Fenster) **Shift+-** (Minus) verringert die Anschlagstärke der ausgewählten Noten um 5.

(Piano-Roll-Fenster) **~** (Tilde) randomisiert die Anschlagstärke der ausgewählten Noten (-1 bis +1).

(Piano-Roll-Fenster) **Shift+~** (Tilde) randomisiert die Anschlagstärke der ausgewählten Noten (-5 bis +5).

## Sonstiges

Suchen-und-Ersetzen-Akkorde werden jetzt auf den ausgewählten Bereich gesetzt.

Bei geladenen Titeln, die zuvor mit Audio versehen waren, aber keine Audiodateien mehr enthalten, werden die Audioeinstellungen (Tempo, Transposition) aus dem Titel entfernt.

Sie können nun VST-Plugins (.dll-Dateien) im Plugin-Auswahldialog ablegen, um sie der Band-in-a-Box-Plugin-Liste hinzuzufügen.

Eine Songeinstellung, die Akkordvariationen in wiederholten Abschnitten ermöglicht, wurde hinzugefügt.

Der DAW-Button wird rot, um anzuzeigen, dass der DAW-Plugin-Modus derzeit aktiviert ist.

Der Menüpunkt "Wähle Hi-Q MIDI Patch Plugin" wird immer im Menü der Spur-Button angezeigt.

MIDI-Spuren, die ihr eigenes MIDI-Plugin verwenden, zeigen VU-Meter an, die auf der Audioausgabe und nicht auf geschätzten MIDI-Events basieren.

Die Combobox für die Farbauswahl im Dialogfeld Anzeigeoptionen ist jetzt größer.

Das Piano-Roll-Fenster wurde um Funktionen zum Erhöhen/Verringern der Notenanschlagstärke erweitert. Diese können über das Rechtsklick-Menü oder Hotkeys aufgerufen werden.

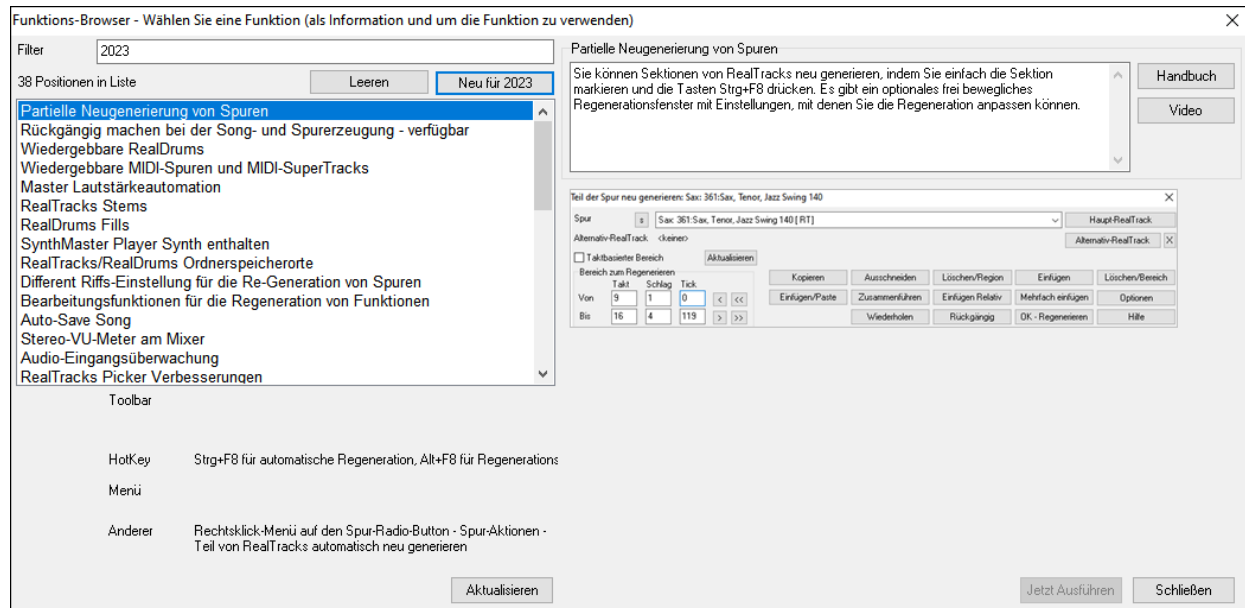
## Viele Verbesserungen der Eingabehilfe

Siehe die Liste unter <https://www.pgmusic.com/bbwin.new.accessibility.htm>

## Erweiterungen des Funktionsbrowsers

Der **Funktions-Browser** (erreichbar über die Tasten / **Eingabe**) wurde aktualisiert und enthält nun die neuesten 2023-Funktionen.

Es gibt einen neuen Button zum Filtern der Liste, um die neuesten Funktionen für 2023 anzuzeigen. Sie können Schlüsselwörter hinzufügen, um neue Funktionen für Themen von Interesse zu finden.



Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben, diese Einführung in die Band-in-a-Box 2023 zu lesen!

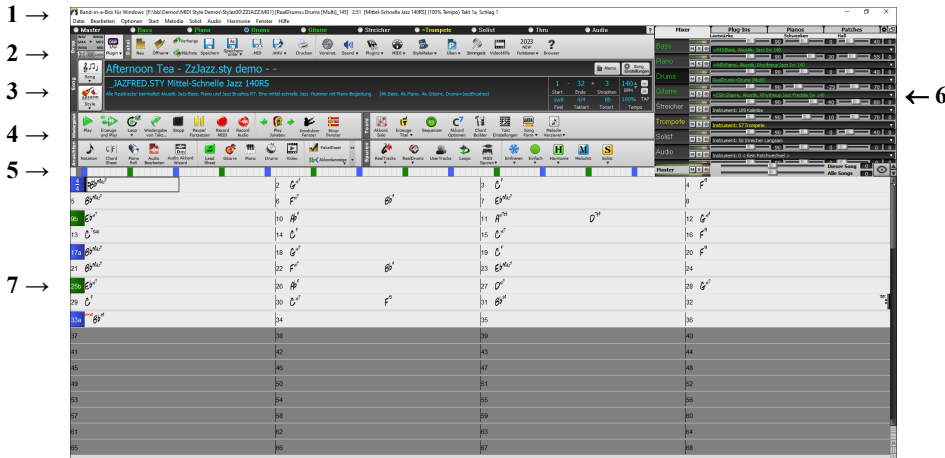
# Kapitel 4: Der Haupt-Bildschirm

## Haupt Bildschirm Übersicht

Band-in-a-Box unterstützt nun "Windows-Designs". Für Fenster und Dialoge wird das aktuelle Windows-Design, das in der Systemsteuerung im Bereich Anzeige, ausgewählt wurde, verwendet.

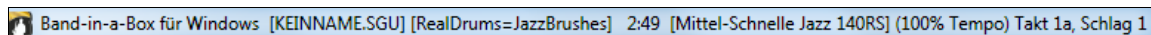
Der Haupt Bildschirm bietet direkten Zugriff auf die wichtigsten Merkmale und Programm Einstellungen von Band-in-a-Box.

Er ist in sieben verschiedene Bereiche unterteilt.



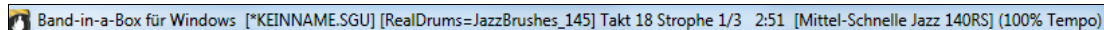
1. Die **Statusleiste** zeigt Statusnachrichten während des Programmlaufs sowie Programmname und Pfad des jeweils geladenen Songs bzw. während des Abspielens die aktuelle Position im Song. Dieser Bereich beinhaltet auch die **Menü Leiste**, mit typischen Windows-Menüs für die Programmeinstellungen. Unmittelbar darunter sind die **Spur-Buttons**, 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. Die **Funktions-Toolbars** sind in Button-Gruppen organisiert. Hier können Funktionen die sich auf andere Werkzeuge, Ansichten, Spuren und Wiedergabe beziehen aufgerufen werden.
5. Der **Progress Balken** zeigt eine Zeitlinie des aktuellen Songs.
6. 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-Tastaturanzeige.
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" bis x) werden hier eingegeben, um zwischen den maximal 24 Style Varianten (SubStyles) zu wechseln. Ebenso werden hier Wiederholungen und Endungen angezeigt.

## Status Leiste

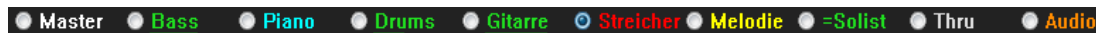


Der Name des offenen Songs ist in der Statusleiste oben auf dem Bildschirm angegeben. Der volle Dateiname und Pfadname werden angezeigt (wenn vorhanden auch die Audio-Spur Information), sowie auch die Länge des Songs in Minuten und Sekunden und die aktuelle Position der hervorgehobenen Zelle. Weiters zeigt die Statusleiste die Erstellung von Solo und Song an.

Während der Wiedergabe zeigt die Statusleiste zusätzliche Informationen, wie die aktuelle Takt- und Strophen Position und den gewählten Style. Der Dateiname in der Statusleiste beinhaltet ein "\*", wenn die Datei verändert wurde.



## Spur Buttons



Diese Leiste zeigt alle verfügbaren 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 eines 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 an. Wenn der Spurname unterstrichen ist, dann ist für dieses Instrument auch eine RealChart Notation vorhanden. Wenn [V] gezeigt wird, dann hat die Spur auch ein Video RealTrack.
- Blau zeigt eine MIDI SuperTrack an
- Orange ist eine Audio Performance 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.
- Orange auf der Audio-Spur bedeutet, dass eine Audio-Aufnahme für diese Spur vorhanden ist.

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. Nun stimmen die Namen mit den Instrumenten Namen aus den Styles überein. Wenn zwei Spuren den gleichen Namen haben, werden diese mit fortlaufenden Zahlen ergänzt. Wenn Sie zum Beispiel einen langsamen Bluegrass Walzer Style laden, sehen Sie diese Namen: Bass, Gitarre 1, Mandoline, Gitarre 2, Banjo.

**Anmerkung:** Wenn Sie die "voreingestellte" Spurbeschriftung bevorzugen (Bass/Piano/Drums/Gitarre/Streicher/Melodie/Solist oder B/P/D/G/S/M/S), deaktivieren Sie die Option "Automatische Erzeugung von Spur-Bezeichnungen" im **Voreinstellungen**- Dialog oder bei den Mixer-Einstellungen.

RealDrums können zu jeder Spur hinzugefügt werden, nicht nur zur Drums Spur. Führen Sie dazu einen Rechtsklick auf den Spur-Button aus und wählen dann *Wähle RealDrums* aus dem 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 Menü

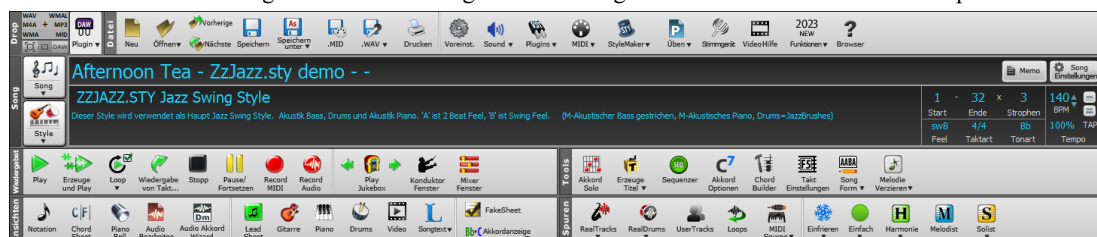
Rechts-Klick auf den Master Radio-Button öffnet ein Menü mit Befehlen.

## Spur Buttons-Menü

Rechts-Klick oder Doppel-Klick auf einen SpurbUTTON oder ein Menü mit Einstellungen und Aktionen für die ausgewählte Spur. Das Menü ist in Gruppen organisiert. Dies ermöglicht eine einfachere Auswahl von Spur-Typen: Audio (RealTracks, UserTracks, Loops) oder MIDI (MIDI SuperTracks, klassische MIDI Spuren) und Spur Einstellungen/Aktionen.

## Toolbars - Werkzeugleisten

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.

Sie können mit den Modus-Auswahl-Buttons am linken, oberen Rand des Bildschirms den Modus wechseln.

1. Neue kleinere, konfigurierbare Toolbar mit Register -Interface.
2. Alte Version, größere Toolbar, mit fixiertem Bildschirm-Mixer (nützlich für Anwender mit hochauflösenden Monitoren).
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 Station



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.) zur Drop-Station erreichen.

Die Drop-Station zeigt sechs unterschiedliche Datei-Typen. Ihre Datei wird in der Type des Bereichs gerendert, in das Sie die Datei gezogen haben und wechselt die Farbe zu Orange, das anzeigt, dass die Datei aufbereitet wird.

Wenn Sie eine Spur auf das [+] ziehen, öffnet sich ein Dialog, in dem Sie ein Datei-Format und andere Renderinformationen 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 Soundcloud.com oder Dropbox hochzuladen, 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 Explorer zu übertragen. Der andere öffnet einen **Plug-In Einstellungs**-Dialog. Dieser Dialog steuert die Ziehen und Ablegen Funktionen.

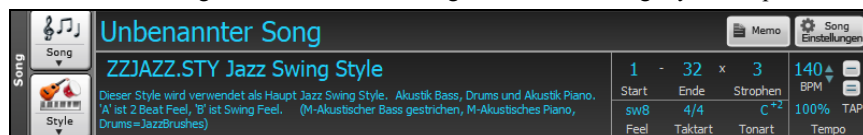
## Datei

Dieser Bereich ist für Dateifunktionen wie Öffnen, Speichern, usw. vorgesehen.



## Song

Informationen bezogen auf den aktuellen Song, wie aktueller Song Style, Tempo, Tonart, Form, usw.



## Wiedergabe

Standard Wiedergabe Steuerung, Aufnahmekontrolle, Jukebox und Konduktor.



## Tools

Verschiedene Band-in-a-Box Werkzeuge.



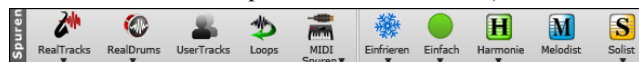
## Ansichten

Dieser Bereich ist für die Akkorde, Notation, Gitarre, Piano, Songtext Fenster und mehr.



## Spuren

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



## Fortschrittsbalken



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 farbige (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.

 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 Schieberegler 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.



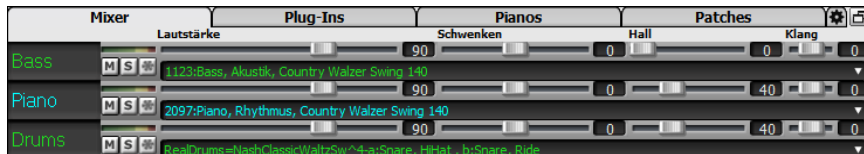
Sie können Spur-Beschreibungen vom Mixer ziehen und diese auf der Drop Station ablegen um Audio oder MIDI Dateien zu rendern.

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.

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

Der Standardbildschirm ist Mixer.



Jede einzelne Spur hat Einstellungen für Lautstärke, Schwenken, Hall 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.

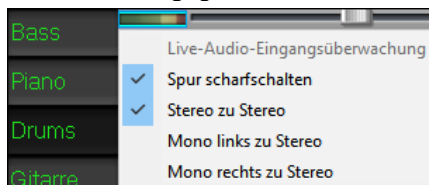
Sie können Lautstärke und Schwenken so einstellen, dass sie als Dezibel anstelle von MIDI-Werten angezeigt werden. Dies ist sinnvoll, wenn Sie hauptsächlich mit RealTracks, RealDrums und Audiospuren zu tun haben. Um die Anzeige in Dezibel für alle Spuren einzustellen, aktivieren Sie die Option "dB statt 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*.

Halten Sie die **Strg** Taste gedrückt, wenn Sie auf den Spurregler klicken oder wenn Sie den Knopf des Reglers ziehen. Damit erzwingen Sie, dass alle Spuren zu den gleichen absoluten Positionen springen wie die originale Spur. Halten Sie die **Umschalt** Taste gedrückt, und alle Spuren bewegen sich relativ zur original Spur.

Doppelklick auf den Schieberegler stellt den Wert auf die Voreinstellung zurück.



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-Eingangüberwachung 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

Das Menü enthält auch Optionen zur Auswahl eines Audioeingangs. Wenn Ihr Audio-Interface beispielsweise über zwei Eingänge (rechts/links) verfügt und Sie von einem Mikrofon aufnehmen möchten, das am rechten Eingang angeschlossen ist, wählen Sie den Menüpunkt *Mono rechts zu Stereo*.

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.

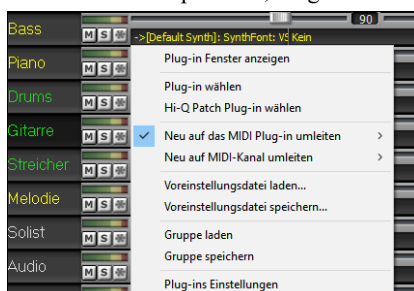
Das **[Plug-Ins]** Register öffnet ein Fenster in dem Sie bis zu vier DX oder VST PlugIns zu jeder Spur zuordnen können.



MIDI Spuren haben 4 Slots. Der erste Slot wird für einen Synth (z.B. Sforzando, Coyote GM, Garritan Aria, und HyperCanvas) 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.

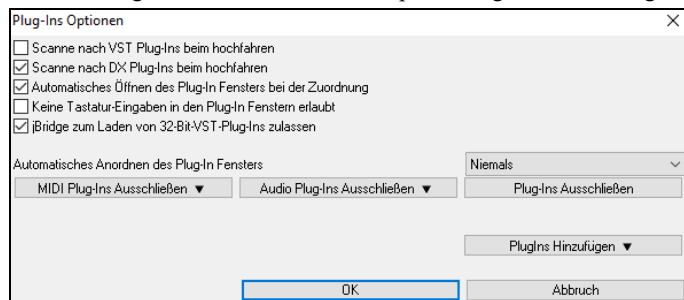
Klicken Sie auf einen Plug-In-Namen, und verwenden Sie das Menü, um ein Plugin auszuwählen, ein Preset oder eine Gruppe von Presets zu laden oder zu speichern, Plugin-Einstellungen zu ändern und mehr.



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

## Plug-Ins Optionen

Dieser Dialog öffnet sich mit dem Menüpunkt Plug-Ins Einstellungen.



**Scanne nach VST 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 DX Plug-Ins beim hochfahren:** Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass Band-in-a-Box bei jedem Hochfahren nach neuen DX-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-VST-Plug-Ins zulassen:** Wenn dies aktiviert ist, versucht Band-in-a-Box, jBridge zum Laden von 32-Bit-VST-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.

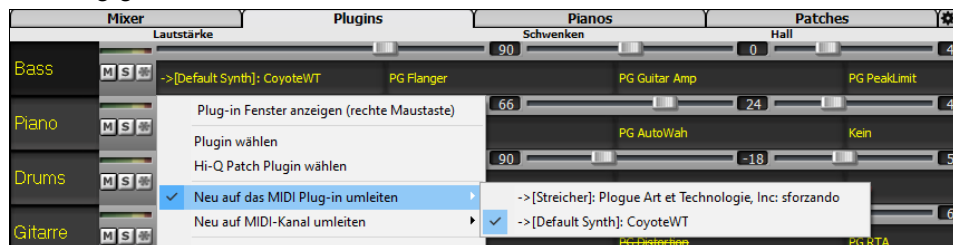
**[Audio Plug-Ins Ausschließen]** können Sie die auszuschließenden Audio-Plugins auswählen. Ausgeschlossene Plugins werden nicht in den Listen angezeigt und werden von Band-in-a-Box nie geladen.

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

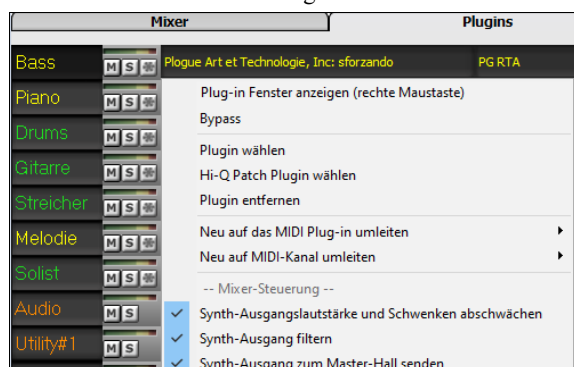
**[Plug-Ins Hinzufügen]** ermöglicht es Ihnen, VST-Plug-Ins einzeln auszuwählen, VST-Scan-Ordner hinzuzufügen/zu entfernen oder in einem bestimmten Ordner nach VST-Plug-Ins zu suchen.

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 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.

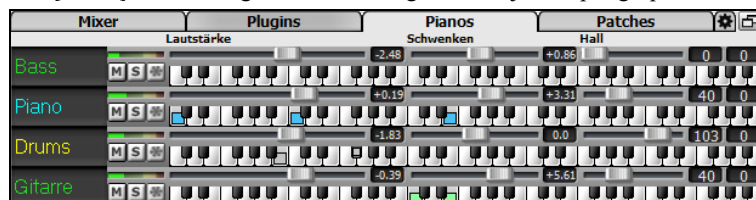


**Synth-Ausgangslautstärke und Schwenken abschwächen:** Hiermit wird die Verstärkung des Audioausgangs des Plug-Ins basierend auf den Lautstärke- und Schwenken-Reglern des Mixers geändert. Wenn dies aktiviert ist, werden keine MIDI-Controller für die Lautstärke an das Plugin gesendet. Diese Einstellung 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 an Master Hall senden:** Dies sendet den Audioausgang des Plug-Ins an den Master Hall, basierend auf dem Hall-Regler im Mischpult.

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



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

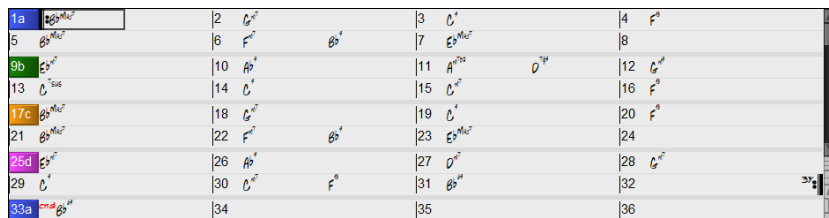


Klick auf einen beliebigen Instrumenten-Namen öffnet das gleiche Menü für die Auswahl oder den Wechsel von Instrumenten. Im Bildschirm "Einstellungen" können Sie Optionen für den Mixer festlegen.

## ChordSheet

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 Mauseisrad verwenden, um die Anzahl der Zeilen und Spalten sofort zu ändern.

- Wenn Sie das Mauseisrad bei gedrückter **Strg**-Taste bewegen, wird die Anzahl der Zeilen geändert.
- Wenn Sie das Mauseisrad bei gedrückter **Umschalt**-Taste bewegen, wird die Anzahl der Spalten geändert.

Sie können **Tab** und **Umschalten+Tab** Tasten zur Navigation durch das ChordSheet verwenden.

Sie können einen Song schnell laden, indem Sie nur den Namen eintippen. Im Akkordeingabe-Modus tippen Sie zB das Word "Song" gefolgt von einem Dateinamen, oder Teil von einem Dateinamen ein, der Song wird geladen. Wenn Sie zum Beispiel `C:\a\MySong.sgu` eingeben, wird genau dieser Song geladen. Tippen Sie "bossa" ein, um den ersten Song mit bossa im Namen NACH dem aktuellen Song im aktuellen Ordner.

Einen Style können Sie ebenso schnell laden, mit "style" gefolgt von einem Stylenamen, z.B. `S T Y L E Z Z B O S S A` Eingabe lädt `zzbossa.sty`.

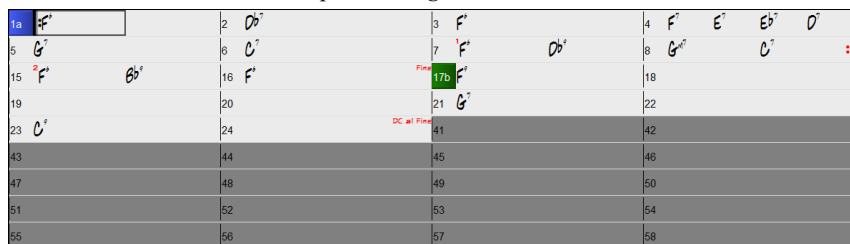
Taktartwechsel werden auf dem Chord-Sheet angezeigt, wenn die Option "Taktart-Änderungen anzeigen" im Dialog **Anzeigeoptionen** aktiviert ist.

## FakeSheet Modus

Öffnen Sie den Demo Song "Repeats Tutorial example 2 with 1st-2nd and DC al Fine" aus dem `C:\bb\Documentation\Tutorials\Tutorial - Repeats and Endings` Ordner.

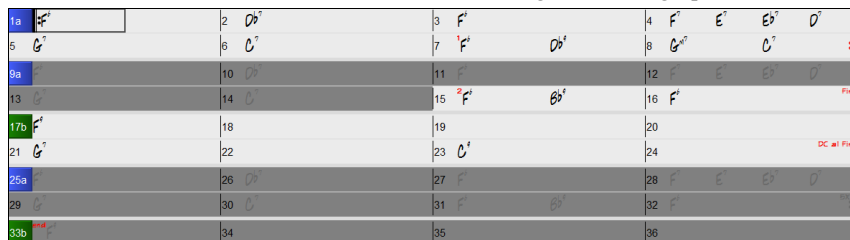


Um im ChordSheet den Fake Sheet Modus zu sehen, klicken Sie auf den **[FakeSheet]** Button auf der Toolbar und aktivieren die Option *Anzeige ChordSheet in Fakesheet Modus*.



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

Grundsätzlich geschieht die Eingabe eines Songs in Band-in-a-Box, indem man die Akkorde zu dem Song auf dem ChordSheet. Die Cursor-Tasten bewegen die aktive (hervorgehobene) Zelle im ChordSheet umher. Über die **[Eingabe]** Taste kommt man einen 1/2 Takt weiter. Akkorde können über die PC-Tastatur oder mit einem externen MIDI-Keyboards eingegeben werden (siehe auch *Fenster | MIDI-Akkord Erkennung...*).

Akkorde werden unter Verwendung einer der unterstützten Akkord Schreibweisen eingegeben:

1. Standard Akkord Symbole (C, Fm7, Bb7, Bb13#9/E)

2. Römisch Numerisch (I<sup>Maj7</sup>)

3. Nashville Notation (1<sup>Maj7</sup>)

4. Solfeggio (Do<sup>Maj7</sup>)

5. Absolute Solmisation” Akkord-Eingabe und Anzeige. 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.

**Hinweis:** Es ist nicht notwendig, sich um Groß- oder Kleinschreibung zu kümmern. Das Programm erledigt das für Sie. Jeder Akkord kann mit einem alternativen Grundton eingegeben werden (“Schrägstrich Akkord”) z.B.: C7/E = C7 mit E im Bass. Trennen Sie Akkorde mit Kommas, um 2 Akkorde in einer Zeile mit 2 Schlägen einzugeben, z.B. Dm, G7.

## ChordSheet Optionen

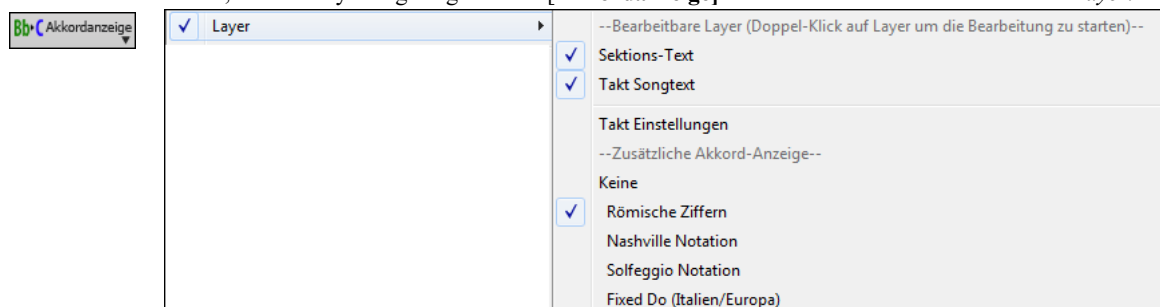
### “Layer”

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*.



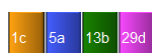
- “Sektions-Text” Layer ist für bearbeitbaren Text (bis zu 255 Buchstaben pro Takt), der mit dem Song gespeichert und geladen wird.
- “Takt-Songtext” Layer ist für bearbeitbaren Takt-basierenden-Songtext (bis zu 255 Buchstaben pro Takt), der mit dem Song gespeichert und geladen wird. Dieser Layer zeigt 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 Notizblock 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 STRG+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 EINGABE 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 EINGABE Taste, dies erzwingt einen Zeilenumbruch (zweite Zeile) innerhalb des Taktes.
- “Takt-Einstellungen” 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 “Konzertschlüssel” Option ermöglicht Ihnen eine zusätzliche Akkorde-Anzeige für den gleichen Akkord, der durch Transponierung in einer anderen Tonart dargestellt wird, zu ermöglichen. Zum Beispiel können Sie zwei Layer, einer zeigt die Akkorde I Konzertschlüssel, der andere für Bb Instrumente, bestimmen.
- Alle Layer können mit Farbe und Font in den **Anzeige Optionen** angepasst werden.
- Rechts-Klick in einen Layer öffnet ein Menü mit Optionen um die Höhe zu verändern, den/die Layer zu schließen, Kopieren/Ausschneiden/Einfügen usw. auszuführen.

### Anzeige-Optionen Dialog

Sie können das ChordSheet nach Ihren Wünschen voreinstellen.

Gehen Sie zu *Optionen* | *Voreinstellungen* oder Sie klicken auf die Schaltfläche [Voreinst.] aus der Toolbar, um den Voreinstellungs-Dialog zu öffnen, danach klicken Sie auf die Schaltfläche [Anzeige] für den **Anzeige-Optionen** Dialog. Sie können diesen Dialog auch mit Rechts-Klick auf das ChordSheet und dann durch Auswahl *Anzeige Optionen* aus dem Menü öffnen.

### Part-Marker



PartMarker 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.





## Kapitel 5: Songs wiedergeben

### Dateien Öffnen

Band-in-a-Box unterstützt die meisten populären Song-Formate zusätzlich zu den eigenen Formaten. Die meisten Audio-Formate können geöffnet werden und mit dem mächtigen Audio-Akkord-Wizard interpretiert werden. Der Audio-Akkord-Wizard analysiert den Song im Audio-Format und schreibt die ermittelten Akkorde zurück in das Band-in-a-Box ChordSheet. Sie können auch Karaoke-Dateien (MP3/CDG) mit Lauftext und Grafik in Band-in-a-Box abspielen.

Sie können einen Song schnell laden, indem Sie nur den Namen eintippen. Im Akkordeingabe-Modus tippen Sie z.B. das Word "Song" gefolgt von einem Dateinamen, oder Teil von einem Dateinamen ein, der Song wird geladen. Wenn Sie zum Beispiel `C:\a\MySong.sgu` eingeben, wird genau dieser Song geladen. Tippen Sie "bossa" ein, um den ersten Song mit bossa im Namen NACH dem aktuellen Song im aktuellen Ordner.

Sie können einen Song entweder über die Schaltfläche **[Öffnen]** oder **[Song]** aus der Toolbar laden.



Dieser Button öffnet ein Menü mit Befehlen zum Öffnen von Dateien mit unterschiedlichen Methoden.



Die **[Song]**-Button ist eine geteilte Schaltfläche. Wenn Sie auf die obere Hälfte klicken, öffnet sich ein Dialog zur Songauswahl mit der dem Button zugewiesenen Standardmethode. Wenn Sie auf die untere Hälfte des Buttons klicken, öffnet sich ein Menü mit den Optionen zum Öffnen von Songs. Die Standardmethode für die obere Hälfte des Buttons wird über dieses Menü zugewiesen.

Wenn zum Beispiel ein Häkchen neben *SongPicker* gesetzt ist, klicken Sie auf den Button in der oberen Hälfte, um den Dialog **SongPicker** zu starten. Wenn Zuletzt geladene Songs aktiviert ist, klicken Sie auf den Button, um direkt zur Liste der zuletzt gespielten Songs zu gelangen usw.

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

### Öffne Datei

Der Dialog **BB Datei Öffnen** wird über den Menübefehl *Datei | Öffnen*, den Befehl *Öffne Datei* im Menü des Buttons **[Öffnen]** oder die Funktionstaste **F3** geöffnet.

**Tipp:** Sie können auch die **S S 4 Eingabe** Tasten drücken um diesen Dialog zu öffnen.

Dies zeigt und öffnet alle verfügbaren Datei-Typen.

Alle Dateien (mgu,sgu,mid,kar,wav,mp3,wma,mp4,m4a,wmv,avi,abc,xml,musicxml,mxl)

Wenn MySong.MGU geladen ist, und eine gleichnamige Audio-Datei vorhanden ist (MySong.WMA, MySong.MP3, MySong.WAV, usw.), 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.

### 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) und Audio (.WAV/.M4A/.MP3). Ziehen Sie die Datei einfach per Drag & Drop an eine beliebige Stelle auf dem Band-in-a-Box-Bildschirm, einschließlich verschiedener Fenster.

### Öffne Song durch Titel (SongPicker)

Wenn Sie im Menü des **[Öffnen]**-Buttons die Option *Öffne Song über Titel* wählen, wird der SongPicker geöffnet, der Informationen zu bis zu 60.000 Songs anzeigt. Viele Filter sind verfügbar. Sie können nach Songs suchen, die ähnliche Akkord-Progressionen und/oder Melodie Fragmente haben.

**Tipp:** Durch Drücken der Tasten **S S Eingabe** wird der **SongPicker** schnell geöffnet.

Titel*	UnterOrdner	Datei	Style	Melodie	Solist	Songtext	Tonart	Taktart	Tempo	Genre	Feel	Form	Datum
All About You		GARNER.MGU	GARNER.STY	M			F	4	110	Jazz	Sw8	1-32*3	2019/04
Almost Live	Pop & Rock\	DISCO1.MGU	R_90DISC.STY	M			Am	4	120	Pop	Ev8	1-24*3	2018/11
Close Call	Jazz\	HERBIE.MGU	J_HERBIE.STY	M			C	4	120	Jazz	Sw8	1-32*3	2018/11
Crazy Cats	Jazz\	COMBO.MGU	J_COMBO.STY	M			C	4	140	Jazz	Sw8	1-32*3	2018/11
Embedded Dreams	Pop & Rock\	HEVROK.MGU	R_HEVROK.STY	M			A	4	120	Pop	Ev8	1-24*3	2018/11
Feels Like Love	Pop & Rock\	POPSES.MGU	R_POP165.STY	M			Bb	4	80	Pop	Ev16	1-26*3	2018/11
Finger Snap	Jazz\	BASIE1.MGU	J_BASIE1.STY	M			Eb	4	130	Jazz	Sw8	1-32*3	2018/12
Flying High	Pop & Rock\	CRISTINA.MGU	CRISTINA.STY	M			F	4	87	Pop	Ev16	1-48*1	2018/11
Good Times	Jazz\	LIGHT.MGU	J_LIGHT.STY	M			F	4	100	Jazz	Sw8	1-32*3	2018/11
Hot Affair	Love Songs\	GYPYK.MGU	R_GYPYK.STY	M			Am	4	240	Pop	Ev8	1-32*3	2018/11
Imagine Leila	Pop & Rock\	SLOWHH.MGU	R_SLOWHH.STY	M			Ab	4	90	Pop	S...	1-28*3	2018/11
In the Mist	Jazz\	SLOWALTZ.MGU	WLZ_SLOW.STY	M			F	3	90	Jazz	Ev8	1-32*3	2018/11
Listen	Love Songs\	LISTEN.MGU	BOSANNEW.STY	M		N	C	4	115	Jazz	Ev8	1-36*3	2008/05

Wenn Sie das erste Mal den **SongPicker** öffnen, wird Sie Band-in-a-Box fragen, ob Sie die Song-Liste in Ihrem Home-Ordner `C:\bb\Song`, aufbauen wollen. Dies ist ein leerer Ordner, in dem Sie Ihre Songs geben können.

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 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.

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.

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

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.

<b>Anmerkung:</b> Die Suche findet Variationen der Akkorde. Wenn Sie zum Beispiel nach einem C suchen, wird CMaj7, C/E gefunden.
<b>Tip:</b> Wenn Sie Songs in einer bestimmten Tonart finden möchten, dann drücken Sie die “Andere” Filter Button und gehen dann zu <i>Songs in dieser Tonart</i> , 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, wird 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 Übereinstimmungs** 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.

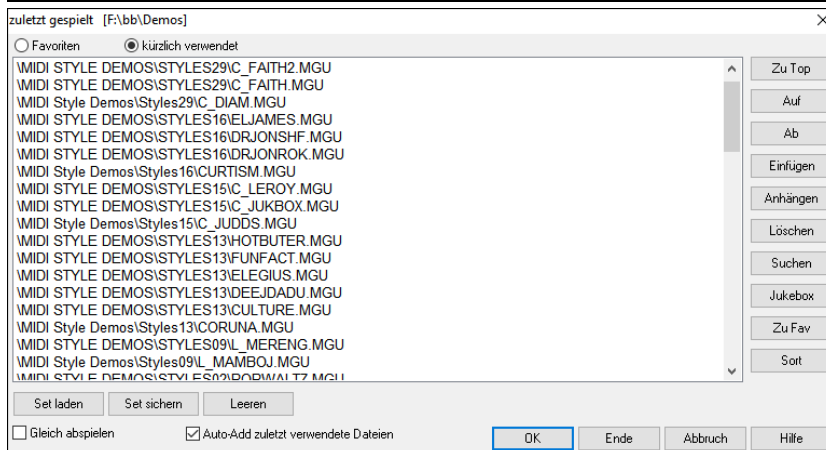
Wenn Sie Songs mit einer ähnlichen Akkord-Progression und einem Melodie Fragment im ausgewählten Bereich des aktuellen Songs finden wollen, wählen Sie den Menüpunkt *Songs stimmen mit Akkorde und Melodie Takt-Bereich überein*.

Im **Song Akkorde und Melodie Übereinstimmungs**-Dialog, wählen Sie die Quell Spur (Melodie oder Solist) und bestimmen den Bereich.

## Kürzlich verwendete Songs Bevorzugte Ordner

Es gibt einen Dialog für diese Favoriten mit unterschiedlichen Listen für kürzlich verwendete und Favoriten Songs. Wählen Sie *Öffne zuletzt verwendete Songs* oder *Öffne Favoriten* aus dem Menü des **[Öffnen]** Buttons oder verwenden Sie oder die Tastaturkombination **Umschalten+F3** um diese Listen zu öffnen.

<b>Tip:</b> Sie können auch die folgende Tastenkombination verwenden: <b>S S 2 Eingabe</b> für die zuletzt gespielten Songs und <b>s s 3 Eingabe</b> für die Favoriten Songs.
---



Die **Favoriten** und **kürzlich verwendet** Radio Buttons schalten zwischen einer Liste der zuletzt verwendeten Songs (oder Styles) und Ihrer Favoriten-Songs (oder Styles) um.

Wenn “Speichern als” mit einem unterschiedlichen Namen zum Speichern eines Songs verwendet wird, wird der neue Name im Dialog unter **kürzlich verwendete** gespeichert. Verwenden Sie der **[Zu Top]**, **[Auf]**, und **[Ab]** Buttons um nach oben und nach unten zu navigieren oder an den Anfang der Liste zu springen.

**[Einfügen]** fügt einen Song an der aktuellen Position der Liste hinzu. **[Anhängen]** fügt einen Song am Ende der Liste hinzu. **[Löschen]** entfernt den angewählten Eintrag.

Mit dem **[Suchen]** Button können Sie eine Datei nach einem Stichwort durchsuchen.

Die **[Jukebox]** Listen können mit der Jukebox bearbeitet, sortiert, gespeichert und geladen werden. Sie können eine unbegrenzte Anzahl an Songs zu den Favoriten hinzufügen.

Die Favoriten-Liste ist am Anfang leer. Sie können hier Songs als Favoriten hinzufügen, indem Sie den Button **[Zu Fav]** anklicken.

Der **[Sort]** Button sortiert die Liste alphabetisch.

Mit den **[Set laden]** und **[Set sichern]** können Sie ihre Favoriten oder vor kurzem verwendeten Songs (oder Styles) speichern und wieder laden. Wenn Sie ein Set geladen haben, können Sie dieses mit dem Button **[Jukebox]** wiedergeben lassen. Die Wiedergabe geschieht in der Set-Reihenfolge, nicht zufällig. Die Wiedergabe erfolgt vom aktuell ausgewählten Song.

Sie können eine neue Liste von Songs als Set erzeugen wenn Sie den **[Leeren]** Button zum Entfernen der Einträge, gefolgt von, **[Anhängen]**, **[Einfügen]** und **[Löschen]** zum Hinzufügen von Songs, verwenden.

Wenn **Gleich abspielen** aktiviert ist, wird der Song automatisch abgespielt, wenn Sie die Taste [OK] drücken.

Wenn der Checkbox **Auto-Add zuletzt verwendete Dateien** Checkbox aktiv ist, wird automatisch jeder Song der geladen wird an den Anfang der Favoriten-Liste gestellt.

**Technische Anmerkung:** Die Liste der Songs/Style Favoriten wird in einer Textdatei mit dem Namen SongFavorites.txt (oder StyleFavorites.txt) im C:\bb\Preferences Verzeichnis gespeichert.

## Öffne Vorhergehender Song

Der Befehl *Öffne vorherigen Song* im **[Öffnen]** oder **[Song]** Button Menü öffnet den vorhergehenden Song in alphabetischer Reihenfolge im aktuell aktiven Ordner.

**Tipp:** Drücken von **Strg+Umschalten+F8** oder **S S 7 Eingabe** Tasten öffnet den Vorherigen Song (alphabetisch).

## Öffne Nächster Song

Der Befehl *Öffne nächsten Song* im **[Öffnen]** oder **[Song]** Button Menü öffnet den nächsten Song in alphabetischer Reihenfolge im aktuell aktiven Ordner.

**Tipp:** Drücken von **Umschalten+F8** oder **S S 8 Eingabe** Tasten öffnet den Nächster Song (alphabetisch).

## Öffne ganze MIDI Datei (mid) zu Melodie-Spur

Mit dem Befehl *Öffne MIDI-Datei (.mid) zu Melodie-Spur* im Menü des **[Öffnen]**-Buttons können Sie eine MIDI-Datei auswählen und sie für die Melodie-Spur öffnen.

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

## Öffne Karaoke Datei (kar) zu Melodie Spur

Der Befehl *Öffne Karaoke-Datei (.kar) zu Melodie-Spur* im Menü des **[Öffnen]**-Buttons ermöglicht es Ihnen, eine Karaoke-Datei auszuwählen und sie in der Melodie-Spur zu öffnen.

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

## Öffne MusicXML-Datei

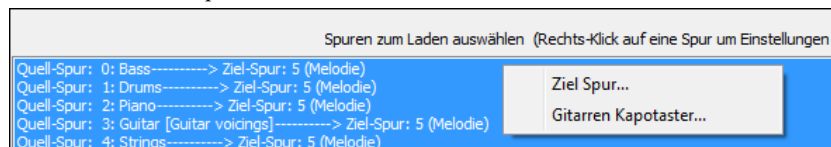
Band-in-a-Box unterstützt MusicXML. Sie können leicht MusicXML Dateien mit Anmerkungen, Akkorde, Songtext Gitarren Tabulatur, Bends, Hammer-Ons, Pull-Offs und Slides die Sie in Ihrem Notationsprogrammen wie Finale, Sibelius und Guitar Pro erzeugt haben, nach Band-in-a-Box importieren.

Wenn Sie den *Öffne MusicXML Datei* Befehl aus den **[Öffnen]** oder **[Song]** Button Menü auswählen, wird der **Lade XML Datei** Dialog geöffnet.

**Anmerkung:** Um eine MusicXML-Datei in den aktuellen Song zu importieren, anstatt sie als neuen Song zu öffnen, wählen Sie *Datei | Import | Import MusicXML-Datei*.

Wählen Sie zuerst die Spur die Sie laden wollen. Um mehrere Spuren auf einmal anzuwählen, halten Sie die **STRG** 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.

**Anmerkung:** Wenn eine MusicXML-Datei geladen wird und mehr als 20% der Noten Triolen sind, wird die Schlag-Auflösung insgesamt automatisch auf 3 im Notations-Fenster gesetzt.

**Tipp:** Wenn die Quell-Spur Drums ist, wird 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](http://abcnotation.com).

## Öffne Audio-Datei

Der *Öffne Audio Datei* Befehl im **[Öffne]** oder **[Song]** Button Menü ermöglicht Ihnen Audio-Datei-Typen aller unterstützen Typen (.WAV, .WMA, .MP3, .MP4, .M4A, .WMV Audio und Audio CD) zu öffnen.

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

## Öffne aus Favoriten Ordner

Der Befehl *Öffne von Favoriten Ordner im Öffne* Button Menü öffnet den **Favoriten Ordner** Dialog mit einer Liste der zuletzt verwendeten 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 **S S 6 Eingabe** Tasten oder **Alt+Umschalten+F** drücken um eine Audio-Datei zu öffnen.

## Dateiverknüpfungen

Wählen Sie die Menüpunkte *Datei | Dateiwerkzeuge | Dateitypen (Songs, Styles ) Windows zuordnen...*, um die Dateitypen von Band-in-a-Box' Songs und Styles für mit Windows® Programm zu verknüpfen. Sobald aktiviert, bedeutet dies, dass Sie auf einen Song oder einen Style (Doppel)klicken können, und Band-in-a-Box wird zusammen mit dem Song oder Style starten.

Um die Verknüpfungen zu löschen, wählen Sie die Menüpunkte *Datei | Dateiwerkzeuge | Dateitypenzuordnung (Songs, Styles ) aus Windows entfernen....*

## Globaleinstellungen

Diese Überschreibungs-Einstellungen ermöglicht Ihnen Einstellungen zu ignorieren, die mit dem Song mitgespeichert wurden.



Überschreiben

Die "Globaleinstellungen Überschreiben" finden Sie unter **Voreinstellungen [Überschreiben]**, hier können Sie für eine Anzahl von Einstellungen festlegen, ob die im Song gespeicherten Einstellungen gelten oder die Programmeinstellungen.

Ähnliche Einstellungen gibt es für verschiedene andere Voreinstellungen, die aus einer Datei geladen werden können, wie Patches, Harmonien, Hall, Chorus, Schwenken und Bank-Wechsel. Für die Wiederholungsfunktion beispielsweise legen Sie fest, ob immer wiederholt werden soll, nie wiederholt werden soll oder nur wiederholt werden soll, wenn es im jeweiligen Song so festgelegt wurde und das keine Halleinstellungen geladen werden.

**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.

**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:** 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. Diese Option ermöglicht Ihnen auszuwählen, wie die Umwandlung durchgeführt wird, wenn ein 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 Notationssymbole 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-Einstellungen**-Dialog.

Wenn **Erzwingen 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 Verzerrungen 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.



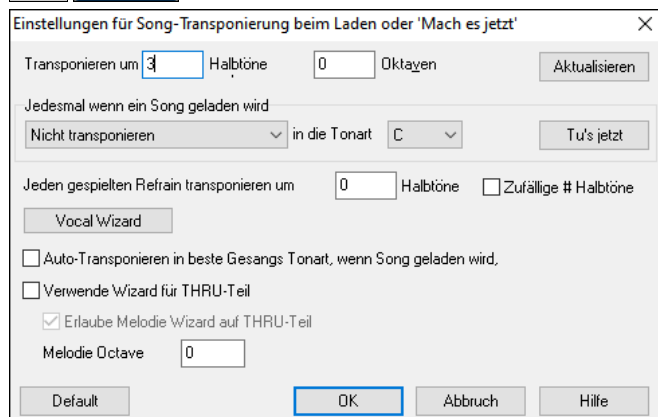
Der **[Pop/Country]** Preset Button stellt alle Voreinstellungen für eine typische Verwendung in Pop/Country Songs, ohne Verzierung der Akkorde und Substyle-Wechsel nach Part-Marker, ein.

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 “Erzwingen 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.

## Einstellungen für Song Transponierung beim Laden

Der **[Transponieren]** Button öffnet den “Einstellungen für Song Transponierung beim Laden” oder “Mach es jetzt” Dialog.



Wenn Sie direkt zu einem Stück auf einem MIDI-Keyboardspielen, können Sie einstellen, dass Ihr Spiel um eine bestimmte Anzahl Halbtöne und/oder Oktaven transponiert wird. Sie können außerdem eine Lieblingstonart festlegen, in der Sie spielen möchten und Band-in-a-Box wird den geladenen Song automatisch in diese Tonart transponieren. Dies ist ebenfalls großartig, um das Spielen in einer bestimmten Tonart zu üben.

Ebenso können Sie wählen, nur den THRU-Kanal aus Ihrer Lieblingstonart in die jeweilige Tonart des Stücks zu transponieren (unabhängig von der tatsächlichen Tonart des Songs). Um diese Funktion zu aktivieren wählen Sie die Tastenkombination **STRG+Umschalt+K** oder wählen Sie aus dem Menü *Optionen / Voreinstellungen* und klicken Sie auf den Transpon. – Button.

Um einen Song in verschiedenen Tonarten zu üben, können Sie auch wählen, dass jede Strophe in einer zufälligen Tonart gespielt werden soll.

Der **[VocalWizard]** Button startet den Vocal-Wizard, der Ihnen die geeignete Tonart für den Tonumfang eines Sängers ermittelt.

Wenn die Option **Autotransponieren in beste Gesangstonart, wenn Song geladen** aktiviert ist, dann wird jeder geladene Song automatisch in die für einen Sänger geeignete Tonart transponiert.

Wenn Sie ein MIDI-Keyboards angeschlossen haben, aktivieren Sie “Verwende Wizard für THRU-Teil”. Bei dieser Funktion gibt es keine falschen Noten, da Band-in-a-Box dafür sorgt, dass Sie nur passende Noten spielen können. Passend zum aktuellen Akkord. Stellen Sie sicher, dass der “Hauptschalter” auf dem Hauptbildschirm ebenfalls aktiviert ist.

Wenn **Erlaube Melodie Wizard auf Thru-Spur (F und G unterhalb mittleren C ist Melodie)** aktiv ist, wird das F und G unterhalb des mittleren C auf einem angeschlossenen MIDI-Keyboards als Melodienoten wiedergegeben. Es wird angenommen, dass eine Melodie-Spur existiert. A, B, C, D und E sind Annäherungsnoten von unten. F# = Wiederholungs-Note. D, C, B und A sind Annäherungsnoten von oberhalb. Tiefes E, F und G wechseln die Melodieoktave.

## Style wechseln



Der **[Style]** Button ist ein zweigeteilter Button. Durch Klick auf die obere Hälfte wird ein Song-Auswahl Dialog geöffnet, der die Voreinstellung für diesen Button verwendet. Durch Klick auf die untere Hälfte öffnet sich ein Menü mit Optionen zum Öffnen von Songs. Die voreingestellte Methode wird hier zugeordnet.

Wenn zum Beispiel StylePicker durch ein Häkchen aktiviert ist wird *StylePicker* beim Anklicken des oberen Bereichs als Voreinstellung ausgeführt. Wenn “*zuletzt verwendeter Style*” aktiviert ist, wird durch Klick auf diesen Menüpunkt direkt die Liste der **zuletzt geladenen Styles** geladen, usw.

## Der StylePicker

Im **StylePicker** Fenster werden all Styles mit der kompletten Information aufgelistet. Es gibt eine großartige Filtermöglichkeit um den perfekten Style für Ihren Song zu finden. Sie können Elemente, wie Taktart, Feel oder Tempo angeben oder einfach nur einen bekannten Song-Titel zur Filterung verwenden.

Sie können die Styles durchblättern, nach den Spaltennamen sortieren oder eine “sofortige Vorhören” Funktion durch Doppel-Klick verwenden. Wenn der Style sowohl MIDI wie auch RealDrums verfügbar hat, können Sie beide Varianten anhören und auswählen welche Sie verwenden wollen. Dies macht es viel schneller den Style zu finden, der für Ihren Song passt.

**Tip:** Sie können durch Eingabe der Tasten **s Eingabe** oder **Strgl+F9** schnell den StylePicker starten.

## Abspielen von Songs



Sie können die Buttons in der Toolbar verwenden, um die Wiedergabe zu steuern.

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).

Der **[Erzeuge und Play]** Button Erzeugt ein neues Arrangement Startet das Abspielen des Songs. Wenn Sie keine neue Erzeugung des Songs wollen, verwenden Sie **[Play]**.

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 gesamte Song als Schleife wiedergegeben.

Der **[Wiedergabe von Takt...]** Button startet die Wiedergabe ab der eingegebenen Strophe und Takt Nummer. Verwenden Sie diesen Button auch um auf eine bestimmte Takt Nummer im Song zu springen. Sie können auch die Wiedergabe bei jeder Takt Nummer starten, indem Sie diese mit der rechten Maustaste anklicken und den Menüpunkt *Wiedergabe von Takt* auswählen.



Der **[Stopp]** Button stoppt die Wiedergabe.

Sie können die Wiedergabe mit dem Button **[Pause/Fortsetzen]** unterbrechen; wenn Sie den Button erneut drücken, wird die Wiedergabe an der gleichen Position fortgesetzt.

Sie können auch die Befehle im Menü *Start* oder Kurztasten nutzen. Die Tastenkombinationen sind: **F4** zum Generieren und Wiedergeben, **F10** zum Wiedergeben und Loopen der ausgewählten Region, **Strg+F** zum Wiedergeben ab dem ausgewählten Takt, **Strg+G** zum Wiedergeben ab dem aktuellen Takt, **Esc** oder **Leertaste** zum Anhalten und **Strg+H** zum Pausieren/Fortsetzen.

Es gibt auch eine Option in den **Voreinstellungen**, um die Wiedergabe mit der Leertaste zu starten und zu stoppen. Die Leertaste oder der Doppelklick können auch bei einer Endung verwendet werden, dann wird die Wiedergabe von der Endung oder einer Markierung gestartet.

## Arrangement Optionen



Arrangement

Der **[Arrangement]** Button öffnet den Dialog für die **Arrangement-Optionen** in dem Sie allgemeine Einstellungen für das Song-Arrangement vornehmen können. So können Sie z. B. die Stärke des Boosts für Shots/Hold einstellen, Pausen/Pushes zulassen, MIDI-Velocities auf einen bestimmten Wert normalisieren, Endings zulassen, eine natürliche Anordnung einstellen und vieles mehr.

**Verstärke MIDI Vorzieher Velocity um:** Vorzieher in Band-in-a-Box sind die Akkorde, die vor den eigentlichen Taktschlag gezogen werden, diese werden oft etwas lauter gespielt als üblich. Wenn Sie dies möchten, geben Sie einen Wert zwischen 1..10 an, um die Lautstärke der Vorzieher zu erhöhen. Der Wert 0 bedeutet, dass Vorzieher nicht lauter gespielt werden, als die anderen Akkorde.

**Verstärke MIDI Shots Velocity um:** Mit dieser Einstellung wird festgelegt, um wie viel lauter Shots gespielt werden, als die normalen Akkorde.

**Verstärke MIDI Holds Velocity um:** Diese Einstellung legt fest, ob und um wie viel lauter gehaltene Akkorde im Vergleich zu den normalen Akkorden gespielt werden.

**Pausen eingeschaltet:** Sie können die Berücksichtigung von Pausen komplett abschalten. Dies kann sinnvoll sein, wenn Ihr Song sehr viele Pausen hat und Sie Schwierigkeiten haben hierzu eine Melodie einzuspielen, weil Sie kein Schlagzeug hören, das Ihnen den Takt vorgibt (eben wegen Pausen). Wenn Sie diese Einstellung deaktivieren, werden diese Pausen ignoriert.

**Vorzieher eingeschaltet:** Wenn Sie diese Einstellung deaktivieren, werden vorgezogene Akkorde nicht mehr vorgezogen, sondern auf dem Taktschlag gespielt.

**Style-Vorzieher eingeschaltet:** Wenn Sie evtl. Einstellungen im Style für Vorzieher abschalten möchten, deaktivieren Sie diese Option.

**Songs mit Styles laden:** Normalerweise wird der mit einem Song verknüpfte Style automatisch mit dem Song geladen. Wenn Sie diese Option abschalten, dann geschieht dies nicht mehr, sinnvoll, falls Sie zum Beispiel einen neuen Style mit mehreren Songs ausprobieren möchten.

**Darstellung Transposition:** Diese Einstellung ist sinnvoll für transponierte Instrumente wie Trompete oder Saxophone, die anders notiert werden, als erklingen. Die Ausgabe wird transponiert, so dass Sie den Song in einer Tonart angezeigt bekommen, er aber in einer anderen abgespielt wird.

Spieler von Trompeten oder anderen in Bb notierten Instrumenten sollten den Wert auf -2 einstellen.

Für Altsaxophone und andere in Eb notierte Instrumente sollte hier ein Wert von +3 eingegeben werden.

**Endtakte eingeschaltet:** Sie können durch Deaktivieren dieser Einstellung verhindern, dass am Ende des Stücks Endtakte generiert und abgespielt werden.

**Tiefste Bassnote:** Styles spielen normalerweise Bassnoten (bis herunter zum tiefen E), wenn das Pattern nicht tiefer als ein tiefes E geht. Dies geschieht mit allen Styles automatisch, geben Sie hier die tiefste Bassnote ein, die erklingen soll, also z.B. C2, wenn Sie möchten, dass das tiefe C die tiefste gespielte Bassnote sein soll.

**Vermeide zu tiefe Gitarrennoten:** Alle Stile, die eine Gitarre auf der Gitarren-, Klavier- oder Streicher-Spur verwenden, unterdrücken – bei aktivierter Option – alle Noten, die tiefer als das E auf der Gitarre sind.

**“Late-Noten” vor Akkordwechsel im Pattern zulassen:** In vielen Styles werden normalerweise Noten auch am Ende jedes Pattern kurz vorm Akkordwechsel abgespielt, dadurch klingen manche Styles zu “voll”. Wenn Sie diesen Wert auf z.B. 70% setzen, werden die übrigen 30% der Zeit, diese Noten mit halber Lautstärke gespielt, um den auf das Pattern folgenden Akkorden mehr “Platz” zu geben.

**Drum - Brushes:** Die meisten MIDI-Module haben ein Beseninstrument auf Patch 41 gespeichert. Auf manchen SoundBlaster-Soundkarten müssen Sie vorher einen so genannten Soundfont laden. Hierfür benötigen Sie SoundBlaster Software (AWE Steuerung). Auf dem Yamaha XG müssen Sie wahrscheinlich eine “GS-Mode-Ein”-Nachricht schicken. Wenn Ihr Soundmodul keine Besen hat können Sie diese Option außerdem verwenden, um statt des Besens ein anderes Schlagzeuginstrument auszuwählen.

**Erster Takt des ersten Refrains im Song bekommt einen Becken-Schlag:** Wenn gewählt, erhält jeweils der erste Taktschlag des Songs (nach der Einleitung) einen zusätzlichen Beckenschlag. Diese Option ist normalerweise nicht aktiviert, da ein richtiger Schlagzeuger wohl kaum auf jeder 1 ein Becken schlagen würde.

**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, Niemals und Einmal pro Session.

**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 entsprechenden Einstellungen finden Sie unter Einstellungen | Arrange. Wenn Sie die automatische Normalisierung eingeschaltet haben, erhalten Sie in der Titelleiste des Programms einen Hinweis darauf, welche Lautstärke der Song hatte und auf welche Lautstärke sie ihn normalisiert haben. Im Beispiel war die Lautstärke des aktuellen Songs ursprünglich 49 und wurde auf 70 normalisiert.

**Melodie und Solistenspur werden ebenfalls normalisiert:** 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.

**Wenn ein Song geladen wurde, aber der dazugehörige Style nicht vorhanden ist:** Wenn jetzt ein benötigter Style nicht mehr gefunden wird, dann versucht Band-in-a-Box diesen Style möglichst intelligent durch einen Ersatzstyle zu ersetzen. Diese Ersatzfunktion ist für alle Styles von PG Music verfügbar und kann auch für Styles von anderen Autoren eingerichtet werden. Hierfür müssen Sie mit einem Texteditor eine Ersetzungsdatei (\*.NA) anlegen und dort alternative Stile eintragen. Für Stile, die nicht von PG Music erstellt wurden, können Sie eine Ersetzungsdatei erstellen. Die Ersetzungsdatei ist eine ganz normale Textdatei, die Sie mit z.B. Notepad erstellen. Die Datei muss mit der Erweiterung .NA abgespeichert werden.

**OK, um durch ähnlichen Stil zu ersetzen:** Wenn Sie diese Option aktivieren, wird ein nicht gefundener Stil durch einen Ersatzstil aus der Datei C:\bb\Data\A\_PGMUSIC.NA ersetzt.

**Wenn nichts Ähnliches gefunden, verwende diesen Stil:** Geben Sie hier den Stil an, der verwendet werden soll, wenn auch in der Datei A\_PGMUSIC.NA kein passender Ersatzstil gefunden wurde.

**Nachricht, wenn kein Stil oder Ersatz zu finden:** Hier können Sie den Text einer Bildschirmnachricht hinterlegen, die angezeigt wird, falls ein Ersatz nicht zu finden ist.

**Nachricht, wenn Ersatzstil gefunden wurde:** Hier können Sie einen Text hinterlegen, der angezeigt wird, falls ein Ersatzstil angezeigt wird.

**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. Diese sind nur aktiv, wenn der Übungstempowert anders als 0 ist.

**Akkordunterbrechungen “Breaks”:** 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. Einmal aktiviert, bleibt diese Funktion so lange aktiv, bis Sie diese wieder ausschalten.

**Voreinstellungen für neue Songs:** Standardmäßig haben neue Songs 32 Takte und 1 Strophe, aber Sie können Ihre eigenen Standardwerte festlegen.

## Song Einstellungs-Dialog



Der [Song Einstellungen] Button öffnet den Dialog **Weitere Song Einstellungen** für zusätzliche Einstellungen, wie zum Beispiel Endungen, Markierungen, Style Variationen, Pushes, Pausen, und Akkord Verzerrungen.

Der Befehl **Strg+N** oder *Bearbeiten* | *Song Form* | *Song-Einstellungen* öffnet auch diesen Dialog.

**Style in Mittelstrophen variieren:** Wenn aktiviert, wird der Song für alle außer der ersten und der letzten Strophe in Substyle “b” gespielt. Da zum Beispiel im Jazz Swing Style der Substyle “b” Swing ist, werden alle mittleren Strophen einen Swing Bass haben, wohingegen Substyle “a” halbe Noten auf dem Bass spielt. Wenn deaktiviert, werden die “a” und “b” SubStyles exakt so wie sie am LeadSheet durch die Bereichs-Markierungen festgelegt sind, gespielt werden.

**Vorzieher(Pushes) in Mittelstrophen zulassen:** Dieser Punkt findet vornehmlich dann Verwendung, wenn in einem Lied vorgezogene Noten (angezeigt durch das “^” Symbol) vorkommen, Sie diese Vorgezogenen aber in den Mittelstrophen *nicht spielen* wollen. Deaktivieren Sie einfach das Markierungskästchen, und die Pushes werden in den Mittelstrophen ignoriert. Damit kann über diese Strophen ohne Störung/Unterbrechung soliert werden.

**Pausen in erster/Mittel-/letzter Strophe zulassen:** Mit diesen Parametern bestimmen Sie, welche Strophen die in einem Lied vorkommenden Pausen (angezeigt durch “.”), spielen werden. Sie können z.B. in einem Lied Pausen gesetzt haben, möchten diese Pausen in den Mittelstrophen aber nicht hören, da Sie dort ein Solo haben wollen: deaktivieren Sie einfach die zugehörigen Auswahlkästchen für “Pausen in ... zulassen”.

**'Pedal Bass' in Mittelstrophen zulassen:** Dies bestimmt, ob der Pedal Bass Effekt in Mittelstrophen vorkommen darf.

**Erzwinge einfaches Arrangement im Song (keine Verzierung):** Sie können den gesamten Song so einstellen, dass “einfachere” RealTracks verwendet werden. Dies gilt nur dann wenn die verwendeten RealTracks diese Option anbieten. Im RealTracks Picker wird dies durch ein “y” in der Spalte “Einfachere” angezeigt. Die “einfachen” RealTracks spielen weniger geschäftige, weniger Verzierte Arrangements.

**Drums Einzähler (nür diesen Song):** Sie können die Vorzähleroption für diesen Song auswählen.

**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.

Sie können rasch ein Fadeout-Ending erzeugen. Drücken Sie den **[Fade]** Button in Songeinstellungen, Band-in-a-Box wird die letzten “x” Takte des Songs (sie können die Anzahl der Takte selbst bestimmen), nun “ausfaden”.

**Neue Zeile für jede Sektion (Part-Marker) :** Diese Funktion können Sie in *Optionen | Voreinstellungen | Anzeige* bei der Checkbox “Neue Zeile für jede Sektion (Part-Marker)” aus- und einschalten.

**RealTracks Optionen nur für diesen Song** stellt die RealTracks Optionen für diesen Song ein ohne die globalen RealTracks Einstellungen zu verändern.

**Soli sollen ein ‘bluesiges’ Feel haben:** Wenn aktiviert, wird jeder Solist (oder RealTracks Background Solist) jeden Dur-Dreiklang (C,F usw.) wie einen Dominantseptakkord oder Akkord mit kleinen Septimen für Soli, behandeln.

**Ermögliche RealTracks Ersetzungen basieren auf Tempo:** Wenn aktiviert, findet das Programm die besten RealTracks für das aktuelle Tempo. Es könnte zum Beispiel, ein Akustik-Bass ersetzt werden, der mit schnellerem Tempo aufgenommen wurde, das näher am Tempo des Songs liegt. Der RealTracks Name erscheint dann im Hauptbildschirm mit einer vorangestellten Tilde als Zeichen für eine Ersetzung.

**Ermögliche RealTracks Shots, Pausen und Pushes:** Wenn aktiviert, der Song stellt Shots, Pausen und Pushes zur Verfügung. Nicht alle Styles haben diese Möglichkeit. Prüfen Sie die *RealTracks\Library\Holds* Ordner und den RealTracks Zuordnungs-Dialog - Spalte Pausen Nummer.

**Ermögliche RealTracks Half-Time/Double-Time:** Wenn aktiviert, der Song ermöglicht RealTracks in Half-Time (halbe Geschwindigkeit oder Double-Time (doppelte Geschwindigkeit) wiederzugeben. 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.

**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 bessere Qualität aber weniger Vielfalt im Arrangement.

**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 aktuellen 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.

**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.

**Dieser Song hat Probleme bei der Wiedergabe, deaktivieren Sie die schnelle 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. Sie können die schnelle Erzeugung für alle Songs deaktivieren, indem Sie in den RealTracks Voreinstellungen die Einstellung “Erhöhe Geschwindigkeit bei der Erzeugung von RealTracks” deaktivieren.

**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.

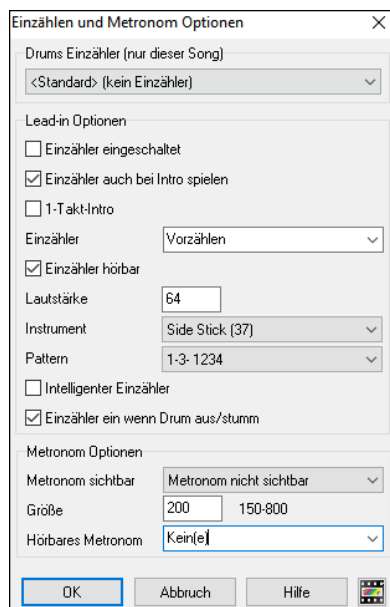
**Künstler Performance-Spuren um Halbtöne transponieren:** Wenn dies aktiviert ist, werden alle Künstler Performance-Spuren um den hier eingegebenen Wert transponiert (in der Tonhöhe gedehnt). Der Wert wird automatisch eingestellt, wenn Sie Ihren Song transponieren, aber Sie können ihn hier anpassen.

## Einzählen und Metronom Optionen



**Einzähler/Met.**

Der **[Einzähler/Met.]** Button im **Voreinstellungs**-Dialog öffnet den **Einzählen und Metronom Optionen** -Dialog, in dem Sie die Optionen für den Drums-Einzähler (Pattern, Typ, 1-Takt statt 2-Takt, Typ, Lautstärke, Instrument, Smart Lead-In usw.) und die Metronom-Optionen (sichtbares und/oder hörbares Metronom) einstellen können.



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

**Einzähler eingeschaltet:** Wenn Musiker mit Band-in-a-Box Solospiel üben möchten, werden Sie den Einzähler wahrscheinlich abschalten, um ihr Stück immer wieder gleich von vorne beginnen zu lassen ohne den Einzähler bei jedem Durchgang zu hören. Wenn diese Option deaktiviert ist, startet der Song ohne Einzähler direkt in Takt 1.

**1-taktige Einzähler:** Wenn diese Option aktiviert ist, wird nur noch ein eintaktiger Einzähler, anstelle eines zweiktaktigen erzeugt.

**Einzähler auch bei Intro spielen:** Wenn ein Song eine Einleitung hat, ist ein 2-taktiger Einzähler normalerweise nicht nötig. Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass Songs mit Einleitung ohne Einzähler abgespielt werden.

**Einzähler:** Sie können statt des Einzählens mit dem üblichen "1-2-1234" auch festlegen, dass zwei Takte der Schlagzeugspur abgespielt werden. Dies ist sinnvoll, wenn Sie Band-in-a-Box live "im Tanzsaal" verwenden und keine hässlichen Pausen zwischen den Stücken haben möchten. Verschiedene Optionen erlauben die Auswahl zwischen "a-Pattern", "b-Pattern" oder Fills.

**Einzähler hörbar:** Aktiviert einen hörbaren Einzähler und die Lautstärke des Einzählers (0...erklängt nicht).

**Instrument/ Pattern:** Sie können ein beliebiges Schlagzeuginstrument wählen für den Einzähler, außerdem können Sie zwischen verschiedenen Einzählpatterns auswählen und z.B. einen Schlag auf der 2 und der 4 anstelle des üblichen "1-2-1234" wählen.

**Intelligenter Einzähler:** Diese Option verhindert, dass der Einzähler in die Auftaktmelodie hereinspielt und unterdrückt den Einzähler in diesem Fall.

**Einzähler ein, wenn Schlagzeug aus/stumm:** Wenn die Schlagzeugspur abgeschaltet wurde, wird auch ein Einzähler nicht hörbar sein. Wenn Sie diese Option wählen, wird der Einzähler trotzdem abgespielt. Diese Option ist praktisch für Schlagzeuger, die mit Band-in-a-Box zusammen üben und deshalb die Schlagzeugspur abgeschaltet haben.

**Metronom sichtbar:** Sie können ein sichtbares Metronom anzeigen, dass entweder während des ganzen Songs oder nur für das Lead-in sichtbar ist. Wählen Sie die Position auf dem Bildschirm (oben rechts oder in der Mitte) und die Größe (bis hin zur vollen Bildschirmgröße möglich). Sie können hier ebenfalls das angezeigte Pattern festlegen (z.B. 1234, 1-3- oder 1--- etc.). Ein sichtbares Metronom ist für einen Schüler, der lernen will, im Takt zu bleiben eine große Hilfe und mit der einstellbaren Größe auch quer durch den Raum leicht zu erkennen.

**Hörbares Metronom:** Die drei Einstellungen für das hörbare Metronom sind "ohne", nur während einer Aufnahme oder während Aufnahme und Wiedergabe.

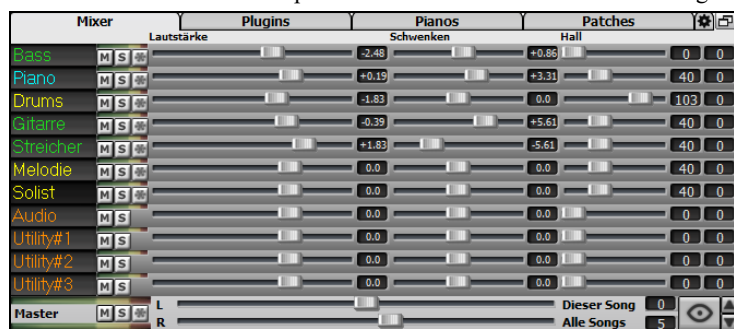
## Optionen für einfache Arrangements



Drücken Sie den **[Einfach]** Button. Dies ermöglicht Ihnen schnell Spuren auf einfaches Arrangement oder den gesamten Song auf unverzerrtes Arrangement umzustellen. Die Option für einfache Arrangements kann für mittels für einzelne Songs oder für alle Songs eingestellt werden. Sie können dies auch bei den Drums machen.

## Spur-Einstellungen für die Wiedergabe

Die einzelnen Instrumenten Spuren werden mit dem Bildschirm-Mixer gesteuert.



Rechts-Klick oder Doppel-Klick auf einen Spurnamen öffnet ein Menü mit Einstellungen und Aktionen für die ausgewählte Spur. Das Menü ist nach Gruppen organisiert. Dies ermöglicht eine einfachere Auswahl der Spurtypen: Audio (RealTracks, UserTracks, Loop) oder MIDI (MIDI SuperTracks, klassische MIDI Spuren) 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. Die Mute- und Solo-Zustände der einzelnen Spuren werden in den Songs gespeichert und beim nächsten Öffnen der Songs geladen.

### Eine Spur 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 Spur solo spielen lassen

Während Sie Band-in-a-Box zuhören, können Sie leicht eine bestimmte Spur durch Strg+Mausklick (links oder rechts) auf das Instrument oben auf dem Bildschirm isolieren (alleine bzw. Solo spielen lassen).

Wenn Sie zum Beispiel nur das Klavier hören möchten, **Strg**+klicken Sie auf das Klavier. Wenn Sie dafür Hot-Keys benutzen möchten, können Sie **Alt+2** drücken (alle wegschalten/stummschalten) und dann **Alt+4** (Klavier zuschalten/aktivieren). Sie können die Aktuelle Spur auch mit **Alt+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.



## Eine Spure einfrieren



Es kann jede Spur 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. 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. Die neue "Einfrieren"-Funktion ist unterschiedlich zu der früheren, eingeschränkten Funktion. Bisher wurde mit dieser Funktion das ganze Arrangement auf die Audio-Spur gerendert.



Sie können Spuren einfrieren, indem Sie den "Einfrieren" Button (Schneeflocke) auf der Toolbar drücken und danach auswählen welche Spuren Sie einfrieren oder auftauen wollen.

## Ändern von Lautstärke, Schwenken, Hall und 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.

Doppel-Klick auf den Schieberegler stellt die Werte auf die Standardeinstellung zurück.

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

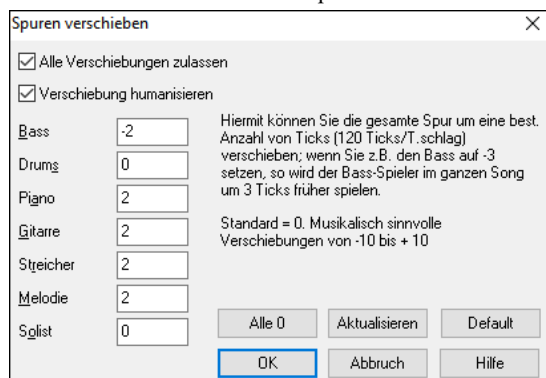


Die Master Lautstärke ist eine neue Einstellung für Lautstärken in Band-in-a-Box, und ist eine echte Master Lautstärke, die eine Dezibel (dB) Verstärkung zum Gesamtsignal erwirkt, unabhängig der Spuren-Lautstärken. Wenn Sie zum Beispiel möchten, dass alle Band-in-a-Box Songs lauter werden, können Sie 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

Diese Funktion ermöglicht Ihnen, die Bass, Schlagzeug, Klavier, Gitarre, Streicher, Melodie oder Solo Spur um einen definierbaren Wert nach vorne oder nach hinten zu verschieben. Schieben Sie z.B. den Bass etwas nach vorne, vor den übrigen Teil der Band, um den Bassisten zur "treibenden Kraft" in der Band zu machen".

Um Spuren zu verschieben, wählen Sie *Bearbeiten | Spuren verschieben...* Die Werte werden in "Ticks-pro-Schlag" gemessen, wobei 120 Ticks einer Viertelnote entsprechen. Der musikalisch nutzbare Bereich liegt zwischen -10 und +10.



**Alle Verschiebungen zulassen:** Aktivieren, wenn Verschiebungen gewünscht sind.

**Verschiebungen humanisieren:** Wenn aktiviert, werden die Verschiebungen humanisiert ("vermenschlicht"), d.h., um einen für jede Note unterschiedlichen Wert verschoben, was die Spur lebendiger klingen lässt.

Drücken Sie die den **[Default]** Button um die einzelnen Felder mit den Standard-Vorgabewerten für das Verschieben zu füllen.

Drücken Sie den **[Alle 0]** Button um alle Felder mit 0 (Null) zu füllen.

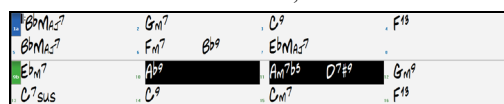
Drücken Sie den **[Aktualisieren]** Button um Ihre Veränderungen zu übernehmen und sofort anzuhören.

**Tip:** Eine Spur, die immer Noten zu früh spielt, klingt "out of time", hingegen "Humanisieren" der Verschiebung macht die Spur lebendig.

## Ausgewählten Bereich als Schleife spielen

Klicken Sie auf die Schaltfläche **[Erzeuge und Play] mit gedrückter Umschalt-Taste+Mausklick** drücken Sie **F10** (ausgewählten Bereich als Schleife abspielen), und das Programm wird den ausgewählten Bereich in einer Endlosschleife abspielen. Sie können z.B. die Takte 10 und 11 markieren, dann drücken Sie F10, und die Takte 10 und 11 werden als Schleife spielen bis [Stop] gedrückt wird.

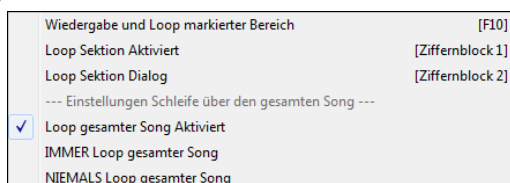
Um diese Funktion zu nutzen, wählen Sie erst einen Bereich auf dem ChordSheet.



Wählen Sie **Start | Start (wiederholen) markierten Abschnitt** (oder drücken Sie F10). Der markierte Bereich wird dann endlos wiedergegeben bis Sie STOP klicken.

## Loop Button

Klicken Sie auf die gewünschte Schleifen-Option für entweder den Ganzen Song oder einen Bereich. Wenn die Checkbox für den ganzen Song aktiv ist, wird der ganze Song wiederholt. Im Loop Sektions-Dialog können Sie genau den Bereich definieren, den Sie als Schleife wiedergeben möchten.



## Spieren Sie einen beliebigen Abschnitt des Songs in einer Schleife

Sie können jeden beliebigen Abschnitt des Songs in einer Schleife wiedergeben. Das Programm wird dann am ersten Schleifenpunkt mit der Wiedergabe beginnen und den Schleifen-Abschnitt solange spielen bis [Stop] oder nochmals [Schleife] gedrückt wird.





Das 'Loopen' eines Abschnitts im Song ist im Schleifenmenü aktiv oder mit der **ZIFFERNBLOCK 1** aktiviert

Loop Sektion Dialog (Ziffernblock 2)

Wählen Sie den **Schleifen Sektions Dialog** über das Schleifenmenü oder drücken **ZIFFERNBLOCK 2**.

Der Dialog für die Einstellung der Schleife wird angezeigt.

Damit bietet sich eine einfache Möglichkeit, eine ganze Strophe oder anderen Abschnitt eines Songs zum Üben oder bei einer Aufführung zu, 'loopen'.

Um Einstellungen in diesem Dialog manuell einzugeben, wählen Sie entweder "einzelne Bildschirmseite wiederholen" oder "Taktbereich wiederholen".

Wählen Sie letzteres, dann geben Sie in "von Takt" den Startpunkt ein, welche "Strophe" und die Anzahl der "Takte" für die Länge des Schließens-Abschnitts. Sie können dann den Song mit der Schaltfläche [Schleife spielen] abspielen und dann den Dialog be[Ende]n.

"Einzelne Bildschirmseite wiederholen" (**Strg+ZIFFERNBLOCK 7**) spielt eine einzelne Bildschirmseite der Notation an der aktuellen Song-Position. Die Länge der Schleife wird in den Optionen des Notations-Fensters bei "Takte/Bildschirm" festgelegt. Es gibt auch Einstellungen, um die Schleifenpunkte für Intro, erste / mittlere / letzte Strophe, Endung oder Alle festzulegen.

Sobald die verschiedenen Schaltflächen angewählt werden, sehen Sie die, dass sich die Einstellungen für "Taktbereich wiederholen" aktualisieren.

Es sind auch Hot-Keys dafür verfügbar, schauen Sie *unter Start | Schleife*.

## Schleifen Übungs Funktion

Die Schleife Stummschalten jedes N-te Mal ist hilfreich um eine

bestimmte Phrase zu lernen. Wenn Sie die Checkbox **Stumm** aktivieren, wird die ausgewählte Spur bei jedem N-ten Loop stummgeschaltet. Während die Schleife spielt, spielen Sie die Phrase mit. Dann sind sie auf sich allein gestellt, wenn die Phrase alle Nte Schleifenwiederholung stummgeschaltet wird. Sie können die Spur zum Stummschalten und wie oft die Spur stummgeschaltet wird, auswählen.

Die "Vorwärts zur nächsten Schleife" Option ermöglicht Ihnen einen ganzen Song zu Üben und zu Lernen, indem Sie jeder Bereich eine bestimmte Anzahl an Takten wiederholt wird.

Sobald Sie diese Einstellungen gemacht haben, können Sie eine Schleife wie sonst auch starten. Zum Beispiel können Sie einen Bereich markieren, dann den Schleifen **[Loop]** Button drücken, und Wiedergabe und Loop markierten Bereich (oder durch Drücken von **[F10]**) klicken. Oder Sie können **L 4 Eingabe** drücken um eine 4 Takte Schleife zu starten.

## "Konduktor" - Live Abspielsteuerung



Während der Song abgespielt wird, stehen Ihnen viele "Eintasten Funktionen" zur Verfügung, um das Abspielen und die Navigation im aktuellen Song während des Abspielens zu erleichtert.

## Spielen Sie mit Ihrem MIDI-Keyboards zu Band-in-a-Box

Wenn Sie ein externes MIDI-Keyboards mit Ihrem Computersystem verbunden haben, können Sie die MIDI Thru Option nutzen, um zusammen mit dem Programm zu spielen, ebenso wie die Harmonisierungs- Option

Wenn Sie mit der Band-in-a-Box "Band" jammen und Ihr Keyboardsound ist zu leise und das Erhöhen der THRU Lautstärke hilft nicht ausreichend, nutzen Sie diese Option, um die Thru Velocity anzuheben und Ihr THRU Spiel lauter zu machen. Z.B. sind Keyboards OHNE Anschlagsdynamik (=Velocity) in der Regel auf eine leise Velocity von 64 fest eingestellt, Um diese Anhebung der Thru Velocity zu erreichen, öffnen Sie die **MIDI Optionen** (Optionen | Voreinstellungen | MIDI Optionen). Vergewissern Sie sich, dass das Auswahlkästchen 'MIDI Thru' angewählt ist und setzen Sie bei "THRU-Veloc. verstärken" einen Wert zwischen -127 und +127 ein (Default ist 0.).



**Harmonisieren Sie Ihr eigenes Spiel:** durch Auswahl der *MIDI Thru Harmonie* (**Alt+F11**) aus dem **[Harmonie]** Menü und Auswahl einer Harmonie, so wie Sie es für die Melodie machen würden.

## Gemeinsam mit dem Wizard spielen

Der Wizard zum Mitspielen ist eine intelligente Begleit-Funktion, die mit den unteren zwei Reihen Ihrer PC-QWERTZ-Tastatur kontrolliert wird. Die untere Tastenreihe spielt Akkordtöne; die zweite Reihe spielt Durchgangstöne. Spielen Sie eine beliebige Taste einer beliebigen Reihe, Sie können sich niemals irren.

**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).



☒ MIDI Tastatur Wizard Aktiviert

Zur Nutzung dieser Funktion, drücken Sie den **[MIDI]** Button in der Toolbar und setzen ein Häkchen bei *MIDI Tastatur Wizard Aktiviert*.

Sie können auch die *Wizard Mitspiel-Funktion* aus dem *Start*-Menü auswählen.

Im Menü *Start* schalten Sie *Wizard benutzt "Smart" Noten* "aus" (kein Häkchen), damit Sie der Wizard auf die chromatische Tonleiter zugreifen lässt. Schalten Sie "ein", um nur auf jene Noten Zugriff zu haben, die auf den Akkorden bzw. der Tonart des Songs beruhen.



So können Sie auch ohne externes MIDI-Keyboard in die Melodie- oder Solo-Spur aufzuzeichnen und sogar den Solist Wizard (= das automatische Generieren von Soli) ansteuern. Ebenso arbeitet das Zusammenspielen unter Verwendung des Wizards mit dem Harmonisierungs- Feature zusammen, damit können Sie z.B. direkt von Ihrer QWERTZ Tastatur in 4-stimmigen Saxofon Harmonien spielen.

### MIDI Keyboard Wizard

Um der diese Funktion auch mit Ihrem MIDI-Keyboard verwenden zu können, wählen Sie die [Voreinst]-Schaltfläche und dort die Seite "Transpon.", hier wählen Sie "Verwende Wizard für THRU-Teil". Stellen Sie sicher, dass der "Hauptschalter" auf dem Hauptbildschirm ebenfalls aktiviert ist. Jetzt können Sie während Band-in-a-Box einen Song spielt auf dem MIDI-Keyboard mitspielen, dabei werden die Töne C-E-G-B Akkordtönen zugeordnet und die Tasten D-F-A-H den Durchgangsnoten.

### MIDI Normalisieren

Bei einer Jamsession ist es oft hilfreich, wenn alle Songs ungefähr gleich laut sind. Mit der Programmfunktion "MIDI-Normalisieren" erreichen Sie, dass alle Musikstücke in ungefähr derselben Lautstärke abgespielt werden. Wenn Sie z.B. für alle Lautstärken "70" einstellen, wird das Programm alle abgespielten in diesem Lautstärkebereich abspielen. Diese Einstellung finden Sie in den **Arrangement Optionen** Dialog (*Optionen* | *Voreinstellungen* | *Arrangement*).

[Normalisierter Anschlag=70, war 69] Wenn Sie die MIDI-Normalisierung aktiviert haben, erkennen Sie dies an der Titelleiste. Hier erscheinen die eingestellte "Wunschlautstärke" zusammen mit dem originalen Wert des aktuellen Songs.

Die MIDI-Normalisierung betrifft normalerweise nur den Bass, Schlagzeug, Streicher und Gitarre. Wenn Sie zusätzlich die Option "Melodie und Solo normalisieren" auswählen, werden auch diese Spuren normalisiert.

### Ausgabe Akkorde auf ein Externes Gerät

Bestimmte externe Musikgeräte erfordern Akkorde in der Grundstellung um in Echtzeit richtig angesteuert zu werden.

Ein Beispiel dafür ist der Digitech Vocalist. Sie singen in ein Mikrophon und ergänzen Ihre Stimme um Harmonien, die durch Akkorde in das Gerät eingegeben werden. Band-in-a-Box kann durch die Ausgabe auf verschiedenen Kanäle solche Geräte ansteuern.

Es gibt auch Einstellungen für Akkordtypen, Ausgabe-Kanal-Nummer, Velocity und Ausgabe-Tonumfang. Direktansteuerung für Roland RA Serie und Vocalist sind in diesem Dialog enthalten. Über den Menüpunkt *Optionen* | *Voreinstellungen* und den Button [Ausgabe Kanal] können Sie den Dialog öffnen. Der Dialog **Akkorde ausgeben an Kanal** 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 Schaltfläche, **[Vocalist]**, wenn ein solches Gerät 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).

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.

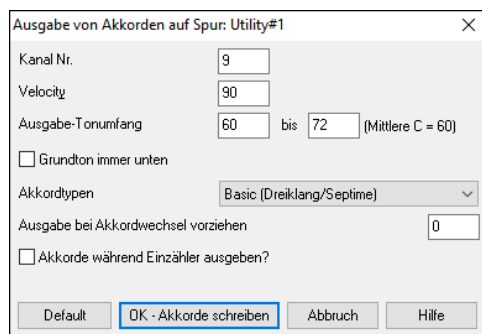
Aktivieren Sie die Checkbox **MIDI Sync Info ausgeben**, um MIDI-Sync-Informationen an Ihr externes Gerät zu senden.

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.

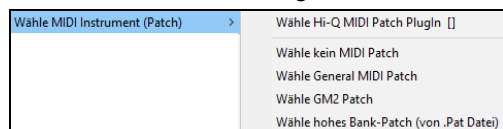


Zu diesen Optionen gehören Kanal, Anschlagstärke (Velocity), Tonumfang, Akkordtypen, Grundakkord immer unten, Ticks vor dem Akkordwechsel und Akkordausgabe während des Einzählers. Wenn die Akkordtypen auf "Dreiklänge, nur Sept. Akk." eingestellt sind, wird ein Akkord wie C13 als C7 wiedergegeben, wenn 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.

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 Instrument Ändern

Um ein MIDI Instrument für eine beliebige MIDI-Spur zu ändern, führen Sie einen Rechtsklick auf den Spur Radio-Button im oberen Bildschirmbereich durch und gehen zum Befehl *Wähle MIDI Instrument (Patch)* und wählen dann einen der Menübefehle.



*Wähle Hi-Q Patch Plugin:* Verwenden Sie diesen Menübefehl wenn Sie ein Hi-Q MIDI Instrument Preset und einen 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 ermöglicht Ihnen ein Instrument aus der Liste der GM Patches zu wählen.

*Wähle GM 2 Patch:* Dies ermöglicht Ihnen ein Instrument aus den General MIDI 2 Patches zu wählen.

*Wähle hohes Bank Patch (von.Pat Datei):* Dies ermöglicht Ihnen die höheren Bank Instrumente auf ihren speziellen Synthesizer zu wählen.

## Über Patch Wechsel

Patch Wechsel sind in Band-in-a-Box Styles eingebunden und werden mit dem Song normalerweise geladen. Dies kann im **MIDI Options**-Dialog in den **Voreinstellungen** ausgeschaltet werden. Alternative Patches können mit dem Song gespeichert werden. (Alt+F2).

## Zusätzliche Patches

"Patch" steht im Allgemeinen für den Namen eines einzelnen MIDI-Instrumente. Beispiele von Patches sind akustischer Bass, E- Bass, Stand Bass, elektrisches Klavier und Violine. Prinzipiell aber ist ein Patch eine Datei, die für einen bestimmten Synthesizer die Parameter festgelegt, nach welchen er einen bestimmten Klang formt. So werden Patches auch benutzt, um reale Instrumente nachzubilden, wie wir Sie für die "Band in der Box" hauptsächlich benötigen. Band-in-a-Box verwendet grundsätzlich die Standardbank mit General MIDI Patches, auf die sich alle Hersteller von MIDI-Instrumenten geeinigt haben, viele MIDI Synthesizer und Soundkarten bieten aber zusätzliche Patches als Alternativen zur grundlegenden GM Liste. Diese Klänge findet man typischerweise auf den höheren Bänken im Speicher des jeweiligen Klangerzeugers (=Synthesizer). Art und Anzahl der Patches sind nicht normiert und können sich deshalb von Modell zu Modell unterscheiden.

## 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:

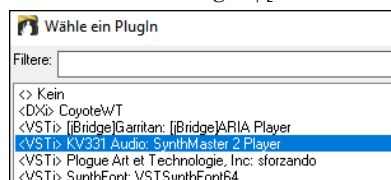
- MIDI SuperTracks, die Klänge mit Arpeggiatoren verwenden.
- Zugriff auf SynthMaster-Sounds über die Funktion "Plug-In wählen" im rechten Menü der Spur, um aus Tausenden von SynthMaster-Sounds zu wählen, oder über den Dialog "Hi-Q-Patch laden", um aus den von PG Music gemachten Voreinstellungen für 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.

SynthMaster wird standardmäßig in den folgenden Ordnern installiert:

C:\Program Files\KV331 Audio

C:\Program Files\VSTPlugins\KV331 Audio

Um SynthMaster als Standard-Synthesizer zu verwenden, öffnen Sie den Dialog **MIDI/Audio Treiber Setup (Optionen | Voreinstellungen | [MIDI Treiber])** und drücken Sie den Button **[VSTi/DXi Synth]**.



SynthMaster wird automatisch zur Plug-In-Liste hinzugefügt. Wählen Sie einfach "<VSTi> KV331 Audio: SynthMaster 2 Player" aus der Liste und drücken Sie OK.

Wenn SynthMaster als Standard-Synthesizer ausgewählt ist, wird sein Name auf dem Button [VSTi/DXi Synth] angezeigt.

Um MIDI SuperTracks auszuwählen, die SynthMaster-Sounds verwenden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Button einer Spur und wählen Sie im Menü *Wähle MIDI SuperTrack für diese Spur*.

**Streicher** **Wähle MIDI SuperTrack für diese Spur**

Dadurch wird der Dialog **Wähle MIDI SuperTracks** geöffnet. Geben Sie einen "SynthMaster"-Text ein, um die Liste zu filtern.



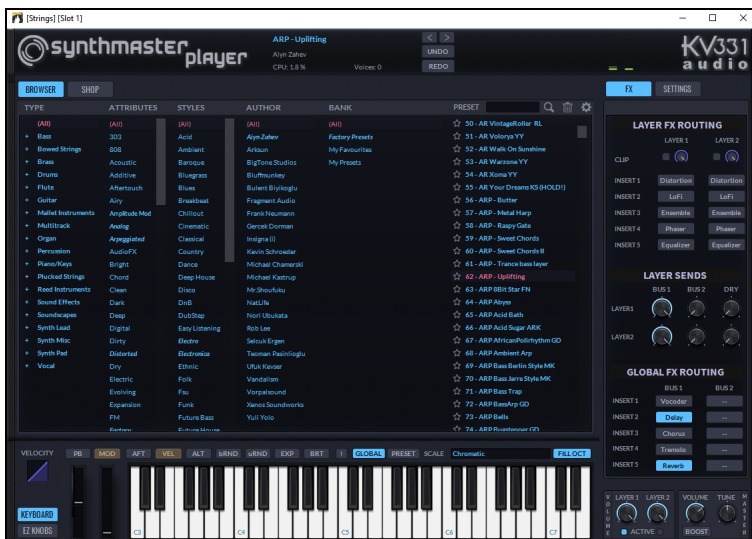
Einige von ihnen haben Arpeggiatoren in den Sounds. Wählen Sie einen aus, der Ihnen gefällt, drücken Sie OK und beantworten Sie die Bestätigungsmeldung mit Ja.

**Streicher** Sie werden sehen, dass das Label der Spur blau geworden ist, um anzuzeigen, dass es sich um einen MIDI SuperTrack handelt.

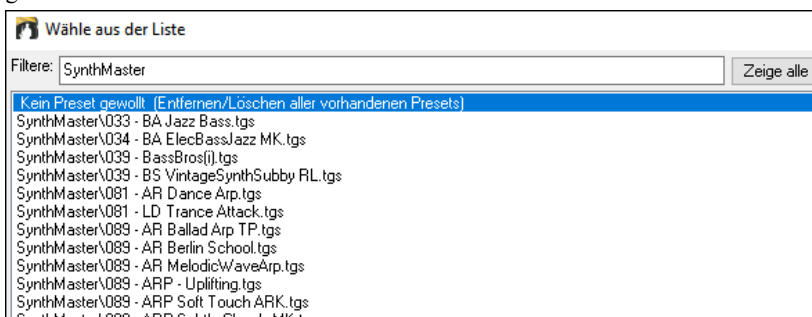
Im Mixer können Sie bestätigen, dass der SynthMaster-Synthesizer-Sound in die Spur geladen wurde.



Wenn Sie den Sound anpassen möchten, klicken Sie auf den SynthMaster-Synth in der Registerkarte [Plug-Ins], um das Synth-Fenster zu öffnen.

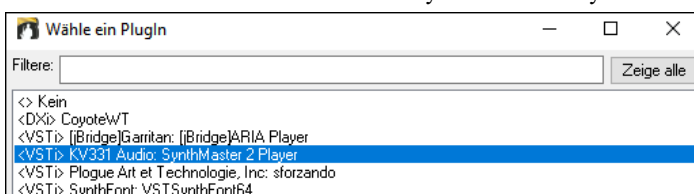


Sie können auch über den Hi-Q Patch-Dialog auf SynthMaster-Sounds zugreifen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Button einer Spur und gehen Sie zu *Wähle MIDI-Instrument (Patch) | Wähle Hi-Q MIDI Patch Plug-In*. Dies öffnet den Dialog, der die Hi-Q Patch Plug-Ins (.tgs) auflistet. Geben 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> JV331 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.

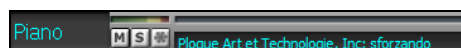
Einige Styles verwenden MIDI SuperTracks, die automatisch mit SynthMaster-Sounds wiedergegeben werden. Sie sind im MIDI SuperTracks Set 39 enthalten. Im StylePicker finden Sie sie über den Button [Andere] im Menü *Bestimmtes MIDI SuperTracks Set #*.

## Hi-Q MIDI Instrumente für sforzando

Wir haben einen neuen VST Synthesizer hinzugefügt, mit Unterstützung des bekannten .SFZ Sound Format, wie auch der Hi-Q Sounds von PG Music. Viele Sounds die für das .SFZ Format entwickelt wurden, sind über das Internet verfügbar, und sofort mit Band-in-a-Box mit diesem Synth verwendbar. Ihre bestehenden Band-in-a-Box Hi-Q Sounds verwenden bei der Wiedergabe diesen Synthesizer. Daher werden Songs oder Styles die bereits vorhanden sind, mit diesem neuen Synth wiedergegeben. Dieser Synth wird mit Band-in-a-Box installiert und ist sofort verwendbar und benötigt keine Konfiguration.

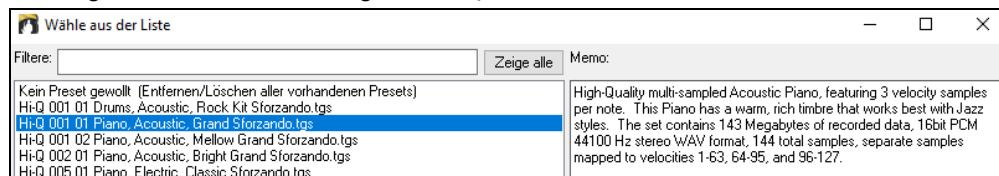


Die meiste Interaktion zwischen Band-in-a-Box und dem sforzando Synth findet im Hintergrund statt, Sie müssen daher nichts machen. Wählen Sie einfach einen Style und drück Wiedergabe, wie gewöhnlich. Dies ist deshalb, da die Styles die den Synth verwenden so kodiert sind, dass diese die Hi-Q Patches verwenden.

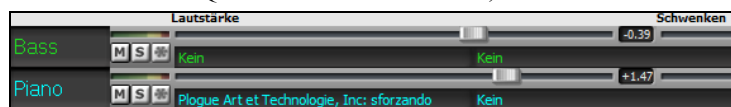


Wenn Sie einen bestimmten Hi-Q Sound hinzufügen wollen, führen Sie einen Rechts-Klick auf den Spur-Button aus und gehen zu *Wähle MIDI Instrument (Patch) | Wähle Hi-Q MIDI Patch PlugIn*.

Dies zeigt Ihnen eine Liste der verfügbaren Hi-Q Sounds an.



Wenn Sie einen Hi-Q Sound aus der Liste wählen, wird sforzando mit den Hi-Q Instrument geladen.



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 Klick machen.





## Real Instrumente – RealDrums und RealTracks hinzufügen

Ihre Songs, Styles und Soli können mit Live-Audio Spuren, die von Studio-Musikern aufgenommen wurden, noch verbessert werden.

### 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.

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 Auswahl – RealDrums Picker

Der **RealDrums Picker** wird dazu verwendet, um einen bestimmten RealDrums Style zu genau den Song zuzuordnen, den Sie gerade bearbeiten. **Selbsterzeugte RealDrums** (oder RealDrums von anderen) die von Ihnen in das RealDrums Verzeichnis gespeichert worden sind, erscheinen nun im **RealDrums Picker** Dialog.

### RealDrums Schnell-Liste

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.

Um den Dialog zu öffnen, führen Sie einen Rechts-Klick auf den Drums Spur Button aus, und wählen *[Schnell-Liste RealDrums]* aus dem Menü.

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.

### 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 1 bis 8 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.

Wir haben in Band-in-a-Box Pro eine Auswahl an Pop, Jazz und Country RealTracks inkludiert. Viele weitere RealTracks sind zusätzlich als Add-Ons oder in den verschiedenen Band-in-a-Box PAKs besonders günstig, erhältlich.

### Verwenden von RealTracks in Songs - RealTracks Picker

Der **RealTracks Picker** Dialog weist ein RealTrack Instrument einer jeden beliebigen Band-in-a-Box Instrumental-Spur zu. Es werden auch bereits zugewiesene RealTrack Spuren angezeigt. Dieser Dialog kann auf verschiedene Wege geöffnet werden:

1. Drücken Sie die **R T Eingabe** oder **R T 1 Eingabe** Tasten.
2. Klick auf den **[RealTracks]** Toolbar Button und Auswahl des *RealTracks Picker Dialog* oder Umschalttaste gedrückt halten und Klick auf diese Schaltfläche.
3. Rechts-Klick oder Doppel-Klick auf einen Spur Radio Button am oberen Bildschirm-Rand des Band-in-a-Box Haupt-Schirms, und aus dem Menü dann *Wähle RealTracks*.
4. Klicken Sie auch einen Spur-Namen im Mixer und wählen *Wähle RealTracks* im Menü.
5. Drücken Sie den Button **[Spur Zuweisen]** im **RealTracks Einstellungs**-Dialog.
6. Klicken Sie im Dialog **Spureinstellungen und -Aktionen** auf den Button **[+]** rechts neben dem RealTracks-Radio-Button und wählen *Wähle RealTracks* im Menü.

Um den Dialog zu verwenden, wählen Sie zunächst die Spur in der oberen linken Ecke aus. Danach wählen Sie ein RealTrack für die Spur aus der Liste aus.

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.

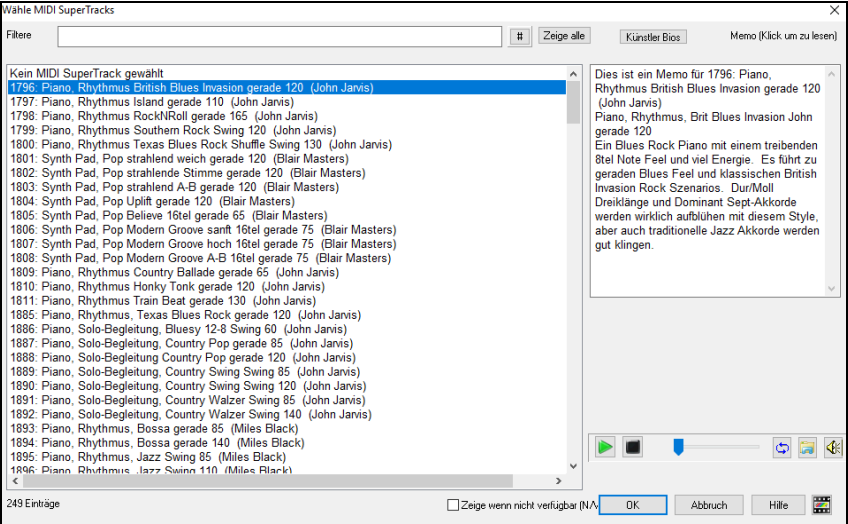
## Ein MIDI SuperTrack hinzufügen

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.

Um MIDI SuperTracks zu verwenden, haben Sie folgende Möglichkeiten:

1. Wählen Sie einen Style oder Song, der MIDI SuperTracks hat und drücken Sie den Play Button. Sehen Sie sich dazu den MIDI SuperTracks Demos Ordner an.
2. Fügen Sie ein MIDI SuperTrack zu einer bestimmten Spur hinzu.

Lassen Sie uns als Beispiel ein MIDI SuperTrack zur Piano Spur hinzufügen. Rechts-Klick auf die Piano Spurüberschrift am oberen Bildschirmbereich öffnet ein Auswahlménú mit den Optionen (oder Rechts-Klick bei den Piano-Einstellungen im Mixer). Wählen Sie danach die Option *Wähle MIDI SuperTrack für diese Spur*. Sie sehen den **Wähle MIDI SuperTracks** Dialog.



Sie erhalten eine Vorschau der MIDI SuperTracks, entweder mit einem Doppelklick auf die Liste oder über die Wiedergabesteuerung. Wählen Sie ein MIDI SuperTrack aus der Liste und klicken Sie **[OK]**. Sobald Sie eine Spur gewählt habe, wird die Piano Beschriftung blau und zeigt damit, dass es sich um ein MIDI SuperTrack handelt. Im PlugIn Register des Mixers sehen Sie, dass ein VST PlugIn für die Pianospur gewählt wurde. Wenn Sie den Sound anpassen wollen, klicken Sie auf den VST Namen im Mixer um das sforzando Fenster zu öffnen.

Das Konduktorfenster

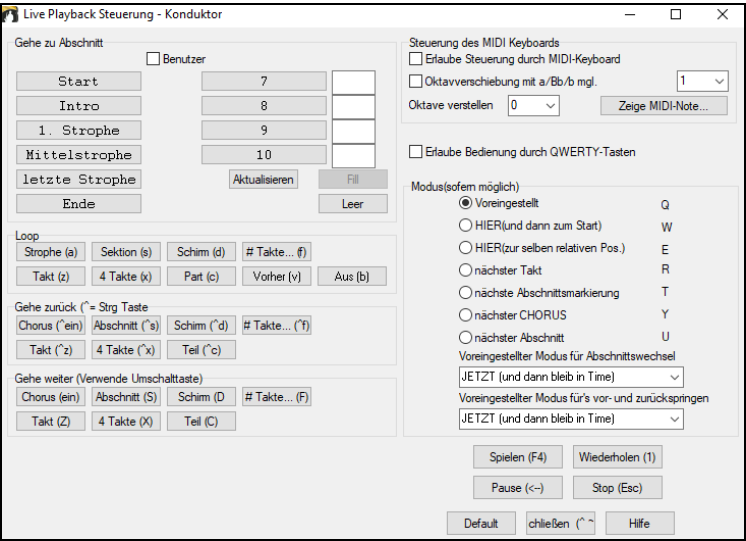
“**Konduktor**”- **Live Playbacksteuerung**. Während ein Song abgespielt wird gibt es bei geöffnetem Konduktor Steuerungsmöglichkeiten für das Abspielen. Dabei können Sie zwischen verschiedenen Steuerungen wählen:

- 1. Bedienoberfläche im Konduktor
- 2. QWERTZ-Tasten auf der Computertastatur
- 3. MIDI-Keyboad

Während der Song abgespielt wird stehen Ihnen eine Vielzahl von Tastenkürzeln zur Verfügung mit denen Sie das Abspielen und ‚Loopen‘ des Stücks steuern können. Drücken Sie z.B. die “4” wird die mittlere Strophe als nächste gespielt, ein Druck auf die Taste “S” wiederholt die einen festgelegten Abschnitt immer und immer wieder. Diese Funktionen sind ideal für Bühne oder während einer Aufführung. Die Wiederholungen werden nahtlos gespielt, sind also “tanzfest”. Sie können auch einzelne MIDI-Tasten Ihres MIDI-Keyboards mit Funktionen belegen und dann das Playback komplett vom MIDI-Keyboad aus steuern. Eine Vielzahl von Abspielfunktionen kann beliebigen MIDI-Tasten zugeordnet werden und erleichtert die Bedienung enorm, weil Sie nicht zwischen Computertastatur und MIDI-Keyboad wechseln müssen.



Der Konduktor wird über die Schaltfläche **[Konduktor-Fenster]** auf der Wiedergabe Toolbar aufgerufen oder mit dem Hotkey **Strg+Tilde (~)**. Sie können auch aus dem Fenstermenü die *Option Konduktorfenster* wählen.



Sie müssen die Buchstabentasten aktivieren um die Buchstaben während des Abspielens verwenden zu können. Dies aktivieren Sie über die Option **Erlaube Bedienung durch QWERTZ-Tasten**.

Wenn Sie den Konduktor über Ihr MIDI-Keyboad steuern möchten, müssen Sie die Option **Erlaube Steuerung durch MIDI-Keyboad** aktivieren. Wenn diese Option aktiv ist, wird jede MIDI-Note als Steuerung des Konduktors interpretiert werden – die MIDI-Thru-Funktion ist abgeschaltet währenddessen.

Die JukeBox

Benutzen Sie die Jukebox für fortlaufende Wiedergabe einer Gesamtliste oder aller Band-in-a-Box Songs in einem Ordner. ⇐ Dieser Button spielt den vorherigen Song im Verzeichnis, dieser ⇒ den nächsten Song in alphabetischer Reihenfolge.



Klicken Sie auf die Schaltfläche **[Play Jukebox]**, um die **Einstellungen für JukeBox** aufzurufen. In den **Einstellungen für JukeBox** kontrollieren Sie über eine Liste mit Optionen, wie die Songs des gewählten Verzeichnisses abgespielt werden sollen.

## 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.

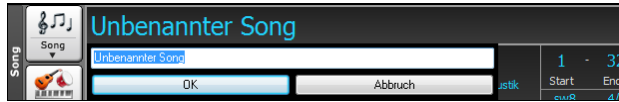
#### ChordSheet löschen



Klicken Sie auf die Schaltfläche **[Neu]** wenn es nötig ist, um das ChordSheet zu leeren. Sie können auch den Menüpunkt *Datei | Neu* wählen.

#### Name des Songs

Geben Sie den Titel des Songs durch Klicken in den Titelbereich und Eingeben des Namens ein.



#### Tonart auswählen

Sie können die Spezial Befehle "tk" und "tr" verwenden um die Tonart einzustellen und den Song zu transponieren.

Tippen Sie tkc und betätigen dann die die **Eingabetaste**, damit wird die Tonart des Songs auf C eingestellt, tkbb würde die Tonart auf Bb einstellen. Beachten Sie, dass dies nur die Tonart einstellt aber nicht den Song transponiert.

Der "tr" Befehl stellt die Tonart ein und transponiert den Song. Geben Sie trf gefolgt von der **Eingabetaste** ein, wird der in die Tonart F transponiert, trab würde den Song nach Ab transponieren.



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.

#### Tempo einstellen



Das Tempo wird auf dem Hauptbildschirm unter dem Titel angezeigt. Sie können schnell ein bestimmtes Tempo für den Song durch eingeben von "t" gefolgt vom Tempo gefolgt von der **Eingabetaste**. Wenn Sie z. B. t140 gefolgt von der eingabetaste eingeben, wird das Songtempo auf 140 eingestellt.

Mit Mausklick auf das Tempofenster (HotKey ist **Strg+Alt+T**, oder Menüpunkt *Bearbeiten | Tempo | Tempo einstellen*) können Sie das Tempo ebenfalls einstellen.

Die Voreinstellung des Tempos wird bei Erstellen eines neuen Song (*Datei | Neu*) durch das optimale Tempo des aktuellen Style, bestimmt. Das Tempo für diesen Style ist 160 Takte pro Minute (bpm).

- SSLINKER Mausklick ändert um 5 Schläge pro Minute.
- RECHTER Mausklick ändert um 1 Schlag pro Minute.

Sie können auch die **[ ]** Taste drücken, um das Tempo um 5 zu verringern, und die **[ ]** Taste, um das Tempo um 5 zu erhöhen.

#### 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 auf entweder die Schaltflächen [-] oder die Schaltfläche [=] in der Mitte unterhalb des Songtitel Fensters. Vier Klicks auf [-] setzen das Tempo, Vier Klicks auf [=] setzen das Tempo und starten die Wiedergabe. 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.*

Letzteres können Sie auch direkt auf der PC-Tastatur mit der **[\*/+/-]** Taste komfortabel erledigen. Zusätzlich steigern/verringern Sie das Tempo mit den beiden Tasten **[B]** und **[ ]** rechts der **[0/=]** Taste in der oberen Ziffernreihe.

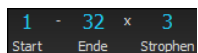
#### "Gerüst" des Songs erstellen

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.

Sie können spezielle Wörter verwenden um den Beginn und das Ende eines Chorus bzw. das Ende des Songs zu bestimmen.

- **B E G I N Eingabe** : Stophenbeginn beim aktuellen Takt.
- **E N D Eingabe** : Ende des Songs beim aktuellen Takt.
- **C H O R U S E N D Eingabe** : Ende der Strophe beim aktuellen Takt.

Eine andere Möglichkeit ist mit Rechtsklick auf einem Takt im ChordSheet. Durch das Kontextmenü die entsprechenden Einstellungen zu setzen.



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.

## Akkordeingabe

### Akkordeingabe über ein MIDI Keyboard

Sie können Akkorde von einer externen MIDI-Tastatur einspielen, Aufruf über *Fenster | MIDI Akkorderkennung*. Spielen Sie den Akkord auf der Tastatur, drücken Sie dann **Strg+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 **Strg+Umschalten+Eingabe** 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. **Strg+Eingabe** wählt die erste Alternative und rückt die Markierung um ½ Takt weiter. Um einen alternativen Akkord in das ChordSheet einzugeben, drücken Sie den **[Eingabe]** Button neben dem gewünschten Akkord.

### Akkorde aus Audiodatei importieren - Audio Akkord Wizard

Sie können Akkorde aus einer Audiodatei mit dem Audio Akkord Wizard importieren



Diese Funktion analysiert WAV, WMA, MP3, WMV oder CDA Audio -Dateien und importiert diese in Band-in-a-Box. Der Audio-Akkord-Wizard wird im Kapitel Tutorien, Wizards und Übungsmöglichkeiten detailliert beschrieben. Der Audio-Akkord-Wizard errechnet Tempo, Taktlinien und Akkord-Wechsel. Sie können damit leicht Ihre Lieblings-Songs in Band-in-a-Box Dateien verwandeln.

### Akkorde aus MIDI-Datei importieren - MIDI-Akkord-Wizard

Sie können Akkorde aus einer MIDI-Datei importieren. Um dies zu tun, leeren Sie zunächst Ihr Akkordblatt, 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. Sobald Sie die Datei ausgewählt haben, können Sie auf die Schaltfläche [Akkorde jetzt erkennen] klicken. Wenn Sie so verfahren, werden die Akkorde in der MIDI-Datei interpretiert und in das Akkordblatt geschrieben.

### Einen Band-in-a-Box Song importieren

Importieren Sie Teile oder alles von einem bestehenden Band-in-a-Box Song in den aktuellen Song, mit Optionen über Quell- und Zielbereich, Art der zu importierenden Informationen (Akkorde, Melodie, Songtext, usw.), und noch mehr. Wählen Sie dazu *Datei | Import | Import MGU-Song*. Im **Import Band-in-a-Box Song** Dialog, wählen den Bereich des zu importierenden Songs (Import von Takt und Anzahl der Takte) und den Ziel-Takt (Import nach Takt), aus. Sie können hier den Einfüge/Überschreibe-Modus und die Art der zu importierenden Informationen, auswählen.

### Eingabe Akkord über die Computer-Tastatur

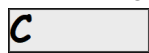
Der gebräuchlichste Weg, Akkorde für einen Song in Band-in-a-Box zu bringen, ist durch Eingabe der Akkorde über die Tastatur. Bis zu 4 Akkorde pro Takt können eingegeben werden.

Akkorde werden häufig mit Standardakkordsymbolen (wie C oder Fm7 oder Bb7 oder Bb13#9/E) eingetippt, Sie können aber jederzeit zu einem der anderen unterstützten Anzeigeformate für Akkordsymbole wechseln - römische Ziffern, Nashville Notendarstellung, Solfeggio und absolute Solmisation.

**Tip:** Eine Übersichtsliste über alle Akkorde die Band-in-a-Box erkennt, erhalten Sie in der Hilfe-Datei unter dem Stichwort "Akkord-Liste".

Um Akkorde einzugeben gehen Sie so vor:

- Gehen Sie zum Anfang des ChordSheets (Takt 1). Die Taste **[Pos1]** bringt Sie direkt dorthin
- Wenn nötig, leeren Sie das ChordSheet durch den Button **[Neu]**, oder durch den Menübefehl *Datei | Neu*.



Das ist eine markierte Akkord-Zelle. Akkorde können immer dort eingegeben werden, wo eine Zelle markiert ist. Sie können mit den Cursor-Tasten, mit einem Maus-Klick oder mit der **Eingabe**-Taste die gewünschten Positionen erreichen.

Die markierte Akkord-Zelle bewegt sich um zwei Schläge auf einmal (½ Takt). Wenn Sie die markierte Akkord-Zelle über den Bereich haben, in welchen Sie einen Akkord eingeben wollen, tippen Sie einfach den Namen des Akkords an dieser Stelle ein.

Schreiben Sie zum Beispiel c6, um den C6 Akkord zu bekommen. Das Beachten der Groß/Kleinschreibung ist für die Eingabe erforderlich.

- Verwenden Sie b für um einen Halbton erniedrigte Noten, z.B. Ab7.
- Verwenden Sie 3 für um einen Halbton erhöhte Noten #, z.B. für F#7 tippen Sie f37.
- Verwenden Sie / (auf dem numerischen Ziffernblock oder auf der deutschen Tastatur durch '#') für Akkorde mit abweichendem Grundton, z.B. C7/E (C7 mit E im Bass). Ein Akkord wie z. B. Gm7b5/Db wird richtig mit einem Db angezeigt, anstatt Gm7b5/C#, da Band-in-a-Box in diesem Fall auf der G-Moll Skala aufbaut.
- Verwenden Sie ein Komma, um ½ Takte zu trennen, womit Sie 2 Akkorde pro Zelle eingeben können. Im Beispiel unterhalb würden wir Ab9,G9 schreiben, um die 2 Akkorde in der Zelle auf Schlag 3 und 4 von Takt 2 zu bekommen.

**Anmerkung:** Wir können A7#9 als "a739" eintippen, weil Band-in-a-Box die 3 als # (wie Großbuchstaben bzw. Umschalt+3) interpretiert. Das Zeichen > steht für die Eingabetaste.

**Anmerkung:** Die "Zeige 'C9sus' als 'C11'" Einstellung Einstellung in den **Anzeige-Optionen (Voreinstellungen | [Anzeige])** erlaubt '9sus' Akkorde als 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 Erweiterungsamen anzeigen lassen.

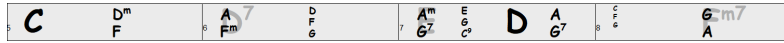
Mit Rechts-Klick auf einen Akkord erscheint eine Menü zum Bearbeiten von Akkorden und anderen Sing Einstellungen. Sie können Akkorde im ChordSheet kopieren und einfügen. Verwenden Sie den ChordBuilder um zu hören, wie unterschiedliche Arten von Akkorden klingen. Akkordeinstellungen beinhalten Pushes, Pausen, Holds und Pedal Bass.

### MikroAkkorde (mehrere Akkorde pro Schlag)

Sie können jetzt bis zu 4 Akkorde pro Schlag eingeben. Zuvor war die Grenze bei 1 Akkord pro Schlag, aber jetzt können Sie Akkorde auf 8er-Noten, Triolen oder 16er-Noten haben. 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.

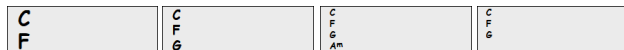
**Anmerkung:** Die Solisten- und Background-RealTracks folgen absichtlich nicht den MikroAkkorden, da die Wiedergabe sonst zu sehr abgehackt wäre.

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.



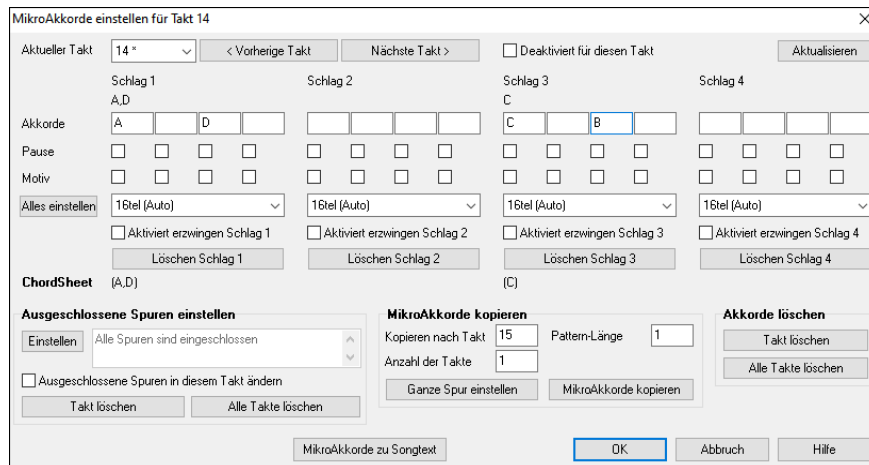
Sie können alle Akkorde (Haupt- und/oder MikroAkkorde) aus der markierten Zelle mit der **Entf-Taste** löschen.

Wenn Sie die Tasten **()** und **Eingabe** 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 **Eingabe**-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 Eingabe**, 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:** Die **Schlag Nummer** 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.

[MikroAkkorde 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 und Pedal Bass. Sie können den **Akkord-Einstellungen**-Dialog über den C7 Button der Toolbar, der Tastenkombination **Alt+F5** oder über das Rechts-Klick Kontextmenü im ChordSheet, öffnen.

**Takt-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.

**MicroAkkorde:** Sie können bis zu 4 Akkorde auf einem Schlag eingeben, indem Sie die Akkorde durch ein Komma getrennt eingeben. Sie könnten zum Beispiel C,F für 8tel Noten, C,F,D oder C,,D für Triolen oder C,F,G,Am oder C,F,,Am für 16tel Noten eingeben. Der Button [MikroAkkorde] öffnet den Dialog MikroAkkorde einstellen, in dem Sie einige Spuren von der Wiedergabe der MikroAkkorde ausschließen und andere Optionen auswählen können.

**Breaks (Pause/Shot/Akkord halten):** Wenn ein “Shot” oder ein gehaltener Akkord zugewiesen ist, spielen die Instrumente, die von dem Shot/” gehaltener Akkord “ 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.

**Vorzieher (Pushes):** “Pushes” (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.

Um Tastenanschläge zu verwenden, tippen Sie das Zirkumflex [^] vor dem Akkord ein. Das Zirkumflex befindet sich links unter der Escape-Taste auf Ihrer PC-Tastatur.

**ACHTUNG-Hinweis:** Auf Grund der Unterschiede zwischen U.S.- und Deutschem Tastatur-Layout müssen Sie derzeit [&] (über der Ziffer 6 auf Ihrer PC-Tastatur) eingeben, um das Symbol [^] auf Ihrem Bildschirm darzustellen.

- Schreiben Sie ein einzelnes Zirkumflex, um einen Akkord eine Achtelnote vor den Schlag zu setzen, z.B., ^C7

- Schreiben Sie ein doppeltes Zirkumflex, um einen Akkord eine Sechzehntelnote vor den Schlag zu setzen, z.B., ^^C7

In Jazz Styles (und anderen Styles mit Triolen-Feeling), wird der Akkord durch eine Triole “gepushed”, egal ob ein einfaches oder doppeltes Zirkumflex vorhanden ist (^).

**Tip:** Sie können den Wert der Velocity-Verstärkung einstellen, sodass der Effekt nicht zu laut wird. In den **Voreinstellungen (Ctrl+E)** klicken Sie auf die Schaltfläche [Arrangement], um die **Arrangement Optionen** zu öffnen. Dann tippen Sie den Wert der Velocity-Verstärkung für Vorzieher, Shots und gehaltene Noten ein.

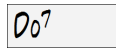
**Tip:** Der Style kann allerdings diese Einstellungen überschreiben.

**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.

## 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.

Die Römische Numerische sowie die anderen nicht standardisierten Anzeigen verwenden im Notations-Fenster (oder beim Ausdrucken) hochgestellte für die Akkordanzeige. Deshalb werden die alternativen Akkordsymbole am besten im Notations-Fenster angezeigt.

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.



## Akkorde vorhören

Diese Eigenschaft erlaubt Ihnen Akkorde zu hören, während Sie sie eingeben. Nachdem Sie einen Akkordnamen in das ChordSheet (oder Notations-Fenster) eingegeben haben, drücken Sie **Umschalt+Eingabe**. Dies gibt den Akkord ins ChordSheet ein und spielt gleichzeitig den Akkord für Sie, mit den Sounds von Klavier- und Bass-Spur. Sie können auch einen Akkord, der bereits eingegeben wurde, durch Drücken von **Umschalt+Eingabe** anhören nachdem der Takt mit dem Akkord ausgewählt/markiert wurde. Wenn in diesen Zellen (noch) kein Akkord steht, werden Sie den zuletzt eingegeben Akkord hören.

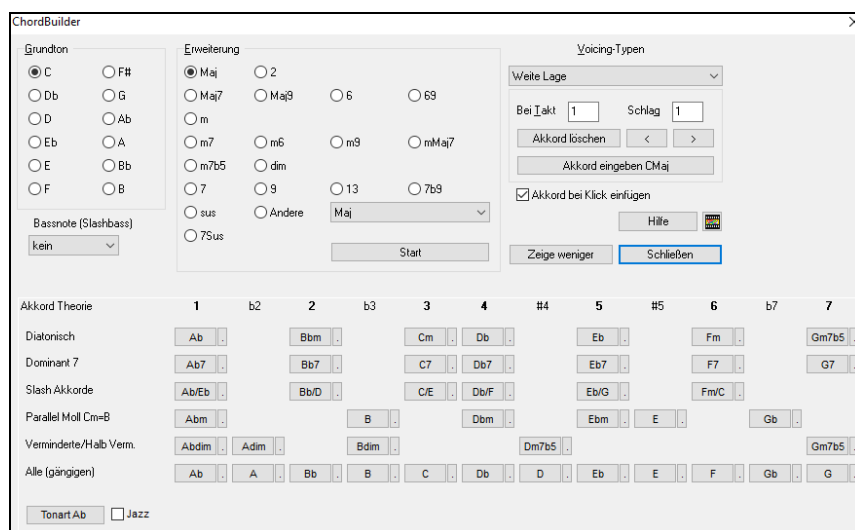
## ChordBuilder

Durch einen Rechtsklick auf jeden beliebigen Akkord können Sie sofort hören, wie er klingt. Sie können den ChordBuilder auch verwenden, um sich verschiedene Akkorde anzuhören, bis Sie denjenigen gefunden haben, der Ihnen am besten gefällt. Mit anderen Worten: Sie können Akkorde "nach Gehör" eingeben, ohne dass Sie dessen Namen kennen oder in Musiktheorie bewandert sind. Dieses Feature verdeutlicht ebenfalls die Unterschiede zwischen den verschiedenen Akkordarten.



Sie rufen den ChordBuilder auf, indem Sie auf **[ChordBuilder]** -Schaltfläche klicken, durch einen Rechtsklick auf das ChordSheet und die Auswahl des Menüpunktes ChordBuilder, oder durch die Auswahl des Menüpunktes *Fenster | ChordBuilder*.

Der Akkordassistent ist so entworfen, dass er perfekt über das ChordSheet passt. Sie können ihn offen stehen lassen, während Sie Akkorde eingeben in Band-in-a-Box. Beachten Sie, dass Sie natürlich auch Akkorde auf Ihrem MIDI-Keyboard spielen können, die Sie mit **STRG-ENTER** übernehmen.



## Akkorde löschen

Die Akkorde an der aktuellen Position der hervorgehobenen Zelle können durch die [Entf] Taste oder dem Windows® Ausschneiden Befehl [STRG-X] oder durch Eintippen eines Kommas, gefolgt von der **Eingabetaste** gelöscht werden. Um einen Bereich von Akkorde zu löschen, Markieren Sie eine Reihe von Akkorden und drücken die [Entf] Taste. Es ist keine Bestätigung notwendig.

## Breaks (Pausen, Shots und Gehaltene Akkorde)

Pausen sind Stellen in einem Song, an denen ein oder mehr Instrumente pausieren, einen Shot spielen oder einen Akkord halten, also eine Unterbrechung eines durchgängigen Rhythmus darstellen.

- **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.

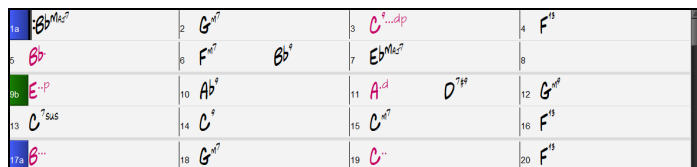
### BREAKS für verschiedene Instrumente auswählen

Sie können festlegen, dass einige Instrumente durch die Rhythmus Unterbrechung nicht beeinflusst werden. Die Abkürzungen für die Instrumente sind **B** für Bass, **D** für Drums, **P** für Piano, **G** für Gitarre, und **S** für Streicher.

Um eine Pause für alle Instrumente 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 Instrumente AUSSER Bass und Schlagzeug fest.

Um einen gehaltenen Akkord für alle Instrumente *außer* Klavier darzustellen, tippen Sie **C...p** ein.

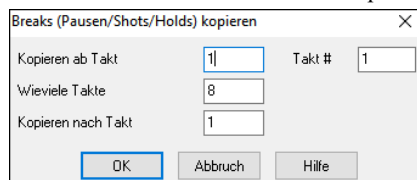


Pausen können auch im **Akkord-Einstellungs-Dialog (Alt+F5)** definiert werden.

**Tipp:** Sie können die Anschlagstärke von Shots und Holds anpassen. Öffnen Sie den Dialog **Voreinstellungen (Strg+E)** und klicken Sie auf den Button **[Arrangement]**, um den Dialog **Arrangement Optionen** zu öffnen. Geben Sie dann den Wert für die Anschlagstärke für Shots und Holds ein.

### Breaks (Pausen/Shots/Holds) Kopieren

Mit dem Menübefehl *Bearbeiten | Kopieren Spezial | Breaks kopieren* können Sie Eigenschaften eines Akkords (Pausen/Shots/Holds) über den Bereich zu anderen Akkorden kopieren.



### Pausen, Shots, Holds Tastatur Shortcuts

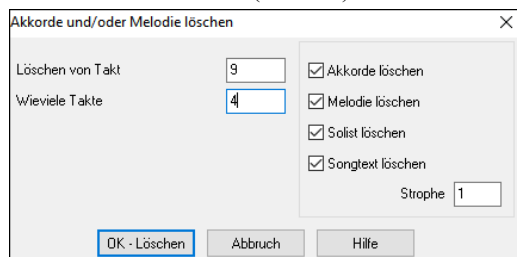
Shortcuts für die Eingabe von (Pausen/Shots/Holds) für eine bestimmte Anzahl von Takten sind verfügbar.

- 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.

### Löschen von.. bis...

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 (**ALT+K**) aufrufen.



Wenn Sie Take mit Melodie, Solist oder Songtext löschen, müssen Sie zusätzlich noch die Strophe angeben.

### Einfügen / Löschen von Takten

Der Befehl *Bearbeiten | Takt(e) einfügen* 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 Eingabe** 4 Takte an der aktuellen Position einfügen, und **I N 8 Eingabe** würde 8 Takte einfügen.

Der Befehl *Bearbeiten | Takt(e) löschen* entfernt eine Anzahl Takte aus Ihrem Song.

### Kopieren und Einfügen eines Akkord-Bereichs

Einen Bereich mit Akkorden zu kopieren funktioniert auf dieselbe Weise, wie mit Textblöcken bei einem Windows-Textverarbeitungsprogramm. Im Referenzteil dieses Handbuchs "Tastaturkürzel und Hotkeys" werden die Tastaturkürzel aufgelistet.

### Akkorde in die Windows-Zwischenablage kopieren

Wählen Sie den zu kopierenden Bereich. Setzen Sie den Mauszeiger auf den Takt, an dem der Bereich beginnen soll. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Mauszeiger über den Bereich. Währenddessen wird der markierte Bereich hervorgehoben dargestellt (mit dunklem Hintergrund). Wenn der gewünschte Bereich markiert ist, lassen Sie die Maustaste los.

Mit der, Tastenkombination **STRG-C** oder der Menüfunktion *Bearbeiten / Kopieren* Sie den markierten Bereich in die Zwischenablage.

## Akkorde aus der Zwischenablage einfügen

Nachdem Sie einige Akkorde in die Zwischenablage kopiert haben, können Sie diese Akkorde an eine andere Stelle Ihres Songs kopieren. Bewegen Sie die markierte Zelle auf den Takt um die das Einfügen der Akkorde zu beginnen.

Verschieben Sie die Taktmarkierung auf den Takt, an dem die Akkorde eingefügt werden sollen, dann fügen Sie die Akkorde entweder mit dem der Tastenkombination **STRG+V** oder der Menüfunktion *Bearbeiten | Paste* ein.

## Kopieren und Einfügen von Bereichen des ChordSheets durch Ziehen und Ablegen

Kopieren von Sektionen und markierten Bereichen können Sie mit “Drag-und-Drop” machen; klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Sektion, ziehen Sie diese auf eine andere Stelle im ChordSheet, um Ihren Song neu zu arrangieren. Drücken Sie beim Ziehen **Strg**, dann erhalten Sie einen Dialog für genauere Einstellungen beim Kopieren bzw. Überschreiben.

Sie haben zum Beispiel eine Sektion mit 8 Takten beginnend bei Takt 9:

- Um diese nach Takt zu kopieren und 8 Takte an dieser Position einzufügen, ziehen Sie die Takt Nummer und lasse diese bei Takt 23 los.
- Um die 8 Takte von Sektion 9 in den Takt 23 zu kopieren und gleichzeitig die 8 Takte dort zu überschreiben, müssen Sie die Strg-Taste drücken und gleichzeitig die Sektion auf Takt 23 ziehen. Es erscheint der Dialog, in dem Sie mit OK die Überschreibung bestätigen können.

## Akkorde und/oder Melodie Kopieren

Ein anderer Weg Akkorde zu kopieren bietet sich durch Drücken von **Alt+C**, wodurch der Dialog **Akkorde und/oder Melodien kopieren** geöffnet wird.

Dies erlaubt Ihnen, Akkorde, Melodie, Solist, und/oder 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.

**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 **Eingabetaste** eingeben. Die aktuelle Position rückt zum Takt hinter der Kopie vor.

Wenn Sie zum Beispiel einen Song eingeben, 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**, **Eingabe**. 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 Eingabe** 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).

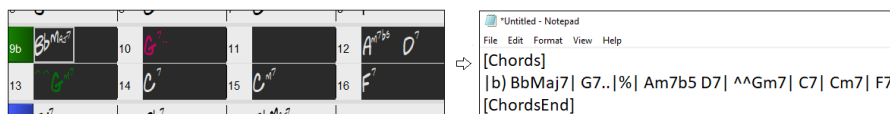
Akkorde werden immer kopiert. Melodie, Solo und Text werden auch kopiert, wenn diese Option im Dialog **Akkorde und/oder Melodie kopieren** (**Alt+C**) gesetzt ist.

## 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 Notepad eingefügt werden.

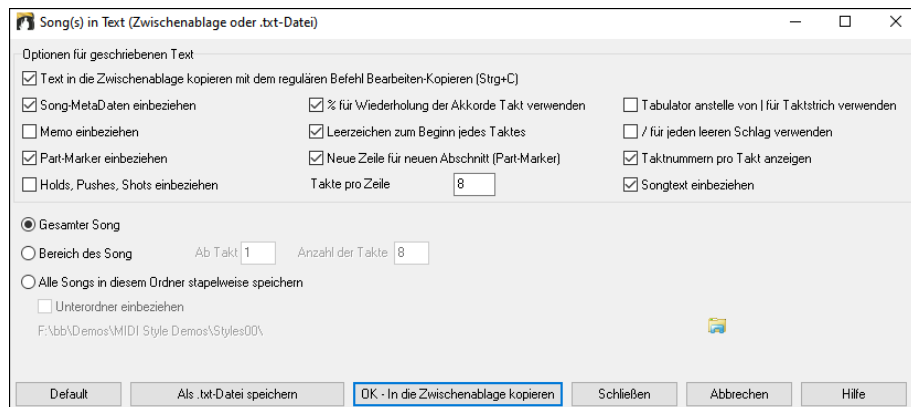
Wählen Sie die Akkorde auf dem ChordSheet aus, und drücken Sie die Standardtasten **Strg+C**, um sie zu kopieren. Sie können dann **Strg+V** in einem anderen Song oder einer Textdatei drücken, um sie einzufügen.



**Hinweis:** Wenn Akkorde nicht auf dem ChordSheet ausgewählt sind, kopiert **Strg+C** den gesamten Song einschließlich aller Akkorde und Zusatzinformationen (Titel, Tonart, Tempo, Form, Memo usw.) in die Zwischenablage. Sie können dies mit den Tasten **Strg+V** in eine Textdatei einfügen, aber wenn Sie es in einen anderen Song einfügen möchten, müssen Sie **Strg+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 (Strg-C):** Dieser muss aktiviert sein, um Akkorde mit den Standardtasten **Strg+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 einbeziehen:** Standardmäßig werden Part-Marker kopiert, aber Sie können wählen, sie nicht zu kopieren.

**Holds, Pushes, Shots einbeziehen:** Standardmäßig werden in Akkorden eingegebene Pausen, Shots, Holds und Pushes kopiert, aber wenn Sie dies nicht wünschen, deaktivieren Sie diese Option.

**% für wiederholte Akkordtakete 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.

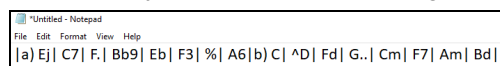
**Song-Bereich:** Wenn Sie diesen Modus auswählen, können Sie **[OK - In Zwischenablage kopieren]** drücken, um die Akkorde im ausgewählten Bereich zu kopieren, oder **[Als .txt-Datei speichern]**, um sie als Textdatei zu speichern.

**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.

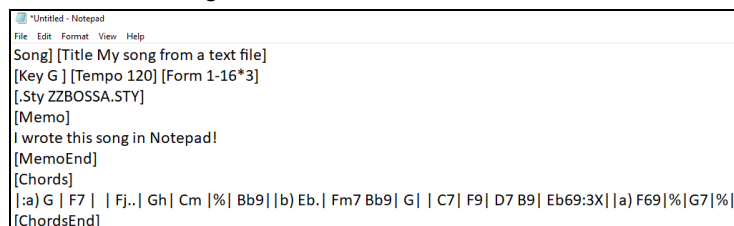
Der Button **[Standardeinstellungen]** setzt alle Optionen auf die Standardeinstellungen zurück. Der Button **[Schließen]** schließt den Dialog und speichert die Einstellungen, kopiert aber nichts.

### 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.

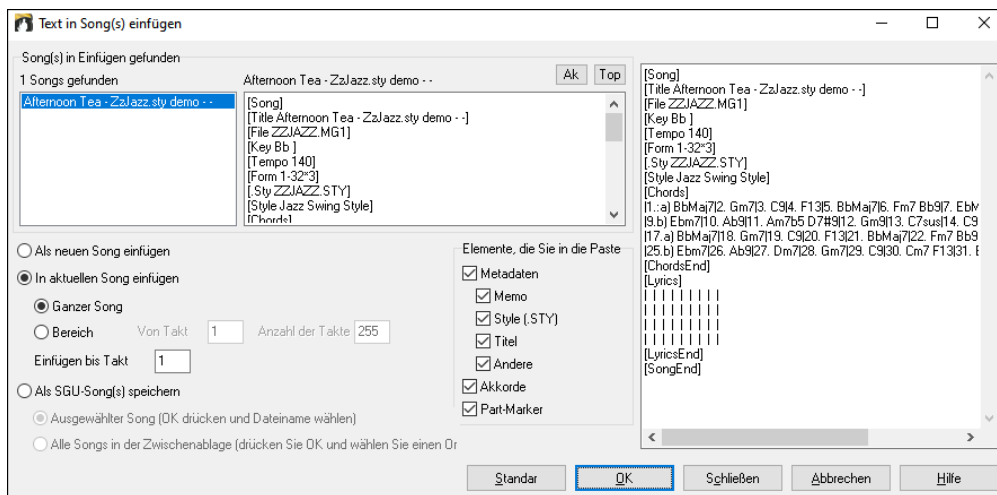


Sie können sogar einen ganzen Song mit einer Textdatei eingeben. Der einfachste Weg ist, die Textdatei zu verwenden, in die Sie den ganzen Song eingefügt haben. Einige der Informationen, die in diese Textdatei eingefügt wurden, können nicht zurück in Band-in-a-Box eingefügt werden, weil sie für einen 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 **Strg+A**, um alles auszuwählen, und **Strg+C**, um zu kopieren. Drücken Sie dann in Band-in-a-Box **Strg+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.

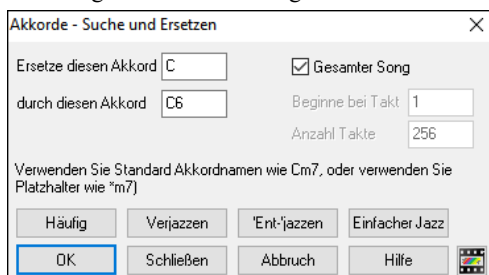
## Verkürzen/Erweitern Dauer der Akkorde

*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).

## Suche und Ersetze Akkorde

*Bearbeiten | Akkorde | Suchen/Ersetze Akkorde* global durch den ganzen Song ersetzen. Das Interessante ist hierbei, dass Sie den Stern (\*) als Platzhalter verwenden können und damit z.B. auch alle Maj7-Akkorde durch die entsprechenden 69-Akkorde ersetzen können. Suchen und Ersetzen kann mit römischen Ziffern oder Zahlen für die Akkordnamen durchgeführt werden. Sie können V Akkorde mit V7 Akkorde, oder 5m Akkorde mit 5m7 ersetzen. Da diese Einstellungen auch bei Songwechsel gemerkt werden, ist dies Funktion nützlich bei Änderungen die mehrere Songs betrifft.

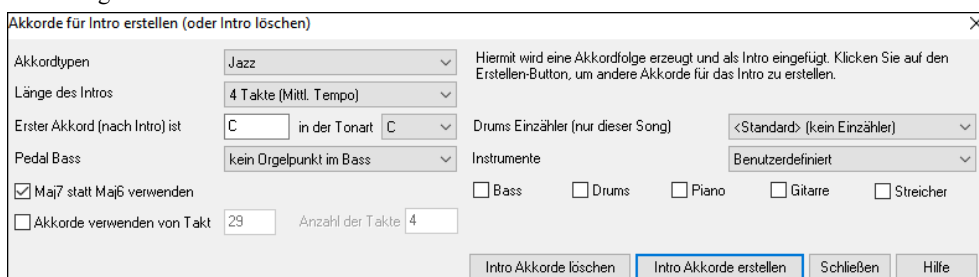


Der **[Häufig]** Button hilft die Akkordprogression auf die neun am meisten verwendeten Akkorde für Pop oder Jazz zu normalisieren. RealTracks spielt eine bessere Wiedergabe mit diesen "normalen" Akkorden. Die Option "Einfacher Jazz" vereinfacht Akkorde wie z.B.: C13#11#5 zu C9.

## Intro-Takte automatisch generieren (oder entfernen)



Um eine Einleitung zu erzeugen, drücken Sie den **[Song Form]** Toolbar Button und wählen *Erzeuge Intro* aus dem Auswahlmü oder wählen Sie *Bearbeiten | Song Form | Akkorde für Intro erzeugen*. Der Dialog **Akkorde für Einleitung erstellen** wird geöffnet.



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. Verzerrungen 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 Songverzerrungen werden ausgeschaltet. Drücken Sie **[OK – Jazzakkorde vereinfachen]** um fortzufahren.

## Akkordersetzungen

Einen Song mit dem Akkordersetzungs-Wizard zu reharmonisieren, ist eine ebenso lustige wie lehrreiche Möglichkeit, einen vertrauten Song in einer völlig neuen Form vorzuführen oder zu üben. Haben Sie zum Beispiel Akkorde wie “Dm7 G7 Cmaj7”, wird Ihnen eine Liste mit Ersetzungen angeboten, darunter auch die Tritonus-Ersetzung “Dm7 Db7b5 Cmaj7”, die Sie in Ihrem Song verwenden können.

Es gibt 2 Möglichkeiten, Akkordersetzungen zu erhalten.

1. Lassen Sie sich von Band-in-a-Box eine Liste möglicher Substitutionen zeigen, aus der Sie dann selbst auswählen, indem Sie den Menüpunkt *Bearbeiten* | *Akkorde* | *Akkordersetzungen (Wählen Sie einen eigenen)* aufrufen.
2. Lassen Sie Band-in-a-Box automatisch eine Auswahl treffen, indem Sie den Menüpunkt *Bearbeiten* | *Akkorde* | *Akkordersetzungen (Automatisch)* wählen.

### 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.

Akkordersetzungen

Für diese 4-Takt-Akkordfolge Takt 18 + +4 Wied.erst. Alle

Dies sind mögliche Akkordersetzungen:

C6	Am7	Am7	G7	Dm7	CMaj7	Am7	G7
CMaj7	Am7	Dm7	G7	CMaj7	Am7	Dm7	G7
C6	Dm7	Em7	Dm7	C6	Dm7	Em7	Am7
C6	Dm7	Em7	FMaj7	Em7	Am7	Dm7	G7
CMaj7	C6	CMaj7	G7	CMaj7	C6	CMaj7	C6
C	CMaj7	C	CMaj7	C6	CMaj7	C	CMaj7
C6	Dm7	Ebdim	Em7	Dm7	Db7b5	C6	CMaj7
C6	Am7	Am7	Am7	Dm7	G7sus	G7sus	G7sus
CMaj7	G7sus	CMaj7	G7sus	CMaj7	G7sus	CMaj7	G7sus
C6	F/G	C6	F/G	C6	F/G	C6	F/G

1 6 2 5 Verlauf. Beim G7-Akkord, nur verwenden wenn Melodie diese Noten nicht enthält - C. Gut für Jazz-Akkorde. Nur verwenden wenn der folgende Akkord einen C Basson hat. Gewicht=4

Ersatztypen verwenden: Alle

☐ Ersetzung nur anzeigen wenn zu Melodie passend

☒ Jazz-Ersetzungen

☒ Pop/Country

Zeige Ersetzung mit:

☒ Mehr Akkorde

☒ Weniger Akkorde (vereinfachen)

☒ Akkorde pro Takt

Neu erstellen Erneuern Default

OK - Jetzt Ersetzen Schließen Abbruch Hilfe

### Akkordersetzungen automatisch erstellen

Ersetzungen für einen vollständigen Song oder Teile des Songs lassen sich schnell erstellen, indem Sie das Dialogfenster für die automatische Akkordersetzung verwenden, das Sie über den Menüpunkt *Bearbeiten* | *Akkorde* | *Akkorde* | *Akkordersetzungen (Automatisch)* aufrufen.

Akkordersetzung für Songbereich

Style: ☒ Jazz ☐ Pop ☐ Jazz oder Pop

Wähle Ersetzungen mit ...: ☐ Mehr Akkorde ☐ Weniger Akkorde ☒ Mehr oder weniger Akkorde

% ersetzen: 70

Ersetzungstypen verwenden: Alle

☐ Ersetzung nur verw. wenn zu Mel. passend

☒ Ersetzungen mit Akk. auf jedem Schlag verw.

Bereich: ☒ Ganzer Song ☐ Teil des Song

Bereich für Songteil einstellen:

Takt: 5 Tipp: Der Song beginnt genau bei Takt -1 (minus eins)

# Takte: 1

Default OK - Jetzt ersetzen Abbruch Hilfe

## Erzeuge Akkorde zu einer Melodie

Erzeuge Akkorde zu einer vorhandenen Melodie oder verbessere 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 jedes Mal eine komplett neue Akkordfolge zu einer Melodie in dem von Ihnen gewählten Genre zu erstellen. Dabei werden bereits vorhandene Akkorde ersetzt.

Es gibt zwei verschiedene Fenster, um diese Funktion aufzurufen:

1. Reharmonisiert den gesamten Song und erstellt eine komplett neue Folge von Akkorden.
- oder -
2. zeigt eine Liste möglicher Reharmonisierungen für einen Teil des Songs an.

### Erzeuge neue Akkordfolge

Um eine komplett neue Akkordfolge zu einem Song zu erzeugen, wählen Sie:

Drücken Sie entweder den Reharmonist Button aus der Toolbar oder wählen aus dem Menüpunkt *Bearbeiten | Akkorde | Akkord-Reharmonisierung (Automatisch)*. Sie sehen dann den Dialog zur Auswahl des Reharmonisten.

Drücken Sie die Schaltfläche **[OK-Reharmonisiere]**. Jetzt erhalten Sie jedes Mal eine brandneue Akkordfolge zu Ihrer Melodie. Dies können Sie sooft wiederholen, bis Ihnen die erzeugten Akkorde gefallen.

### Eine Liste möglicher Reharmonisierungen ansehen

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.

Hierzu wählen Sie aus dem Menüpunkt *Bearbeiten | Akkorde | Akkord-Reharmonisierung (Wählen Sie einen eigenen)*. Nun stehen Sie im aktuellen Takt (Takt #7 im Beispiel) und sehen eine Liste der Vorschläge als Ersatz für eine vorhandene Akkordfolge passend zu Genre und Melodie.

Die Vorschläge sind entweder alphabetisch sortiert oder auf Wunsch auch von "Gut nach Schlecht" abhängig von der Einstellung.

Wählen Sie einen Vorschlag aus und drücken Sie die Schaltfläche **[OK - Reharmonisieren]** und Band-in-a-Box fügt die ausgewählte Akkordfolge am Takt ein.

### Akkorde neu arrangieren 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 (z. B.. AABABAACA). Sie können diesen Dialog mehrfach aufrufen und die Sektionen neu einteilen.



Drücken Sie den Song Form Button Menü. Sie sehen dann den **Song Form Maker** Dialog.

Danach definieren Sie Ihre Sektionen (z. B.. 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.

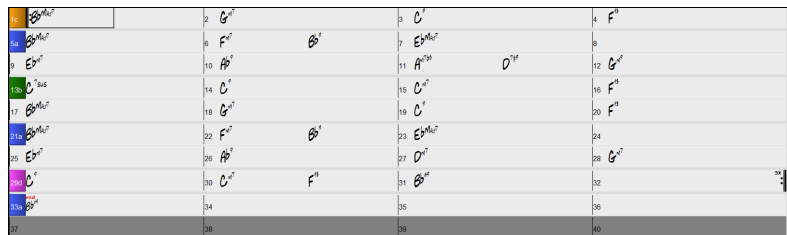
## Part-Marker und SubStyles

### Part-Marker



Part-Marker werden im ChordSheet positioniert und kennzeichnen einen neuen Bereich. Hier können Sie einen SubStyle: 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" ausgewählt 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".

Sie können sehr einfach Ihren eigenen Multi-Style entweder ganz neu, oder durch Kombination aus anderen Styles, erzeugen. Wenn Sie, zum Beispiel, 10 Lieblings-Country-Styles haben, können Sie schnell Ihren eigenen Multi-Style mit 20 SubStyles für einen Song, erzeugen.

### 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 Takt Nummer (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.

### Platzieren von Schlagzeug Fills

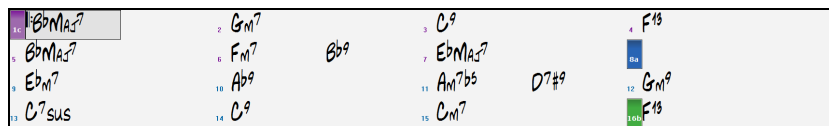
Über den einer Bereichs-Markierung vorangehenden Takt wird ein Schlagzeug Fill gespielt. Wenn Sie ein Schlagzeug Fill an Takt 7 eines Liedes wollen, fügen Sie einen Part-Marker im Takt nach dem Takt mit dem gewünschten Fill ein (d.h. Takt 8). Sie können entweder am ursprünglichen Substyle festhalten oder den Substyle ändern (a, b, c oder d), wenn Sie den Part-Marker setzen.



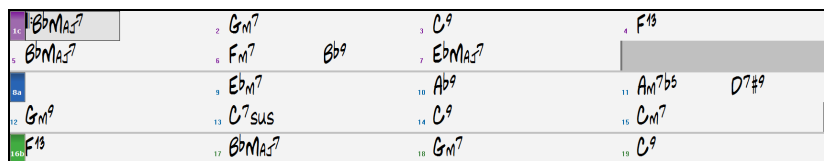
Sie können auf dem Takt vor einem Part-Marker kein Drums-Fill erhalten oder ein Drums-Fill in einem beliebigen Takt, ohne dass ein Part-Marker erforderlich ist. Dies wird über den Dialog **Einstellungen für diesen Takt bearbeiten (F5)** gesteuert. Wenn die Option "Drum Fill zulassen" aktiviert ist, erhalten 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 eine 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 optional mit der Einstellung "Neue Zeile für jede Sektion" im **Anzeige Optionen** Dialog (*Optionen | Voreinstellungen* [Anzeige] Button) steuerbar. Sie können auch eine minimale Anzahl an Takten, 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 neue Zeile für den PartMarker erzeugt werden, wenn die Sektion nur 4 Takte hat.

## Styles verwenden

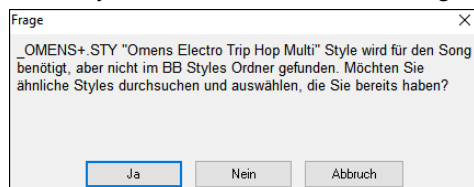
Es sind sehr viele Styles für Band-in-a-Box verfügbar. Styles nehmen Bezug auf Musikstile wie Jazz Swing, Latin, Blues, Pop, Rock oder Country. Sie können sich den Musikstil Ihres Songs vor oder nach der Eingabe der Akkorde aussuchen, und auch wenn Ihr Lied schon fertig ist, können Sie es jederzeit von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

Einen Style können Sie ebenso schnell laden, wenn Sie im ChordSheet "style" gefolgt von einem Stylenamen, z. B. S T Y L E Z Z B O S S A Eingabe eingeben.

## 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.

Hip Hop

4/4

Ev16

70

Typ

Andere

Aufheben

Aktualisiere

86 Positionen in Liste. Styles stimmen exakt überein, sortiert von Bester zur Schlechtesten Übereinstimmung

Name	Typ	TArt	EvSw	Tempo	Name Lang	Genre	Gruppe	Datum	Set#	#Instr	#Substyles	Andere Genres
_JMPBALL	R	4/4	ev16	70	Jump Ball RnB mit Synth Bläser	R&B	Pop 65	2021/04	Xtra PAK 11	5	2	Hip Hop,Synth Pop
_OMENS+	R	4/4	ev16	70	[N/V] Omens Elektro Trip Hop Multi	Hip Hop	Pop 75	2020/10	MultiStyles1	5	8	Synth Pop,R&B
_SPIT_IT	R	4/4	ev16	70	Spuckender Trap Beat mit Piano	Hip Hop	Pop 75	2019/05	Xtra PAK 7	5	2	Synth Pop,R&B
_HAZRDUS	R	4/4	ev16	75	Hazardous Electro Doom Hip Hop	Hip Hop	Pop 65	2021/05	XPro1	6	2	R&B,Synth Pop
_STRUCK	R	4/4	ev16	65	Struck Langsam Perkussionussiver RnB Beat	R&B	Pop 65	2020/11	Xtra PAK 10	5	2	Pop,Hip Hop,Synth Pop
_BLUFIRE	R	4/4	ev16	75	Blue Fire Chillout Pop Ballade	Hip Hop	Pop 60	2017/11	Xtra PAK 4	6	2	Modern Pop,Synth Pop,Sy
CANDLE	R	4/4	ev16	65	Candle, Japocamer, dramatischer Cloud Rap	Hip Hop	Pop 62	2017/11	Xtra PAK 4	5	2	Trap,R&B,Synth Pop,Mod

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+.STY" 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.

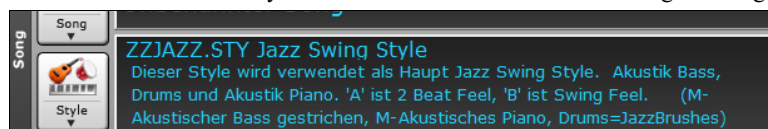
## Vorherigen Style Laden / Nächsten Style Laden

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+Alt+Umschalt+F8** oder **Alt+Umschalt+F8**.

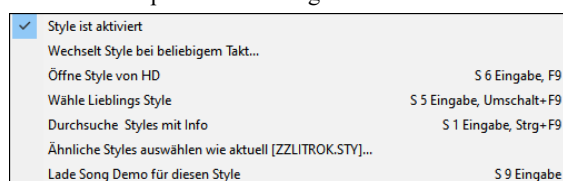
**Tip:** Sie können auf die folgenden Hotkey verwendens: **S 7 Eingabe** um den vorherigen Style zu laden und **S 8 Eingabe** um den nächsten Style zu laden.

## Aktueller Style

Der Name des aktuellen Styles wird im Fenster links unter dem Song Titel angezeigt.



Es gibt eine bequeme Option "Lade Song Demo". Klicken Sie auf den Stilnamen im Hauptbildschirm, ein Menü erscheint indem Sie unter anderem die Option "Lade Song Demo" für den aktuellen Style ausführen können.



Dieses Menü bietet auch eine Option um einen Demo Song für einen Style zu laden.

## Öffnen Sie Styles mit der [Style] Button



Der [Style] Button ist eine zweigeteilter Button. Durch Klick auf die obere Hälfte wird ein Style-Auswahl Dialog geöffnet, der die Voreinstellung für diesen Button verwendet.



## Der StylePicker

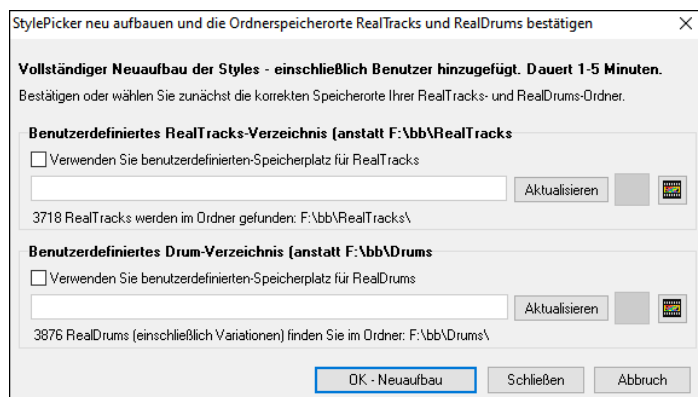


Der **StylePicker** wird über den **[Style]** Button oder alternativ mit **Strgt+F9** geöffnet. Es werden alle vorhandenen Styles aufgelistet, die sind im Ordner `C:\bb\Styles` befinden. Das **StylePicker** Fenster hat großartige Filterfunktionen zum Suchen des perfekten Styles für Ihren Song. Dies geschieht indem Sie Elemente wie Taktart, Feel oder Tempo oder auch nur den Namen eines bekannten Songs eingeben.

**Tipp:** Sie können das Fenster schnell mit den Tasten **S Eingabe** oder **S 1 Eingabe** starten.

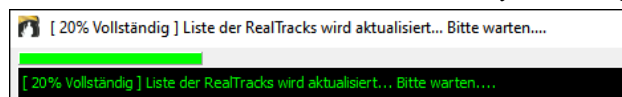
### StylePicker neu aufbauen und die Ordnerspeicherorte RealTracks und RealDrums bestätigen Dialog

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. `C:\bb\RealTracks` und `C:\bb\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.

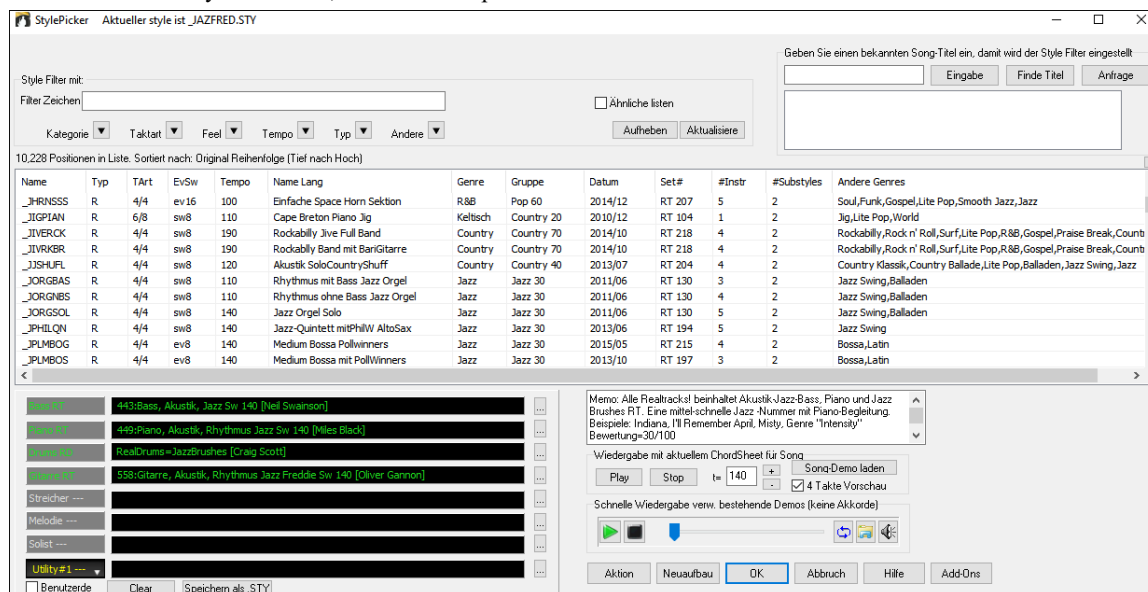


**Anmerkung:** Der Button ist auch über die Schaltfläche **[RT/RD-Ordner festlegen]** im Dialog **Spureinstellungen und -Aktionen** (F7) zugänglich.

Ein Fortschrittsbalken wird am oberen Rand des StylePicker angezeigt, während der Style neu erstellt wird.



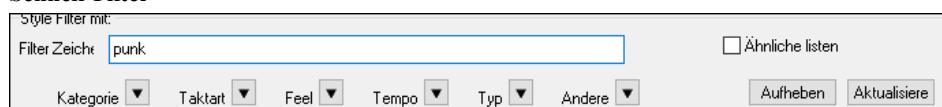
Nachdem Sie die Style-Liste neu erstellt haben, können Sie durch die gefundenen Styles blättern, diese nach Spaltenüberschriften sortieren oder rein sofortiges Vorhören auslösen, in dem Sie einen Doppelklick auf einen Eintrag in der Liste machen. Wenn der Style sowohl MIDI wie auch RealDrums verfügbar 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.



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.

### Schnell-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.

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 **[Aufheben]** Button löscht alle Filtereinstellungen, sodass alle Styles angezeigt werden.

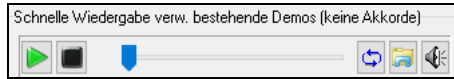
## Style Empfehlungen

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.

## Sofortiges Vorhören von Audio Demos

Sie können einen Style im StylePicker vorhören, ohne das bestehende Arrangement verlassen zu müssen, in dem Sie die **Vorhören Steuerung** verwenden.



Es gibt einen Play und einen Stopp Button, eine Fortschrittsbalken und einen Loop Button.

Wenn es möglich ist zwei 2 Dateien abzuspielen, gibt es einen Schalter-Button. Dies erscheint bei der Vorschau von MIDI Styles, da MIDI Drums und RealDrums für die meisten MIDI Styles verfügbar sind. Sie können nun leicht beide anhören.

Um einen Style zu hören, führen Sie einfach einen Doppel-Klick auf den Stylenamen in der Liste aus. Oder markieren Sie einen Style und drücken den Play Button.

Die Demos sind vorgefertigt, werden also sofort abgespielt. Damit erhalten Sie eine gute Idee wie der Style klingen soll.

Die Demos befinden sich auf zwei möglichen Speicherorten:

1. Auf der Festplatte, im *Data\Style Demos Audio* Ordner Ihrer RealTracks Ordner (gewöhnlich *C:\bb\RealTracks\Data\Style Demos Audio* (einige der Demos sind auf der Festplatte, um Speicherplatz zu sparen, sind nicht alle installiert).
2. und im Internet, unter [www.pgmusic.com](http://www.pgmusic.com) (alle Demos befinden sich hier).

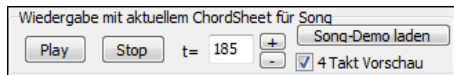
Wenn Sie das Demo eines Style aufrufen, wird das Programm die Version, die sich auf der Festplatte befindet wiedergeben, andernfalls wird die Wiedergabe aus dem Internet erfolgen.

Die Style Demos werden zum Teil über das Internet abgespielt. Sie können eine Datei die abgespielt wird herunterladen, indem Sie auf den Ordner-Button drücken. Wenn sich die Datei bereits auf Ihrer Festplatte befindet, zeigt Ihnen dieser Button die Datei in einem Ordner an.

Der Lautsprecher Button ermöglicht Ihnen die Lautstärke der Demos zu steuern.

## Ihren Song mit den Styles wiedergeben

Sie können einen Style Vorhören und diesen mit der aktuellen Akkord-Progression Ihres Songs wiedergeben lassen.



Der **[Play]** Button erzeugt ein Arrangement für Ihren Song mit dem aktuell markieren Style. Der **[Stop]** Button beendet die Wiedergabe. Standardmäßig wird bei einem Doppelklick auf einen Style eine vorgefertigte Audio-Demo abgespielt. Sie können jedoch aktivieren, dass stattdessen die ChordSheet-Akkorde wiedergegeben werden. Klicken Sie auf den Button **[Aktion]**, wählen Sie Dialog Optionen einstellen und aktivieren Sie im Dialog die Option "Doppelklick auf Style gibt ChordSheet wieder (statt vorgefertigter Demo)".

Sie können die Erzeugung beschleunigen wenn Sie die **4-Takt Vorschau** Option aktivieren. Dann werden nur die ersten 4 Takte gespielt. Die Anzahl der Takte für die Vorschau kann auf 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28 oder 32 eingestellt werden. Diesen Button können Sie aktivieren, indem Sie im Menü des Buttons [Aktion] die Option "Dialog Optionen einstellen" wählen und eine Zahl für die Option "# Takte der Vorschau" auswählen.

Das ideale Tempo für den Style wird hier angezeigt, Sie können dies aber durch Klicken auf die **[+]** und **[-]** Buttons verändern. Dies kann sogar während der Wiedergabe erfolgen.

Der **[Song-Demo laden]** Button wird ein vorgefertigter Song für den aktuell ausgewählten Style geöffnet.

## 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 **Benutzerdefinierte** 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. Wenn der Style Loop oder UserTracks hat, sehen Sie die Namen der Loop oder UserTracks.

Aktion

Klick auf der [Action] Button zeigt ein Menü mit Optionen um Benutzerkategorien auszuwählen/zu erzeugen, den aktuellen Style einer Benutzerkategorie zuzuordnen, Styles als Favoriten markieren, usw. Diese Optionen sind verfügbar, wenn Sie einen Rechtsklick auf die Liste machen.

**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, wirft 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.

**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.

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.

**Füge Style zu aktueller Benutzer-Kategorie hinzu:** Dieser Menüpunkt fügt den aktuell ausgewählten Style zur aktuellen Benutzerkategorie hinzu.

**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 Notizblock. Im Notizblock 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.

**Dialog zurücksetzen zu Defaults:** Dieser Menübefehl stellt die Einstellungen im Dialog wieder auf die Voreinstellungen zurück.

**Dialog Optionen Einstellen:** Dieser Menübefehl öffnet den **StylePicker Optionen** Dialog mit zusätzlichen Optionen für den **StylePicker**.

Remix vollständige Vocal Songs

Wir haben über 50 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 Künstler Performances-Sets 11 und 12 enthalten.

C:\bb\Songs and Lessons\Artist Performance Sets\Artist Performance Set 11 - Songs with Vocals volume 1

C:\bb\Songs and Lessons\Artist Performance Sets\Artist Performance Set 12 - Songs with Vocals volume 2

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 .wma-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.

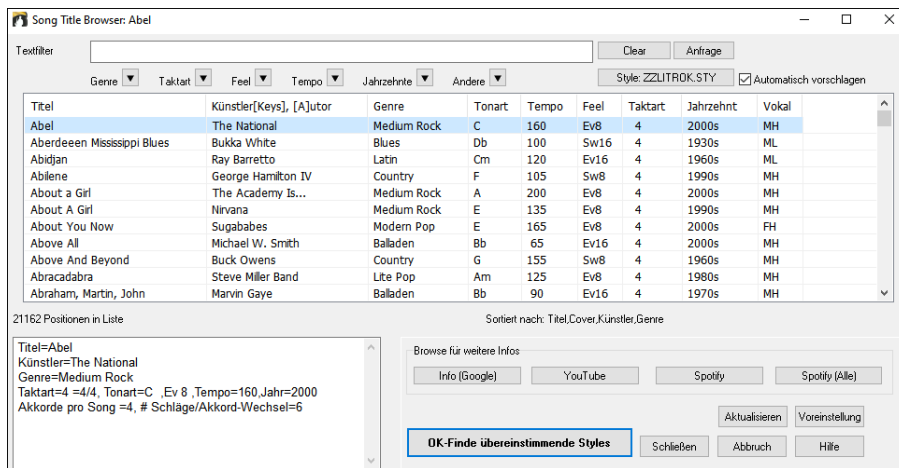
Kategorie	Taktart	Feel	Tempo	Typ	Songs m/Gesang (wma)	Aufheben	Aktualisiere					
54 Positionen in Liste. Sortiert nach: Original Reihenfolge (Tief nach Hoch)												
Name	Typ	TArt	EvSw	Tempo	Name Lang	Genre	Gruppe	Datum	Set#	#Instr	#Substyles	Andere Genres
*_YOUNG	R	4/4	sw16	80	Jung Gritty Crossover Pop	Modern Pop	Pop 60	2020/11	Bonus	5	2	Pop,Country Zeitgenössisch
*_PONYUP	R	4/4	sw8	110	Pony Up Country Folk Swing	Country	Country 45	2020/11	Xtra PAK 10	5	2	Folk,Country Klassik
*_NSOMNIA	R	12/8	sw8	40	Insomnia 12-8 Resonator Ballade	Country	Country 50	2021/04	Xtra PAK 11	5	2	Folk,Country Ballade
*_YIELD	R	12/8	sw8	40	Yield Langsamer 12-8 Country Folk	Country	Country 50	2021/05	XPro1	5	2	Country Klassik,Folk
*_3HEARTS	R	4/4	ev8	65	Three Hearts Moderne Piano Pop Ballade	Modern Pop	Pop 60	2021/10	Xtra PAK 12	4	2	Pop,Balladen
*_ASTOUND	R	4/4	ev8	95	Astound Tuckerder Gerades Stel Grunge Solo	Medium Rock	Pop 80	2021/10	Xtra PAK 12	5	2	Heavy Rock,Punk
*_DANCE4U	R	4/4	ev8	120	Dance For You Gitarren EDM Pop	Synth Pop	Pop 65	2021/10	Xtra PAK 12	5	2	EDM,Folk,Eurodance

Song Titel Browser

Die beliebte Song Titel-Funktion, die Ihnen ermöglicht den Namen eines bekannten Songs einzugeben und dann einen Style with mit ähnlichem Feel und Tempo findet, wurde erweitert um ein eigenes Songtitel Browser Fenster. Dieses Fenster ermöglicht Ihnen durch eine große Liste von über 21,000 bekannten Songtiteln zu blättern und diese zu filtern. Sie können zum Beispiel den Filter auf einen bestimmten Künstler einstellen und dann alle Songs nach Tempo, Tonart, Feel, Taktart, und mehr sortieren lassen.

Sie können dieses Fenster durch mehrere Möglichkeiten öffnen.:

- Drücken Sie den Button **[Finde Titel]** im StylePicker-Fenster.
- Klicken Sie auf den Button **[Style]** und wählen Sie den Menüpunkt Style aus Songtitel wählen.
- Drücken Sie die Tasten **S 3 Eingabe**.



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*.

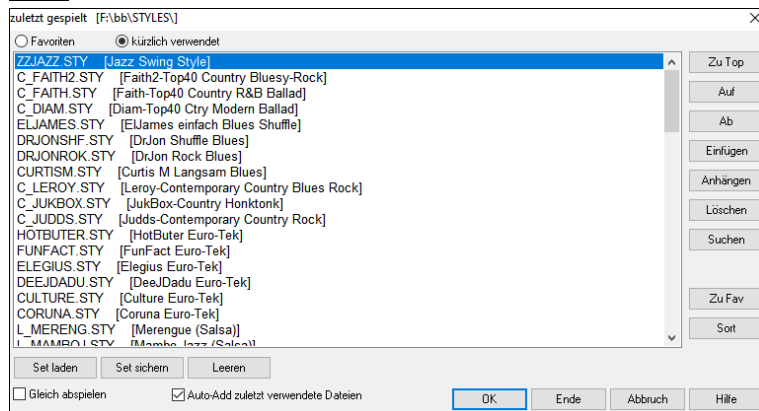
Der Dialog kann Songs auflisten, die mit dem aktuellen Style arbeiten. Drücken Sie den **[Style: ]** Button um nach Genre, Taktart, Feel und Tempo des aktuellen Styles zu suchen. Wenn die Checkbox links von diesem Button aktiviert ist, wird die Liste bei beim Öffnen des Dialogs automatisch so gefiltert, das Songs die ähnlich des aktuellen Style sind, angezeigt werden.

Wenn 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.

## Favoriten Styles / kürzlich verwendete Styles



Andere Optionen im Style Button Menü beinhalten *kürzlich verwendete Style* und *Favoriten Styles*. In diesem Dialog gibt es zwei Register, die sowohl die zuletzt gespielten Songs wie auch eine neue Liste der Favoriten-Songs anzeigen.



Die **Favoriten** und **kürzlich verwendet** Radio Buttons schalten zwischen einer Liste der zuletzt verwendeten Songs (oder Styles) und Ihrer Favoriten-Songs (oder Styles) um.

Die Favoriten-Liste ist am Anfang leer. Sie können

Mit den Buttons **[Set laden]** und **[Set sichern]** können Sie Sets von Favoriten oder kürzlich abgespielten Styles speichern und laden.

Verwenden Sie den **[Leeren]** Button um die Liste zu leeren und eine neue Liste zu starten.

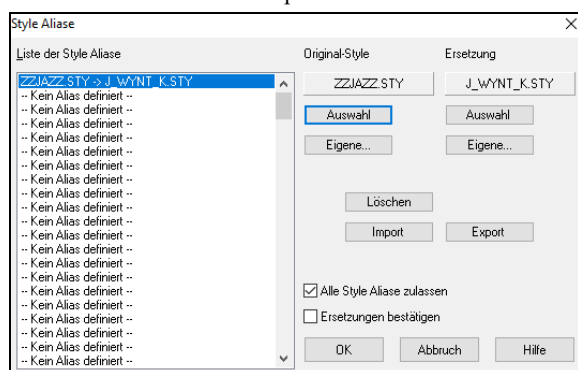
Klicken Sie auf die Checkbox **Gleich abspielen** um den Song nach der Auswahl des Styles durch Band-in-a-Box sofort wiederzugeben.

Wenn der **Auto-Add zuletzt verwendete Dateien** Checkbox aktiv ist, wird jeder ausgewählte Style an den Anfang der Liste hinzugefügt.

## Style Alias Dialog

Dieser Dialog befindet sich im *Datei | Lade Style Spezial* Untermenü.

Nehmen wir an, Sie haben einen neuen Style für Jazz, genannt "Wynt K." erhalten. Sie können ein Alias erstellen, sodass Band-in-a-Box, wenn es nach einem Jazz Swing Style sucht, stattdessen "Wynt\_K" laden wird. Dadurch müssen Sie nicht in allen Ihren Songs Änderungen vornehmen. Und wenn Sie einen neuen Lieblings-Style gefunden haben, ändern Sie nur das Alias. Sie können auch ganze Sätze von "Alias" Dateien laden oder speichern und sie mit anderen Nutzern teilen.



Um einen Style Namen einzugeben, den Sie nicht haben, verwenden Sie die Schaltfläche **[Eigene...]**.

1. Um ein neues Alias zu erstellen, klicken Sie auf eine leere Zeile (-- kein Alias definiert --) in der Alias-Liste, oder klicken Sie auf ein vorhandenes Alias, das Sie ändern wollen.
2. Klicken Sie die Schaltfläche **[Auswahl]** unter der Box 'Original-Style' und wählen Sie den Style, den Sie ersetzt haben möchten.
3. Klicken Sie die Schaltfläche **[Auswahl]** unter der Box 'Ersetzung' und wählen Sie den Ersatz Style (Alias).

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben und Ihre Style Auswahl ändern möchten, klicken Sie die Schaltfläche **[Löschen]**. Wenn Sie erfolgreich ein Alias erstellt haben, werden Sie einen kleinen Pfeil in der Styles -Box auf dem Hauptbildschirm bemerken, der anzeigt, dass Sie ein Alias geladen haben.

Sie können Alias-Dateien exportieren und importieren - um sie z.B. mit Freunden auszutauschen - indem Sie auf die Schaltfläche **[Import]** klicken, um eine Alias-Datei zu lesen, Klick auf den Button **[Export]** speichert eine Alias-Dateien.



## 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 Song laden – Style erzwingen

Hiermit bleibt der aktuelle Style im Arbeitsspeicher stehen. Auf diese Weise werden nachfolgend geladene Songs den eingestellten Style nicht ändern (selbst dann nicht, wenn sie mit einem eigenen Style verknüpft sind). Damit können Sie einfach mehrere Songs in immer demselben Style abspielen. Wenn Sie einen neuen Lieblingsstyle gefunden haben, können Sie ihn einfach einmal bei einer Reihe von Stücken ausprobieren, ohne jedes Mal wieder den Style wechseln zu müssen.

Wenn Sie z.B. den GARNER-Style an einer Reihe von Songs ausprobieren möchten, wählen *Datei | Lade Style Spezial* Untermenü *Styles mit Song laden* und stellen sicher, dass dieser Menüeintrag keinen Haken trägt. Wenn Sie jetzt einen Song laden, werden alle Songs im GARNER-Style abgespielt werden.

Sie können einen neuen Style auswählen mit dem [Style]-Button oder aus dem Styles -Menü. Der neu gewählte Style bleibt solange gewählt, bis Sie einen anderen wählen oder bis Sie diese Funktion abschalten und damit jeder Song wieder in seinem eigenen Styles abgespielt wird.

## MultiStyles verwenden

MultiStyles sind Style mit bis 24 SubStyles. In früheren Versionen konnten Styles nur 2 SubStyles (“a” und “b”) beinhalten. 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 (z. B. NR\_CURR+.STY Nashville Rock Current Multistyle).
2. MultiStyles für nur einen speziellen Song.

### MultiStyles in Styles (“+” Styles)

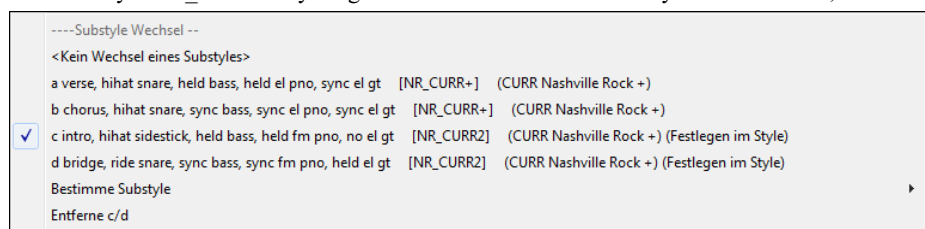
Es können Styles erzeugt werden, die mehrere Substyle besitzen. Sie können diese Substyle auswählen, in dem Sie diese die Buchstaben a, b, c, d bis “x” (insgesamt 24 SubStyles) zuweisen.

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



Sie können die MultiStyles leicht verwenden. Im StylePicker gehen Sie einfach zur Kategorie “Styles mit MultiStyles” und filtern nach dem Buchstaben “+”.

Laden Sie zum Beispiel, den Song NR\_CURR+.MGU aus dem *C:\bb\Documentation\Tutorials\Tutorial - BB2008* Verzeichnis. Damit wird der Style NR\_CURR+.sty mitgeladen. Wenn Sie ein “+” im Style-Namen sehen, wissen Sie, es handelt sich um einen MultiStyle.

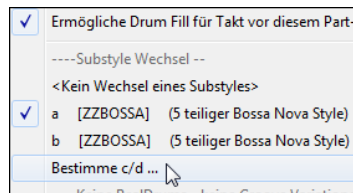


Wenn Sie auf einen Part-Marker rechts-klicken, sehen Sie, dass 4 SubStyles verfügbar sind.

### MultiStyles in Songs

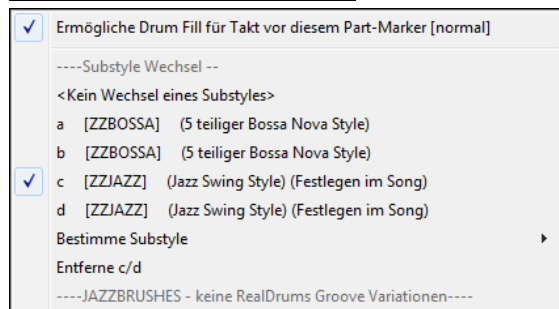
Sie können in einem Song mehr als 2 SubStyles für diesen Song verwenden. Sie haben zum Beispiel einen Bossa Nova Song, nun wollen Sie zusätzlich eine Jazz Swing Sektion definieren. Besser als einen Multistyle für genau diese Kombination zu finden, ist es, einen Multistyle *nur für diesen einen Song*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

Laden Sie einen Song wie z. B., *C:\bb\Demos\MIDI Style Demos\Styles00\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.

Laden Sie den Song *C:\bb\Documentation\Tutorials\Tutorial - BB2008\Demo of MultiStyle in song only Bossa 2 Jazz.MG4* und betrachten Sie das Ergebnis. Dieser Song wechselt Style durch die Part-Marker.

**Anmerkung:** RealDrums wird für alle Styles spielen, wenn Sie die RealDrums aktiviert haben und in den **RealDrums-Einstellungen** “Ersetze MIDI-Drums durch RealDrums” angewählt haben.



## Ein MIDI SuperTrack hinzufügen

### Was sind MIDI SuperTracks?


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.

### Verwenden von MIDI SuperTracks

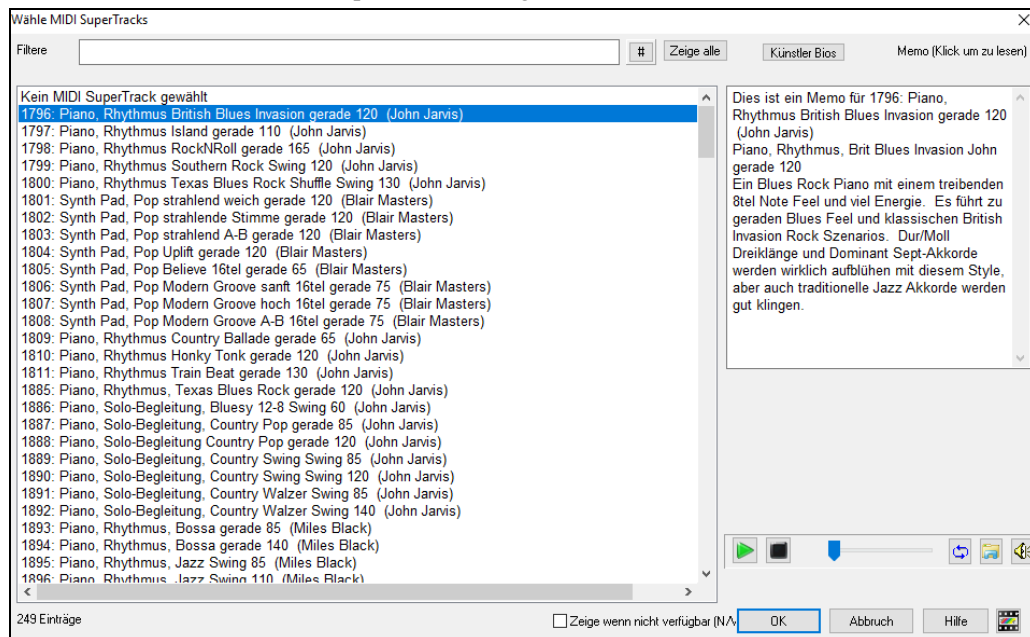
Um MIDI SuperTracks zu verwenden, haben Sie folgende Möglichkeiten:

1. Wählen Sie einen Style oder Song, der MIDI SuperTracks hat und drücken Sie den Play Button. Sehen Sie sich dazu den MIDI SuperTracks Demos Ordner an.
2. Fügen Sie ein MIDI SuperTrack zu einer bestimmten Spur hinzu.

### Ein MIDI SuperTrack hinzufügen


 Lassen Sie uns als Beispiel ein MIDI SuperTrack zur Piano Spur hinzufügen. Rechts-Klick auf die Piano Spurüberschrift am oberen Bildschirmbereich. Es öffnet sich nun ein Menü mit Optionen (oder Rechts-Klick bei den Piano-Einstellungen im Mixer). Wählen Sie nun *Wähle MIDI SuperTrack für diese Spur*.

Sie sehen nun den **Wähle MIDI SuperTracks** Dialog.



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]**.

 Sobald Sie diese Spur gewählt haben, sehen Sie, dass die Pianobeschriftung blau geworden ist. Dies zeigt an, dass es sich um ein MIDI SuperTrack handelt.

Wenn Sie Play drücken, hören Sie ein anspruchsvolleres MIDI Arrangement als bei einem typischen MIDI Style, da dies nicht auf C7 Akkord-Pattern basiert, sondern basierend auf viele Stunden MIDI-Aufnahmen von Top Studiomusikern ist..

Wenn Sie ein MIDI SuperTrack ausgewählt haben, möchten Sie eventuell ein bestimmtes VST/DX Instrument für die Wiedergabe zuordnen. Dazu verwenden Sie den **Plug-In** Bereich des Mixers und klicken auf den ersten Slot für die Spur, die Sie einstellen wollen.

## Verwendung von RealTracks in Songs

Ihre Songs, Styles und Soli können Live aufgenommene Audio-Spuren, die von Studiomusikern eingespielt worden sind, verwenden. Viele Band-in-a-Box Styles verwenden diese Spuren, Sie können Band-in-a-Box MIDI Spuren in jedem Song durch diese Audio-Spuren ersetzen lassen.

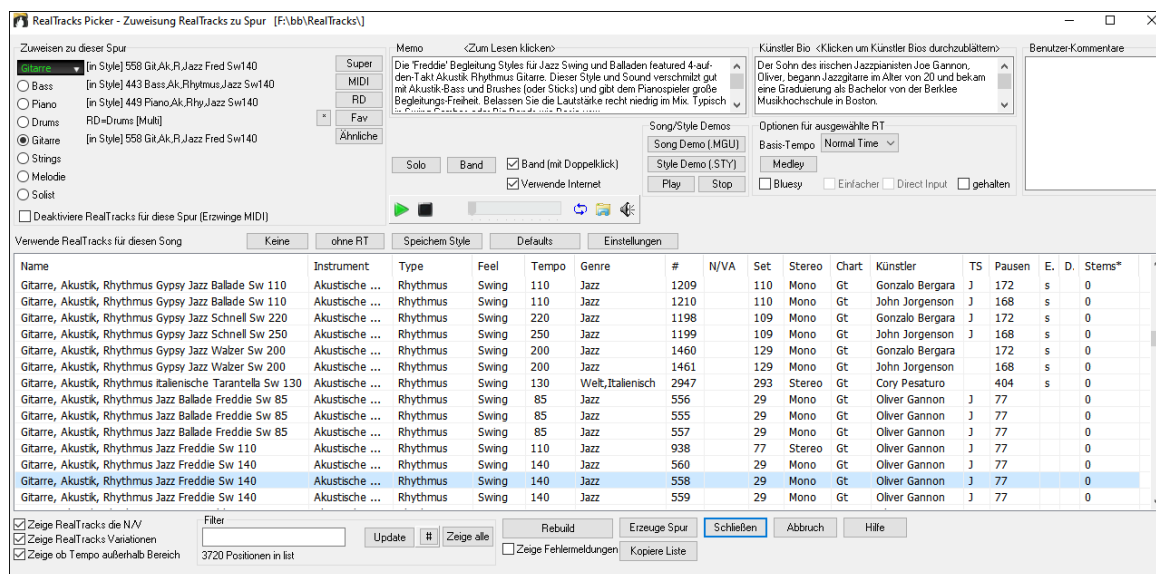
### Verwenden von RealTracks in Songs - RealTracks Picker

Der **RealTracks Picker** ermöglicht es Ihnen, einer Spur in einem Song ein bestimmtes RealTracks-Instrument zuzuweisen. Er zeigt auch alle RealTracks an, die den einzelnen Spuren derzeit zugewiesen sind.

Dieser Dialog öffnet sich über verschiedene Wege:

1. Drücken Sie die **R T Eingabe** oder **R T 1 Eingabe** Tasten.
2. Klick auf den **[RealTracks]** Toolbar Button und Auswahl des *RealTracks Picker Dialog* oder Umschalttaste gedrückt halten und Klick auf diese Schaltfläche.
3. Rechts-Klick oder Doppel-Klick auf einen Spur Radio Button am oberen Bildschirm-Rand des Band-in-a-Box Haupt-Schirms, und aus dem Menü dann *Wähle RealTracks*.
4. Klicken Sie auch einen Spur-Namen im Mixer und wählen *Wähle RealTracks* im Menü.
5. Drücken Sie den Button **[Spur Zuweisen]** im **RealTracks Einstellungs**-Dialog.
6. Klicken Sie im Dialog **Spureinstellungen und -Aktionen** auf den Button **[+]** rechts neben dem RealTracks-Radio-Button und wählen *Wähle RealTracks* im Menü.

Dieser Dialog erlaubt Ihnen bestimmte RealTracks Instrumente zu einer Spur im Song zuzuordnen. Es werden auch alle aktuellen RealTracks die bereits einer Spur zugeordnet sind, angezeigt.



Um den Dialog zu verwenden, wählen Sie zunächst die Spur in der oberen linken Ecke aus. Danach wählen Sie ein RealTrack für die Spur aus der Liste aus.

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.

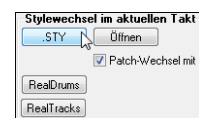
## RealTracks Wechsel

Sie können innerhalb eines Songs **RealTracks Styles Wechsel** durchführen.

Es gibt 2 Wege um RealTracks Takt zu wechseln.

### 1. Wechseln des RealTracks Styles bei einem beliebigen Takt.

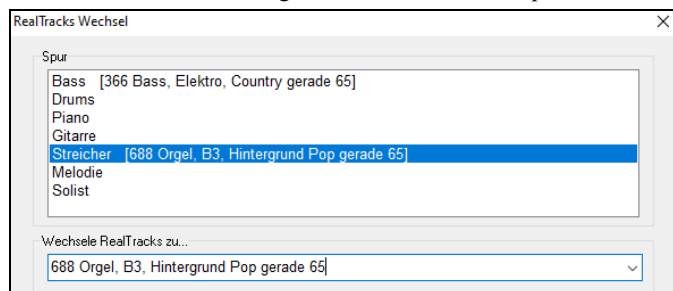
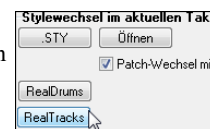
Nun können Sie Styles mit RealTracks bei jedem Takt wechseln. Wählen Sie einfach den Style im Dialog *Bearbeiten | Einstellungen für aktuellen Takt*. Zum Beispiel wechseln Sie von Jazz Swing zu einem Bossa Style bei irgendeinem Takt. Um dies zu tun öffnen Sie zuerst mit den Dialog **Bearbeiten Einstellungen für Takt** (oder drücken Sie **F5**) bei dem Takt, bei dem Sie den Style-Wechsel durchführen wollen. Danach drücken Sie **Style-Wechsel** Button um einen anderen Style auszuwählen.



**Anmerkung:** Wenn sich der Spurtyp durch die Styles-Änderung ändert, wird die Spur ab dem aktuellen Takt stumm geschaltet. Wenn z.B. der Style mit einer MIDI-Piano-Spur für das Lied ausgewählt ist und Sie einen Style mit einer RealTrack-Piano-Spur im aktuellen Takt auswählen, wird die Piano-Spur nach der Styles-Änderung stumm geschaltet.

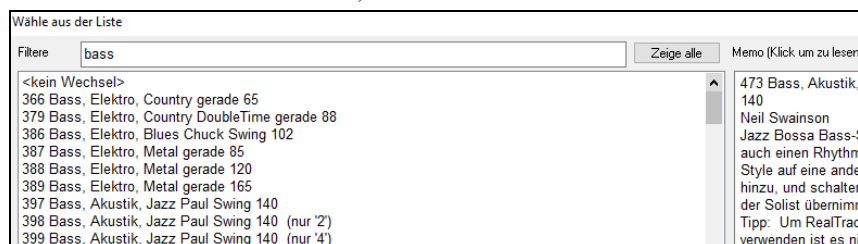
### 2. Wechsel eines bestimmten RealTracks Instrument bei irgendeiner Spur bei jedem beliebigen Takt.

Sie können bestimmte RealTracks wechseln, 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 dies erreichen. Öffnen Sie dazu den Dialog bei dem Takt bei dem Sie den Style-Wechsel vornehmen wollen mit **Bearbeiten Einstellungen für Takt** (**F5**). 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.

Diese Liste wird sehr umfangreich sein. Mittels der Filterfunktion können Sie die Liste einschränken. Geben Sie ein Wort ein, welches im RealTracks Namen vorkommen soll, wie z. B. "Bass". Danach werden in der Liste nur mehr Bass RealTracks gezeigt.



## 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 bereit wie andere RealTracks verwendet zu werden!

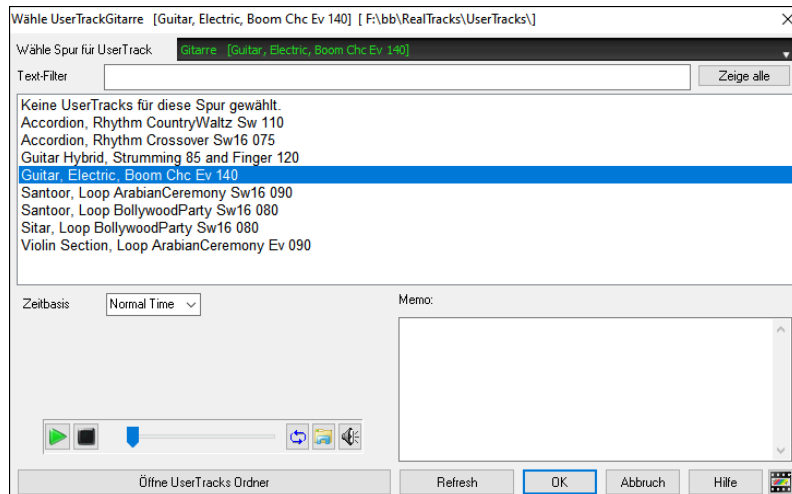


Um einen UserTracks für eine Spur zu verwenden, wählen Sie zuerst die Sour am oberen Bildschirmrand. Wenn Sie zum Beispiel ein UserTracks zur Gitarrenspur hinzufügen wollen, öffnen Sie das Menü beim Gitarren Radio Button (durch Rechts- oder Doppel-Klick), und wählen dann die Option *Wähle einen UserTracks 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.



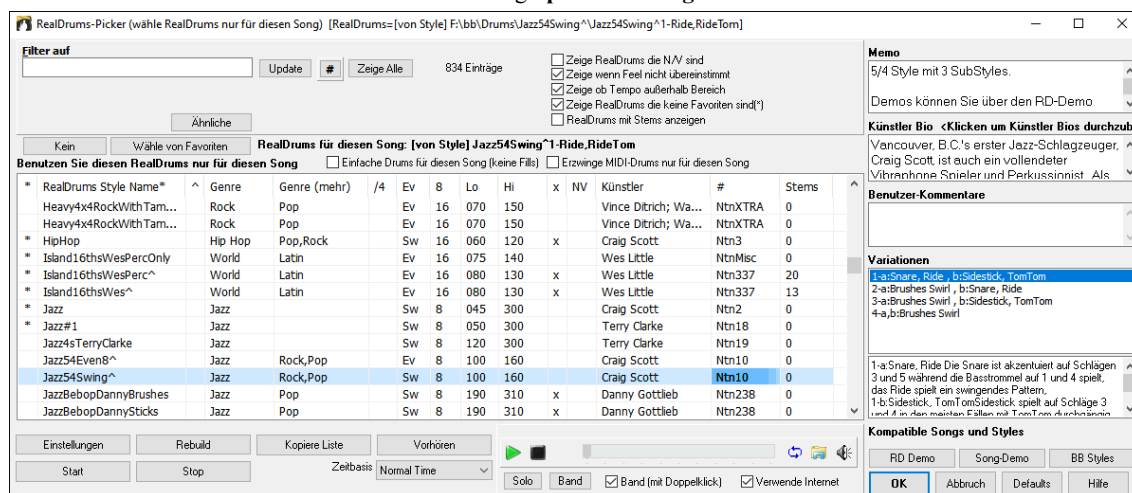
Sie können die UserTracks vorhören, indem Sie einen Doppel-Klick in der Liste machen oder Sie verwenden die Wiedergabe-Steuerung.

## Verwendung von RealDrums in Songs

Der **RealDrums Picker** wird dazu verwendet, um einen bestimmten RealDrums Style zu genau den Song zuzuordnen, den Sie gerade bearbeiten. **Selbsterzeugte RealDrums** (oder RealDrums von anderen) die von Ihnen in das RealDrums Verzeichnis gespeichert worden sind, erscheinen nun im **RealDrums Picker** Dialog.

Der **RealDrums Picker** Dialog kann auf verschiedene Wege geöffnet werden.

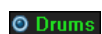
1. Drücken Sie die **R D Eingabe** oder **R D 1 Eingabe** Tasten.
2. Klick auf den **[RealDrums]** Toolbar Button und Auswahl des *RealDrums Picker Dialog* oder Umschalttaste gedrückt halten und Klick auf diese Schaltfläche.
3. Rechts-Klick oder Doppel-Klick auf den Drums Spur Radio Button am oberen Bildschirm-Rand des Band-in-a-Box Haupt-Schirms, und aus dem Menü dann *Wähle RealDrums*.
4. Klicken Sie auf die Spur Drums im Mixer und wählen Sie *RealDrums* im Menü.
5. RealDrums kann zu jeder Spur hinzugefügt werden, nicht nur zur Drums-Spur, so dass Sie mehr als eine Drums-Spur haben können. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Button einer Spur und wählen Sie *Wähle RealDrums*.
6. Klicken Sie auf den RealDrums Button im Dialog **Spureinstellungen und -Aktionen**.



Sie können sofort ein Audio Demo der RealDrums oder auf den Variationsnamen durch Doppel-Klick hören. Wenn Sie zum Beispiel CountryWaltz^ gefunden haben, können Sie nun Demos der Variationen (CountryWaltz^1-HiHat,Ride, CountryWaltz^2-Brushes, hören.

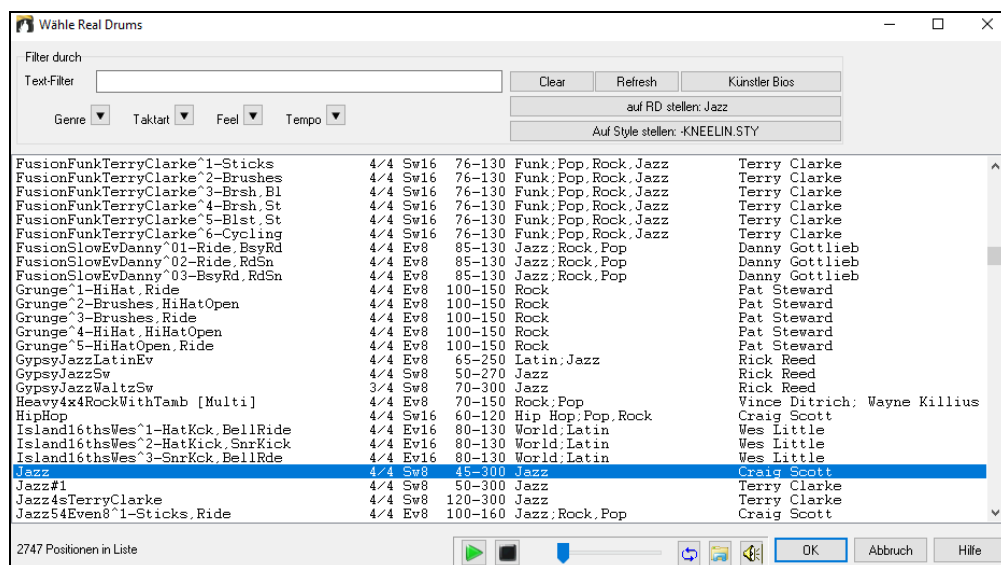
## Wähle RealDrums

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.



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.

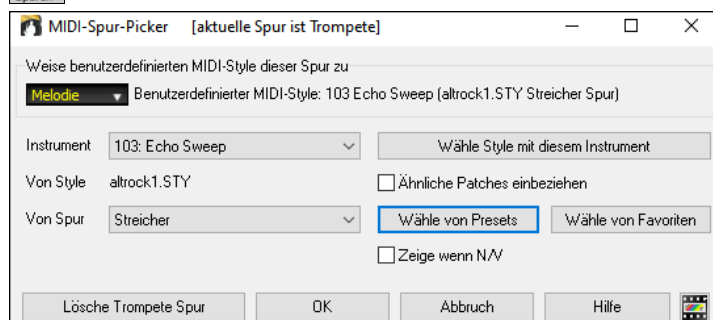


Sie können die Listen nach Genre, Taktart, Feel, Tempo und Text filtern. Drücken Sie den **[Auf Style setzen: ]** Button um RealDrums zu sehen, die kompatibel mit dem aktuellen Style des Songs sind. Der **[auf RD stellen: ]** Button stellt den markierten RealDrums Style als Prototyp RealDrums ein, Sie können so alternativen zu diesen RealDrums finden. Drücken Sie den **[Clear]** Button um den Filter zurückzusetzen.

## Benutzerdefinierte MIDI Spuren zuordnen

Sie können MIDITracks zu Ihrem Song (von jedem Style) genauso leicht wie RealTracks hinzufügen. Wenn Sie Wenn zum Beispiel “MIDI Streicher” zu der Streicher Spur hinzufügen wollen.

**Streicher** Wählen Sie die Streicher-Spur und klicken auf den **[MIDI Spuren]** Toolbar Button und wählen den Befehl “*MIDI Spuren aus (.STY)*” aus. Oder Sie Rechts-Klicken auf die Streicherspur am oberen Bildschirmrand, und wählen “*Wählen Sie einen benutzerdefinierten MIDI Style Für diese Spur*”.



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.
- Der **[Wähle von Favoriten]** Button bietet die zuletzt verwendete Auswahl an, um diese erneut verwenden können.

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.

Wenn Sie ein Instrument zu einer unterschiedlichen Spur Band-in-a-Box zuweisen, wird eine gelbe Nachrichtenbox zur Bestätigung erscheinen.

Drücken Sie **[OK]** um Fortzusetzen oder **[Löschen]** um Ihre Wahl rückgängig zu machen.

## Tutorial Demo Song – MIDITracks hinzufügen

Um einen Song zu überprüfen, der zwei unterschiedliche MIDITracks hinzugefügt hat, öffnen Sie diesen Ordner:

C:\bb\Documentation\Tutorials\Tutorial - 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.

## Loops hinzufügen

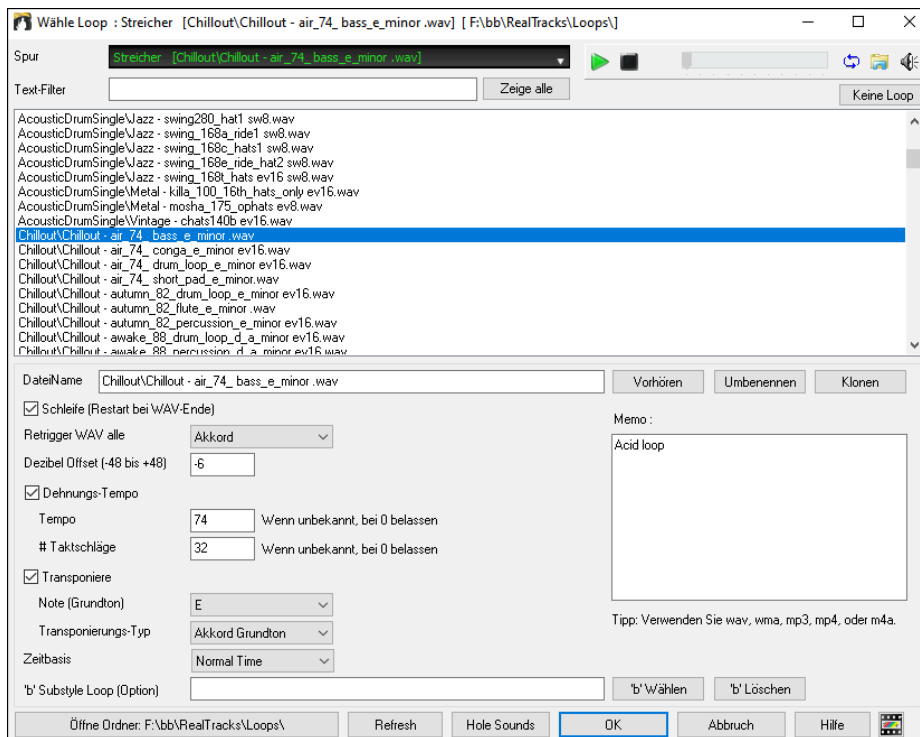
Sie können nun eigene Loops oder von anderen Anbietern zu jeder Spur hinzufügen.

Loops sind Audio-Dateien (WAV, WMA, m4a, mp4, mp3), die sich im Loops Ordner innerhalb des RealTracks Ordners 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 Schließen auf den aktuellen Akkord des Songs transponiert, die Loop folgt somit der Akkord-Progression.



Klick auf den **[Loops]** Toolbar Button zum Öffnen des **Wähle Loop** Dialog. Sie können diesen Dialog auch mit Rechts-Klick auf die Spur (am oberen Bildschirmrand starten und wählen dann den Menüpunkt *Wählen Sie eine Loop für diese Spur*. Wenn Sie die Tasten **R L Eingabe** drücken, öffnet sich der Dialog auch.





Führen Sie einen Doppel-Klick auf die Liste durch oder Verwenden Sie die Wiedergabe Steuerung um die Schliefe vorzuhören. Diese Dateien für das sofortige Vorhören werden zum Teil über das Internet abgespielt. Sie können nun jede Datei, die über das Internet abgespielt wurde, speichern, indem Sie auf das Ordnersymbol klicken und einen Namen und einen Speicherort wählen.

## Utility-Spuren

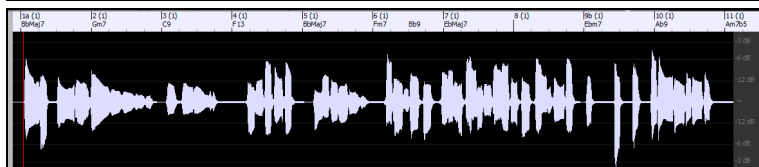
Band-in-a-Box hat 16 editierbare Utility-Spuren, die für Audio und/oder MIDI verwendet werden können. Sie können auf den Utility-Spuren RealTracks erzeugen, auf denen Sie die Audio-RealTracks hören und bearbeiten können, oder die RealCharts-MIDI anzeigen und bearbeiten. Sie können auch RealDrums, MIDI SuperTracks, Loops, etc. erzeugen. 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.

**Hinweis:** Wenn eine Utility-Spur sowohl Audio als auch MIDI enthält, ist das Audio hörbar und das MIDI dient nur zu Anzeigezwecken (z. B. zur Transkription des Audios). Wenn eine Utility-Spur nur MIDI enthält, dann ist das MIDI hörbar.

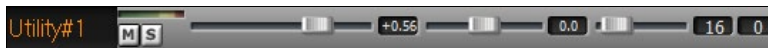
Um RealTracks auf einer Utility-Spur zu erzeugen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf diese Spur im Mischpult und wählen Sie *Erzeugen | RealTracks auswählen und generieren*. Wenn Sie RealTracks für einen Bereich erzeugen möchten, markieren Sie den Bereich auf der Utility-Spur im Fenster **Audio Bearbeiten**. Wählen Sie dann im Dialogfeld **Beste RealTracks** eine RealTracks aus und drücken Sie auf OK.

Wenn die RealTracks generiert sind, können Sie die Audiodaten im Fenster **Audio Bearbeiten** anzeigen.

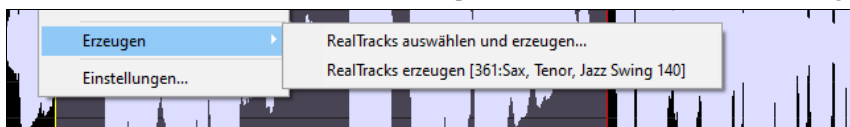
**Tip:** Wenn die Spur ein RealChart enthält, können Sie auch die Notation anzeigen und das Spiel auf dem Gitarrengriffbrett oder der Klaviertastatur sehen.



Drücken Sie die Schaltfläche **[Play]** in der Symbolleiste, um die RealTracks auf der Utility-Spur zu hören. Sie können den Mixer verwenden, um die Lautstärke, das Schwenken usw. für die Utility-Spur zu steuern.



Sie können einen Bereich der RealTracks auf der Utility-Spur neu generieren. Markieren Sie die Region, drücken Sie die Taste **[Bearbeiten]** und gehen Sie zu *Erzeugen | RealTracks erzeugen*. Wenn Sie einen Bereich mit einer anderen RealTracks neu generieren möchten, verwenden Sie stattdessen den Menüpunkt *RealTracks auswählen und erzeugen*.



Während der Regeneration wird die gesamte Spur für einen Moment leer, aber wenn sie beendet ist, ist alles außer dem hervorgehobenen Bereich so, wie es vorher war.





**Hinweis:** Wenn Sie einen Mono-RealTrack für die gesamte Spur und dann einen Stereo-RealTrack für einen Bereich auswählen, wird die gesamte Spur in ein Stereo konvertiert.

Sie können diesen Vorgang so lange wiederholen, bis Sie zufrieden sind, und da die Funktion Rückgängig und Wiederholen unterstützt wird, können Sie mit den Tasten **Strg+Z** oder **Umschalt+Strg+Z** zu dem zurückkehren, was Ihnen am besten gefällt.

Die Audiodaten auf den Utility-Spuren können im Fenster **Audio-Bearbeitung** mit dem Buttonsmenü **[Bearbeiten]**, dem Rechtsklickmenü oder den Standard-Hotkeys (z. B. **Strg+C**, **Strg+V**) bearbeitet werden. Sie können z. B. einen Bereich markieren und an eine andere Stelle der Spur verschieben, oder Sie können die gesamte Spur auswählen, kopieren und in eine andere Utility-Spur einfügen. Wenn die Bereiche bearbeitet werden, werden der Anfang und das Ende der Bereiche überblendet, um einen sanften Übergang zu schaffen, so dass Sie bei der Wiedergabe keine unangenehmen Knackser oder Knackser an den Verbindungsstellen hören.

**Anmerkung:** Früher hat Band-in-a-Box beim Erzeugen von RealTracks auf Utility Spuren sehr große WAV-Dateien erzeugt. Wenn Sie also viele Songs mit Utility Spuren gemacht haben, nahmen diese zu viel Platz auf Ihrer Festplatte ein, was die Organisation Ihrer Dateien oft kompliziert machte. Band-in-a-Box tut dies nicht mehr und zeigt stattdessen auf das Quellmaterial. Das nennt sich Wave-Instruktionen, in denen Band-in-a-Box eine Liste der verschiedenen Teile des Quellmaterials speichert. Diese Anweisungen sind sehr klein und werden in der kompakten Band-in-a-Box-Song-Datei (.MGU/.SGU) gespeichert.

## 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 **F7** oder **T Eingabe**.
- 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.

Name	Instrument	Typ	Stumm	Eingefroren	Patch
Bass	~443:Bass, Akustik, Jazz Sw 140	RT			
Piano	~449:Piano, Akustik, Rhythmus Jazz Sw 140	RT			
Drums	RealDrums=Drums [Multi]	RD			
Gitarre	~558:Gitarre, Akustik, Rhythmus Jazz Freddie Sw 140	RT			
Streicher	Instrument: 109 Kalimba	---			109: Kalimba
Melodie	Instrument: 57 Trompete	---			57: Trompete
Solist	Instrument: 50 Streicher Langsam	---			50: Streicher Langsam

☒ Aktiviert  
☐ Eingefroren  
☐ Bearbeitbares Audio

Audio-Basistempo: 0  
Audio-Transponierung: 0

Generierungstyp  
☐ Keiner (editierbare Audio/MIDI-Spur)  
☒ RealTracks  
☐ Loop  
☐ UserTracks  
☐ RealDrums (Drums-Spur)  
☐ RealDrums (Anderen)

MIDI  
☐ MIDI SuperTracks  
☐ MIDI aus aktuellem Style  
☐ MIDI aus bestimmten Style

Voreinstellungen | Spur löschen  
MIDI bearbeiten | Kopieren/Verschieben  
RT/RD-Ordner festlegen

Zusammenfassung Gitarre: ~558:Gitarre, Akustik, Rhythmus Jazz Freddie Sw 140  
Label:   
Beschreibung:   
Lautstärke: 90 | Hall: 40 | Schwenken: 30 | Klang: 0  
MIDI-Kanal: 6  
MIDI-Patch: 0: < Kein Patchwechsel >  
Optionen für ausgewählte Spur: Zeitbasis: Normal Time  
Medley: ☐ Bluesig ☐ Einfacher ☐ Direct Input ☐ Gehalten

Stummschaltung ☐  
Stummschaltung aufheben ☐

Patch: 0 | Bank 0: 0 | Bank 32: 0  
Aktualisieren  
Play  
Erneut wiedergeben  
Stop

Speichern als .STY | OK - Schließen | Hilfe

**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.

**[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.

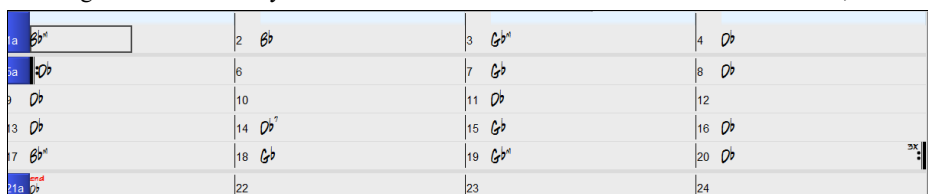
**[Speichern als .STY]:** Hiermit können Sie einen neuen Style mit einem neuen Namen erstellen. Der Style enthält die aktuellen, automatisch erzeugten Spuren im Song.

## Takt-basierenden Songtext eingeben

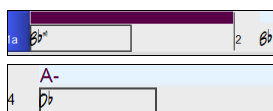
Sie können Takt-basierenden Songtext in jedem Takt des ChordSheets eingeben.

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.

1a	2	3	4
mazing	grace, how	sweet the	sound. That
5a	6	7	8
saved a	wretch like	me.	I
9	10	11	12

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 Takte 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 EINGABE 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.

13	14	15	16
once was lost	but now am found		

Drücken Sie UMSCHALTEN+TAB um auf Takt 13 zurückzugehen.

13	14	15	16
once was lost	but now am found		

Verwenden Sie die linke Pfeiltaste um den Cursor auf den Anfang von "lost" zu stellen.

13	14	15	16
once was lost	but now am found		

Nun drücken Sie EINGABE. Dies schiebt "lost" auf Takt 14 und "but now am found" zu Takt 15.

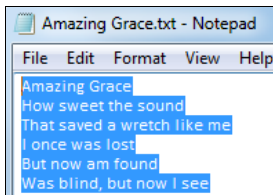
13	14	15	16
once was	lost	but now am found	

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 EINGABE oder die RÜCKTASTE um Songtext zu verschieben, bis dieser in den richtigen Takten steht.

13	14	15	16
once was	lost, but	now am	found. Was

Der Takt Songtext Layer ist so gestaltet, dass Sie sogar während der Wiedergabe Songtext ändern können.

Ein anderer Weg um Songtext einzugeben ist diesen aus 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 STRG+V.



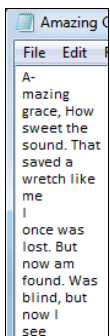
Nun wurde der Songtext in den Layer eingefügt.

1a	2	3	4
Amazing grace			
5a	6	7	8
How sweet the sound	That saved a wretch like me	I once was lost	But now am found
9	10	11	12
Was blind, but now I see			

Allerdings ist der Songtext nicht auf den richtigen Takten gelandet, Sie müssen dies nun mit den Tasten TAB, EINGABE oder den Pfeiltasten korrigieren.

1a	2	3	4
mazing	grace, How	sweet the	sound. That
5a	6	7	8
saved a	wretch like	me	I
9	10	11	12
once was	lost. But	now am	found. Was
13	14	15	16
blind, but	now I	see	
17	18	19	20

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 zu 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.

Anschließend gehen Sie zurück zu Band-in-a-Box, doppelklicken auf den Takt in dem der Songtext eingefügt werden soll und drücken die Tastenkombination STRG+V.

1a	2	3	4
mazing	grace,How	sweet the	sound. That
5a	6	7	8
saved a	wretch like	me	I
9	10	11	12
once was	lost. But	now am	found. Was
13	14	15	16
blind, but	now I	see	
17	18	19	20

## Fügen Sie eine Melodie hinzu - MIDI und/oder Audio

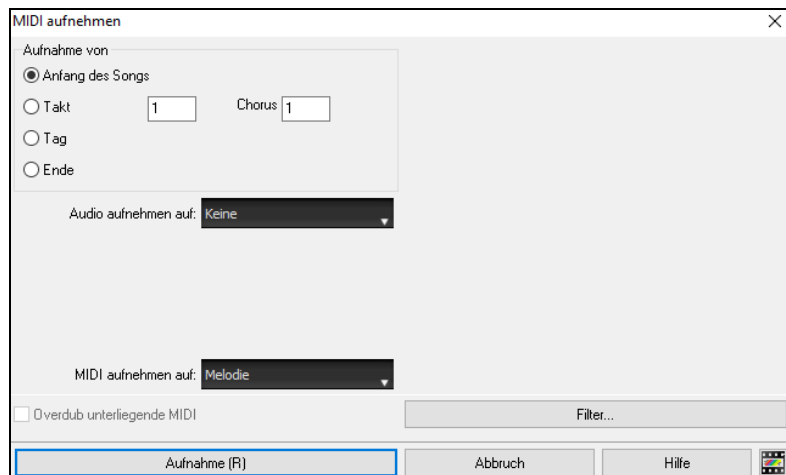
### Eine MIDI Melodie aufnehmen

Band-in-a-Box ist weit mehr als ein intelligenter Arrangeur und Begleiter. Sie können Ihre live MIDI Darbietung auf die Melodie Spur aufzeichnen, eine Melodie in der Notendarstellung Note-für-Note eingeben, oder den Wizard benutzen, um entweder von Ihrer PC-Tastatur oder über ein angeschlossenes MIDI-Keyboards aufzuzeichnen.

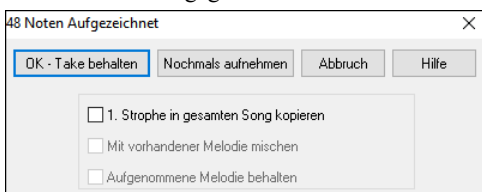
Wenn Sie während der Aufnahme ein Metronom eingeschaltet haben wollen, können Sie die im Dialog **Einzähler und Metronomoptionen** (*Optionen* | *Voreinstellungen* | [Einzähler/Met]).. Es ist sogar die Anzeige eines visuellen Metronoms möglich.



Drücken Sie die Schaltfläche **[Record MIDI]** in der Toolbar oder drücken Sie **Strg+R**. 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.



Drücken des **[Aufnahme]** Buttons startet die Aufzeichnung der MIDI-Daten auf der Thru-Spur. Ein hörbarer Einzähler wird vor der Aufnahme wiedergegeben.

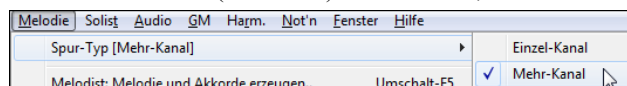


Wenn Sie Ihre Aufnahme beendet haben wird Sie Band-in-a-Box fragen, ob Sie den Take behalten wollen und ob Sie die aufgenommene Strophe auf den ganzen Song kopieren wollen. Wenn Sie nicht die ganze Spur aufgenommen haben, können Sie auswählen, ob Sie den Rest hinter der Aufnahme behalten wollen.

### Sequencer Modus

Normalerweise würden Sie einen einzigen Teil auf der Melodie- oder Solisten-Spur haben wollen, aber da MIDI-Informationen separate Kanäle haben können, ist es möglich, 16 separate Teile auf jeder der Spuren zu speichern. Im Folgenden gehen wir davon aus, dass Sie die Melodie-Spur verwenden, aber die gleichen Funktionen sind auch für die Solisten-Spur verfügbar. Wenn die Melodie-Spur auf "Multi(16)-Kanal" aktiviert wurde, nennen wir dies "Sequencer-Modus".

Wenn Sie 16 unterschiedliche Kanäle für die Melodie-Spur möchten, können Sie den Spur-Typ auf "Mehr-Kanal" umstellen. Dies können Sie aus dem *Melodie* (oder *Solist*) Menü machen, oder durch Drücken den **[Sequencer]** Button.



Die Melodienoten werden jetzt auf Ihren eigenen MIDI-Kanal abgespielt und nicht mehr auf dem voreingestellten Melodie-Kanal. Sowohl die Melodie- als auch Solist-Spur kann auf Mehr-Kanal umgestellt werden, dies ergibt dann insgesamt 32 Kanäle.

### Verzierung der 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.



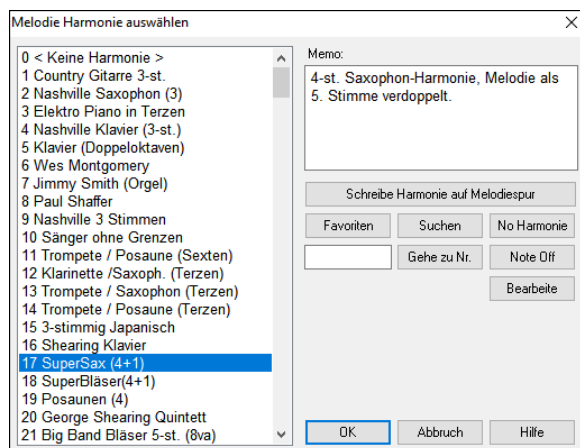
Der *Verzierungs-Dialog* auf dem Button **[Melodie Verzieren]** oder **Strg+Alt+L** öffnet den Dialog **Melodieverzierung** mit vielen Benutzeroptionen zur Steuerung der Verschönerungseinstellungen. Mit den Voreinstellungen für den Embellisher können Sie schnell eine Kombination von allgemeinen Einstellungen für den Embellisher wählen.

Die Verzierungsfunktion nur aktiv während die Musik wiedergegeben wird; die aufgenommene Melodie-Spur ist davon nicht betroffen. Es gibt eine Option, mit der durch das Verzeiren das Tempo der Musik nur dann humanisiert, wenn das Tempo zu Beginn "steif" war. Dadurch kann das Timing der vom Menschen eingegebenen Melodien unberührt gelassen werden und er werden nur die Melodien humanisiert, die im Tempo eingegeben wurden.

### Die MIDI Melodie harmonisieren



Verwenden Sie den **[Harmonie]** Menü Button Befehl *MIDI – Melodie Harmonie* oder drücken Sie **Alt+F10** um eine MIDI Harmonie zu einer Melodie Spur hinzuzufügen. Das nun geöffnete Dialogfeld **Melodie Harmonie auswählen** erlaubt Ihnen, aus allen vordefinierten Harmonisierungen zu wählen und Ihre eigenen zu definieren.



Der **[Bearbeite]** Button öffnet den Harmonie-Maker, hier können Sie die Harmonien anpassen.

Mit dem **[Suchen]** Button können Sie die Harmonien nach Schlüsselwörtern durchsuchen. (z.B. tippen Sie die ersten Buchstaben eines Harmonienamens). Die Suchfunktion können Sie im Harmonie-Maker und im Dialog ihrer bevorzugten Harmonien ausführen.

Der **[Note Off]** 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.

Klick auf den **[Favoriten]** Button zeigt eine Liste der 50 letzten geöffneten Harmonisierungen.

Der **[No Harmonie]** Button schaltet die Harmonie für diesen Song aus. Die Tastaturkombination **Shift+F10** ermöglicht ebenfalls die Harmonie auszuschalten.

Verwenden Sie den Menüpunkt *Melodie | Melodie-Spur bearbeiten | Quantisieren, Zeit-Anpassung | lockere Startzeit...* um verschiedenen Anpassungen vorzunehmen. Um einen natürlicheren, volleren Klang zu erzielen, können Sie die Option “Startzeiten verschieben” verwenden, damit klingen die hinzugefügten Harmonien nicht so “steif” und künstlich. Mit negativen Werten werden die Harmonietöne vorgezogen, mit positiven Werten nach hinten geschoben. Sie können auswählen, ob die Originalmelodietöne ebenfalls verschoben werden sollen, oder nicht.

### Spur in Harmonie konvertieren

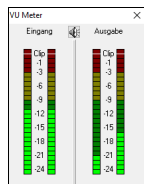
Diese Funktion fügt die Harmonietöne der Melodie-/Solospur einmalig und dauerhaft zu. Verwenden Sie den **[Schreibe Harmonie auf Melodiespur]** oder **[Schreibe Harmonie auf Solospur]** Button des **Melodie/Solo Harmonie auswählen**-Dialogs oder den Menüpunkt *Konvertiere Harmoni* aus dem Hauptmenü. Dann wird ein Dialog aufklappen, in dem Sie verschiedene Einstellungen vornehmen können. Geben Sie an, welche Spur konvertiert werden soll, ob die Harmonietöne leicht nach vorne/hinten verschoben werden sollen und ob die Konvertierung für den gesamten Song oder nur einen Taktbereich durchgeführt werden soll. Zusätzliche Optionen, um überlappende Noten zu vermeiden führen zu einem volleren, natürlicheren Sound.

### Aufnehmen einer Live Audio-Spur

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.



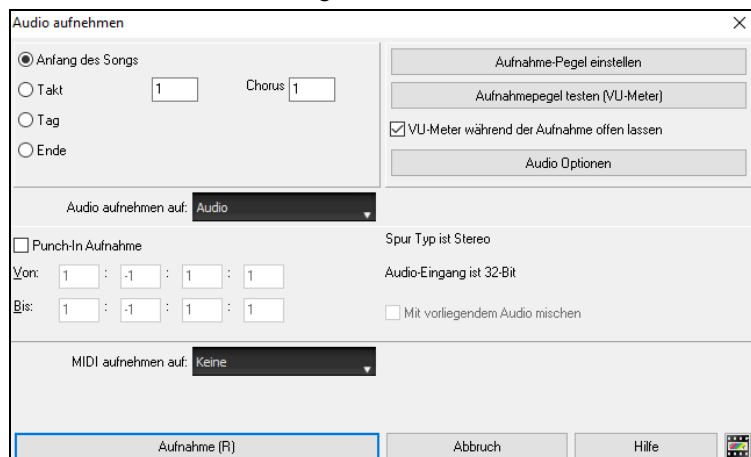
Klicken Sie auf den Button **[Record Audio]** oder wählen Sie den Menüpunkt *Audio | Audio aufnehmen*. Damit öffnen Sie den **Audio Aufnehmen** Dialog und die **VU Meter**.



Die **VU Meter** werden automatisch geöffnet, wenn der Dialog **Audio Aufnahme** geöffnet ist. Die VU Meter zeigen die durchschnittliche Stärke des Signals in einer dB-Skala. Ein Clip-Indikator (Übersteuerungsindikator) weist auf eine Übersteuerung hin, wodurch das Signal verzerrt aufgenommen würde.

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.



### 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 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 aufnehmen auf".

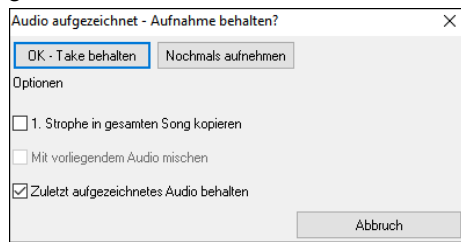
### Drücken Sie [Aufnahme].

Die Audio Aufnahme startet. Wenn Sie die Kontrollbox “Aussteuerungsanzeige” aktiviert haben, sehen Sie während der Aufnahme die VU Meter.



Drücken Sie die Schaltfläche[Stop] oder die Taste [Esc].

Sie sehen nun den Dialog “**Aufnahme behalten**”. Wenn Sie mit Ihrer Aufnahme zufrieden sind, können Sie **[OK - Take behalten]** wählen; die Aufnahme wird in die Spur übertragen. Durch Drücken von **[Start]** hören Sie nun das Ergebnis. 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.



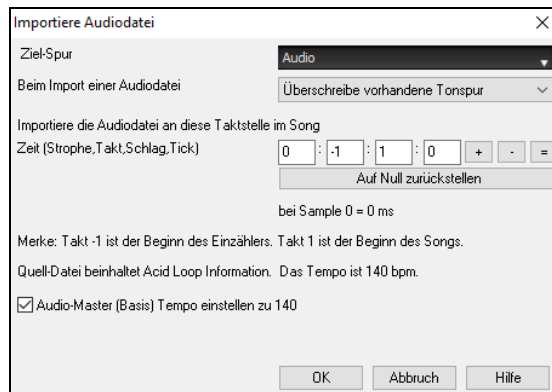
**1. Strophe in gesamten Song kopieren:** Wenn Sie nur eine Strophe des Songs aufnehmen, können Sie wählen ob Sie diese erste Strophe in den gesamten Song kopieren wollen. Der gesamte Song wird mit dem Audioteil durch Wiederholen gefüllt. Dies wird so oft durchgeführt, wie es notwendig ist. Sie brauchen 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.

## Öffnen und Importieren von Audio-Dateien

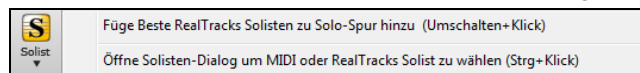
Eine Mono oder Stereo WAV-Datei kann in eine Audiospur oder Utility-Spur importiert werden, optional mit einer existierenden Audiospur zusammengeführt werden oder sie ersetzen. Wählen Sie den Menüpunkt *Datei | Importiere Audio (WAV, WMA, MP3, WMV)* oder *Audio | Importiere Audio (WAV, WMA, MP3, WMV)*. Wählen Sie dann eine WAV-Datei, um sie zu importieren. Daraufhin wird das Dialogfeld "Importiere Audiodatei" angezeigt, in dem Sie die Zielspur, den Punkt zum Einfügen der Audiodatei und die Option zum Zusammenführen oder Überschreiben von vorhandenem Audio im Ziel auswählen können.



Wenn die Audio-Datei Acid Loop oder Apple® Loop Information beinhaltet, zeigt der Dialog eine Option um das Audio Basis-Tempo des aktuellen Songs auf das Tempo der Audio-Datei einzustellen.

## Fügen Sie ein Solo hinzu - “Der Solist”

Das stimmt! Band-in-a-Box kann “Soli wie ein Profi erzeugen” - in hunderten von Styles.



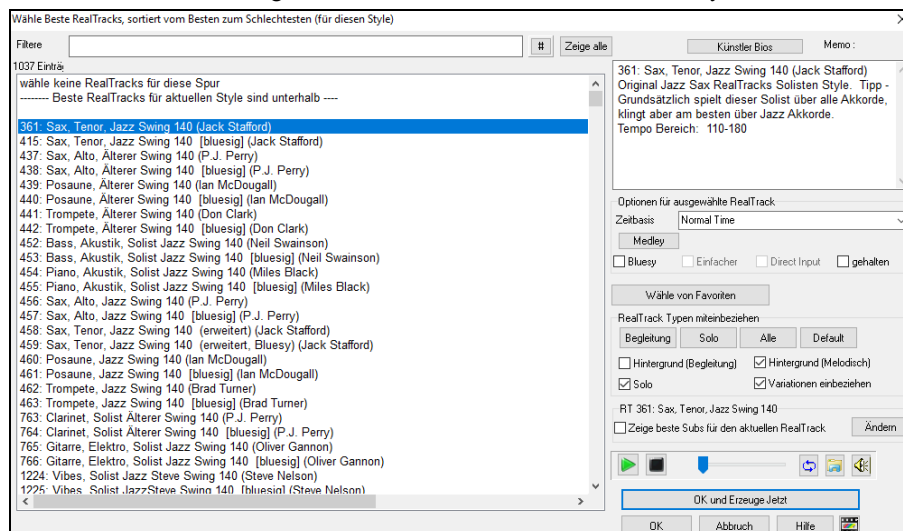
## Wähle “Beste” Solist RealTracks

Wählen Sie das “Beste” Solist RealTracks in einem neuen Dialog, der Ihnen zeigt welcher Solist am besten mit Genre, Tempo und Feel mit Ihrem Song übereinstimmt. Wenn Sie zum Beispiel einen Jazz Balladen Style geladen haben (Tempo 60), zeigt die Liste Jazz Solisten, die gut mit Tempo 60 funktionieren am Beginn der Liste an und andere wie schnelle Heavy Metal Gitarren-Solisten am Ende der Liste.

Um einen Besten Solisten zur Solist Spur hinzuzufügen, drücken Sie den **[Solist]** Button und wählen aus dem Menü “Füge Beste Solist RealTracks Spur zu Solist-Spur hinzu”.

Um einen Besten Solist zu einer beliebigen Spur hinzuzufügen, verwenden Sie den Instrument Button und wählen dann *RealTracks | Wähle Beste Solisten RealTracks*.

Sie sehen dann einen Dialog, der die Besten Solisten für den aktuellen Style auflistet.



“Solisten” und “Background (Melodisch) Solisten” werden mitangezeigt. Sie können diese deaktivieren, indem Sie bei den Kontrollboxen z.B. nur die Solisten (und keine Background Solisten) aktiviert lassen.

Wenn Sie die Liste filtern möchten, drücken Sie den [#] Button.

Sie können die RealTracks vorhören mittels Doppelklick in der Liste oder über die Wiedergabe-Steuerung.

Sie können diese Optionen für das ausgewählte RealTrack wählen (Zeitbasis, bluesig, einfach, usw.).

Wenn Sie die Option **Zeige beste Subs für die aktuellen RealTracks** aktivieren, werden RealTracks aufgelistet, die den aktuell ausgewählten RealTracks ähnlich sind.

Wenn Sie auf die Schaltfläche **[Artist Bios]** klicken, öffnet sich der **Künstler-Browser**, der alle RealTracks-Künstler auflistet und es Ihnen ermöglicht, weitere Informationen zu sehen.

## Wählen Sie MIDI oder RealTracks Solisten (Solist-Auswahl Dialog)

Um einen vorgefertigten Solist auszuwählen, drücken Sie **Umschalt+F4** oder wählen Sie *Solist | Solo erzeugen und abspielen*. Der Dialog “Solist auswählen” öffnet sich. Sie können auch mit **Strg**+Klick auf dem **[Solist]** Button direkt zu Solist Auswahl Dialog gehen, oder Sie den Dialog aus diesem Dropdown Menü.

Sie können ein bestimmtes Solist-Genre auswählen (z.B. Modern Jazz) und sehen dann nur die entsprechenden Solisten, die diesem Genre entsprechen. Mit dieser Filterfunktion können Sie sich diejenigen Solisten anzeigen, die im System vorhanden oder Nicht vorhanden sind.

Verwenden Sie die Voreinstellungen des Solist-Dialogs, oder wählen Sie einen Modus bzw. in welchen Strophen soliert werden soll.

## Automatische Songs - “Der Melodist”

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! Alles was Sie tun müssen, ist einen der “Melodisten” herausuchen und [OK] zu drücken. Das Programm erzeugt dann automatisch die Intro, Akkorde, Melodie und Arrangement im gewählten Style. Es erzeugt sogar automatisch einen Song-Titel! Sie können von einem leeren Blatt zu einem fertigen Song in weniger als 1 Sekunde kommen!

Sie können auch jeden Teil eines Songs neu erstellen und ihn für Sie passend modifizieren. Der Melodist wird auch eine Melodie über eine vorhandene Akkordabfolge erzeugen. Ein “Melodist Juke Box” Modus erstellt und führt neue Kompositionen hintereinander aus.



Um den Melodisten zu starten, drücken Sie die Schaltfläche **[Melodist]** auf dem Hauptbildschirm, oder den HotKey **Umschalt+F5**.

Die Melodisten können nach einem Genre gefiltert werden (z.B. Dixieland) und zeigen dann nur noch die Melodisten des Genres. Sie können einen Filter aktivieren der Ihnen Melodisten anzeigt/ausblendet, die nicht im System vorhanden sind. Sie können ebenso festlegen, dass die nicht in Ihrer Band-in-a-Box Installation enthaltenen Melodisten angezeigt werden.

## Song Bearbeitungs-Funktionen

Der Dateinamens wurde enthält eine “\*”, falls die Datei verändert wurde.

[\*C:\bb\Demos\MIDI Style Demos\Styles00\ZZJAZZ.MG1]

*Bearbeiten* | *Rückgängig* und *Bearbeiten* | *Wiederholen* ermöglicht bei den meisten Befehlen ein Rückgängig (oder Wiederholen). Mehrfach “Rückgängig” Unterstützung. Bis zu 999 Schritte “Rückgängig” (einstellbar).

Die voreingestellte Anzahl von “Rückgängig”-Schritten ist 99. Wenn Sie diese verändern wollen, können Sie dies unter *Optionen* | *Voreinstellungen* “Rückgängig Schritte” machen. Der Bereich ist von 5 bis 999 einstellbar. Sie können auch den Menübefehl *Bearbeiten* | *Rückgängig* verwenden.

Anzahl Schritte Rückgängig 99

*Bearbeiten* | *Ausschneiden* arbeitet wie ein Lösch-Befehl. Es werden Akkord-Takte aus dem Song entfernt.

## 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 beim Kopieren oder Verschieben von MIDI-Daten die Option **Mit vorhandenen Daten zusammenführen** auf, werden die MIDI-Daten in der Zielspur beibehalten und mit den eingehenden MIDI-Daten der Quellspur zusammengeführt. Wenn diese Option deaktiviert ist, werden die MIDI-Daten in der Zielspur durch die eingehenden MIDI-Daten ersetzt.

Es gibt auch Optionen, um kontinuierliche Controller, Pitch Bend, Patch Changes und Songtexte beim Kopieren oder Verschieben von MIDI-Daten einzubeziehen.

## Akkorde / Melodie justieren

Diese Funktion verschiebt die Akkorde und/oder die Melodie um eine bestimmte Anzahl Taktschläge.

Wenn Sie zum Beispiel eine lange Akkordfolge eingegeben haben und Ihnen dann auffällt, dass alle Akkorde ab Takt 23 um einen Schlag zu spät sind (z.B. durch Änderung des Taktes), dann können Sie mit dieser Verschiebefunktion den Fehler über eine große Anzahl Takte und Akkorde korrigieren. Geben Sie an, dass ab Takt 23 für 10 Takte um einen Schlag nach hinten geschoben werden sollen.

Diese Verschiebung können Sie auch auf die Melodie- und Solospur anwenden.

## Strophen ausklappen (Umwandlung in 1 große Strophe)

Wählen Sie diesen *Bearbeiten* | *Song Form* | *Strophen ausklappen (Umwandlung in 1 große Strophe)*, um einen Song mit mehreren Refrains zu einem Song mit einem langen Refrain zu machen. Wenn Sie diese Funktion aufrufen, erstellt Ihnen *Band-in-a-Box* einen Song mit allen Strophen in einem Durchgang ohne Wiederholungen oder Endungen. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn Sie einen Song mit 3 Strophen haben und hieraus eine lange Strophe machen möchten. Oder falls Sie Einstellungen einzelner Takte (über die Menüfunktion *Bearbeiten* / *Einstellungen für den aktuellen Takt*), auch Takt, Geschwindigkeit, Patches, Styles oder Harmonien nur einzelner Strophenteile ändern möchten und danach eine MIDI Datei exportieren wollen.

## Strophen zuklappen (Konvertiere 1 Strophe auf viele)

Eine “Faltfunktion” kann einen Song, der eine lange Strophe mit vielen Wiederholungen enthält in einen kurzen Song mit mehreren Strophen und optionalem Ende umwandeln.

Wenn Sie z.B. eine MIDI-Datei mit 96 Takten importiert haben, in Wirklichkeit der Song aber nur aus 32 Takten 3 Wiederholungen besteht, können Sie mit dieser Funktion den Song auf 32 Takte mit optionalem 2-Takt-Ende “zusammenklappen”. Sie verwenden dazu den Befehl *Bearbeiten* | *Song Form* | *Fold (Konvertiere 1 Strophe auf viele)*.

## Hinzufügen von Wiederholungen und 1. und 2. Endungen

In diesem Tutorial werden wir Demos verwenden, die sich im Verzeichnis *Documentation\Tutorials\Tutorial – Repeats and Endings* befinden. Laden Sie den Song “Miles1 Tutorial (no repeats yet)”. Sie werden bemerken, dass es sich hierbei um eine Takt Form von 1-32 handelt. Für diesen Song wurden keine Wiederholungen und Endungen eingegeben. Wir werden sie jetzt hinzufügen.

Zunächst einmal: Wenn Sie einen Song laden werden Sie einige neue Features von Arbeitsblatt-Markierungen bemerken, die auf jeden Band-in-a-Box-Song angewendet werden.

Es werden Wiederholungs-Symbole zu Beginn und am Ende des gesamten Arbeitsblatts gesetzt (in diesem Song in den Takten 1 und 32) und im Takt 33 erscheint "end" - dies ist das Ende. Takte im Anschluss an das Ende des Songs sind grau hinterlegt. Diese Arbeitsblattmarkierungen tauchen in jedem Song auf, solange Sie sie nicht über die Anwahl des Menüpunktes *Optionen | Voreinstellungen | Anzeige* unterdrücken. Dies sind jedoch nicht die Wiederholungen und Endungen, auf die wir uns hier beziehen. Die Wiederholungen und Endungen, über die wir jetzt sprechen möchten, treten *innerhalb* des Arbeitsblatts auf und sind 1./2. Endungen, DS al Coda und andere Wiederholungszeichen, die auf einem typischen Leadsheet zu sehen sind.

Wir werfen nun einen Blick auf unseren Song "Miles1 Tutorial (no repeats yet)" und schauen nach, ob dort irgendwelche Wiederholungen/Endungen vorhanden sind. Wenn wir uns das ChordSheet ansehen, sieht es so aus, als ob dieses 32 Takte umfassende Arbeitsblatt aus 2 Bereichen mit je 16 Takten besteht, mit einer 1. Endung in Takt 9 und einer 2. Endung in Takt 25. Wir möchten nun, dass Band-in-a-Box dies so darstellt, also mit Markierungen der ersten und zweiten Endung. Da wir die 1./2. Endung in Takt 9 einfügen wollen, gehen wir in unserem Akkordblatt auf den Takt 9 und nach einem Rechtsklick wählen wir *Wiederholungen/Codas/1.-2. Endung*. Wir sehen nun das Dialogfenster **Wiederholungen und Endung bearbeiten**.

Klicken Sie auf das Eingabefeld 1./2. Endung und 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 der 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 Takt Nummer 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. Um sie zu erhalten, *entfernen* Sie das Häkchen in der Checkbox FakeSheet auf der Hauptseite. Sie sehen dann den Song wie folgt.

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.



Sie können zwischen beiden Ansichten - der traditionellen Leadsheet-Ansicht im FakeSheet-Modus und der "normalen" (linearen) Ansicht wechseln, indem Sie den FakeSheet-Modus EIN- oder AUSSCHALTEN.

### Buttons im Wiederholungen und Endung bearbeiten Dialog

Der **[Optionen]** Button öffnet den Dialog **Anzeige Optionen**, in dem Sie die Anzeige von Wiederholungen und Endungen global aktivieren/deaktivieren können.

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.

Wenn Sie den **[Auto-Suchen]**-Button drücken, untersucht Band-in-a-Box den Song und versucht, Wiederholungen im Song zu erkennen.

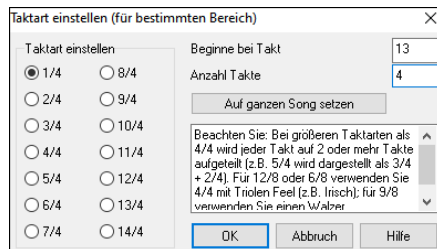
Der **[Bearbeiten]** Button zeigt Ihnen eine Liste der Wiederholungen oder Endungen an, die in den Song eingegeben wurden, und ermöglicht Ihnen, diese zu bearbeiten.

Der **[Schluss]** Button öffnet das Dialogfenster für Song-Einstellungen, in dem Sie ein Tag-Ende festlegen können.

Der **[Alles löschen]** Button löscht alle Wiederholungen, die in den aktuellen Song eingegeben wurden.

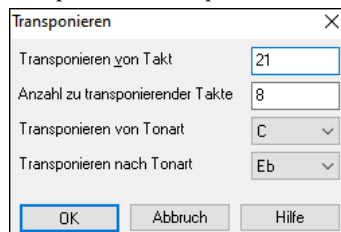
### Taktart einstellen (Taktbereich)

Im Menü *Bearbeiten | Taktart einstellen (Taktbereich)* können Sie eine bestimmte Taktart wählen und diese jedem Ausschnitt Ihres Songs zuweisen, sooft Sie möchten.



### Transponieren

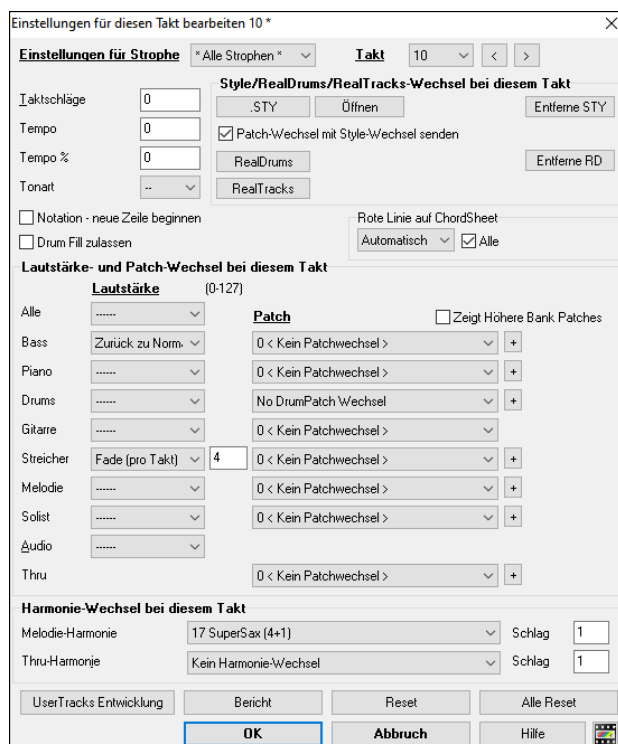
Mit dem *Bearbeiten | Transponieren* Unermenü Dieser haben Sie die Möglichkeit wahlweise, Teile des Songs oder den gesamten Song zu transponieren. *Transponieren von... bis.....* öffnet den Transponieren-Dialog, um einen bestimmten Teil des Songs zu transponieren.



Die Taktnummern können 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.

### Einstellungen für aktuellen Takt

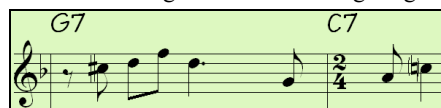
Änderungen an der Anzahl von Schlägen pro Takt, an Tempo, Patch, Style und der Harmonie können durch Aufruf von *Bearbeiten | Einstellungen für aktuellen Takt* oder durch Drücken von [F5] gemacht werden, nachdem Sie einen zu bearbeitenden Takt ausgewählt haben.



**Einstellungen für Strophe:** Sie können die getroffenen Einstellungen entweder für bestimmte Strophen oder für alle Strophen anwenden. Die betrifft die Parameter für Tempo-Wechsel, Style-Wechsel, RealDrums-Wechsel, Patch-Wechsel, Lautstärken-Anpassungen und Harmonie-Wechsel.

**Takt:** Sie können den Takt bearbeiten, ohne dass Sie den Dialog verlassen müssen.

**Taktschläge i.d. Takt:** Ein neu geladener Style bestimmt vorerst durch seine Signatur das Metrum des Liedes (z.B. Jazz = 4/4, Walzer = 3/4). In einigen Songs werden Sie das Metrum ändern wollen, zum Beispiel möchten Sie vielleicht einen einzelnen Takt in 2/4 oder 8 Takte in 3/4. Diese Option erlaubt eine Änderung des Metrums während eines Songs. Die Änderung findet am Anfang des Taktes statt und bleibt gültig, bis ein neuer Metrums Wechsel spezifiziert wird. Sie können 1 bis 4 Schläge pro Takt wählen. Änderungen des Metrums werden auf Notendarstellung und LeadSheet angezeigt und ausgedruckt.



Beispiel: Einen Song im 4/4 Takt mit einem Takt in 6/4.

Die maximale Anzahl an Schlägen pro Takt ist =4, also müssen wir den 6/4 Takt auf 2 Takte aufteilen, einen 4/4 und einen 2/4 Takt. Geben Sie für die Anzahl der Schläge pro Takt =2 am Anfang des 2/4 Taktes ein, dann stellen Sie die Takteinstellung durch Zuordnen der Anzahl an Schlägen pro Takt =4 für den nächsten Takt wieder in 4/4 her.

**Tempo wechselt zu:** Wenn Sie das Tempo an einem bestimmtem Takt des Liedes ändern möchten, dann verwenden Sie dieses Dialogfeld, um das neues Tempo in Takten pro Minute einzugeben. Der Tempo Wechsel findet am Anfang des Taktes statt, das Tempo bleibt bis zu



einer neuerlichen Tempo Änderung, die an einem späteren Takt eingefügt wird, aufrecht. Alternativ können Sie eine prozentuale Änderung des Tempos spezifizieren.

**Tonart wechselt zu:-Wechsel:** Sie können mehrere Tonarten im gleichen Lied mit der neuen Tonart-Einstellung im Notationsfenster festlegen. Wählen Sie aus der Auswahlliste die gewünschte Tonart aus, diese wird dann in der Notation bei diesem Takt angezeigt.

**Style/RealDrums/RealTracks-Wechsel bei diesem Takt:** Um einen neuen Style für diesen Takt zu wählen, drücken Sie den Button **[.STY]** oder Öffnen Sie das Verzeichnis *C:\bb\Styles* mit dem **[Öffnen]** Button. Wenn Sie keinen Style-Wechsel möchten, betätigen Sie die **[Entferne STY]** Schaltfläche. Individuelle Styles haben Instrumenten Patches zugeordnet. **Patch-Wechsel mit Style-Wechsel senden** ermöglicht die Option diese zugeordneten Patches beim aktuellen Takt zu senden. Wenn Sie die Patches, die vorher im Song verwendet wurden behalten wollen, deaktivieren Sie diese Option.

Sie können mehrere RealDrums Styles innerhalb eines Songs verwenden. Dazu können Sie entweder den Style oder die RealDrums ändern. Der Name des RealDrums wird angezeigt. Der Button entferne **[Entferne RD]** löscht den RealDrums Wechsel.

Sie können ein bestimmtes RealTracks Instrument bei jedem Takt einfügen um das Arrangement einzigartig zu machen. Sie können bestimmte RealTracks wechseln ohne den Style zu verändern. Wenn Sie zum Beispiel ein Akustik-Begleitbass in einen Akustik-Solobass in der 4. Strophe bei Takt 1 verändern möchten, gehen Sie so vor. Drücken Sie den **[RealTracks]** Button, Sie sehen **RealTracks Wechsel** Dialog. Hier können Sie auswählen welche RealTracks Sie ab diesem Takt haben wollen. Wählen Sie eine Spur, danach drücken Sie den Abwärtspfeil Button und wählen Sie einen RealTrack aus der Liste der verfügbaren RealTracks.

**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.

**Instrumenten Wechsel:** Lautstärkeänderung und Patch-Wechsel können für jedes Instrument und die Audio-Spur bei jedem Takt gemacht werden. Lautstärkeänderungen können durch Werte für Fade Ein/Aus bestimmt werden. Es sind Voreinstellungen für "Stumm" und "zurück zur Normal Lautstärke" vorhanden. Patch-Wechsel können über den **[+]** Button auch über die höheren Bänke durchgeführt werden.

**Harmoniewechsel bei diesem Takt:** Sie können für die Melodie- oder Solo-Spur/Thru-Spur einen Harmonie-Wechsel in diesem Takt festlegen. Sie können einen bestimmten Taktschlag einstellen, bei dem der Harmonie-Wechsel erfolgen soll. Wenn Sie "keine Harmonie" wählen, wird die gerade gespielte Harmonie gestoppt. Stellen Sie einen bestimmten Schlag zum Start der Harmonie ein. Zum Beispiel als Lead-in oder am letzten Schlag zum Wechsel in den nächsten Takt.

**[Alle Reset]:** Diese Schaltfläche entfernt alle geänderten Takt-Einstellungen.


**[Reset]:** Diese Schaltfläche entfernt alle geänderten Einstellungen des aktuellen Taktes.

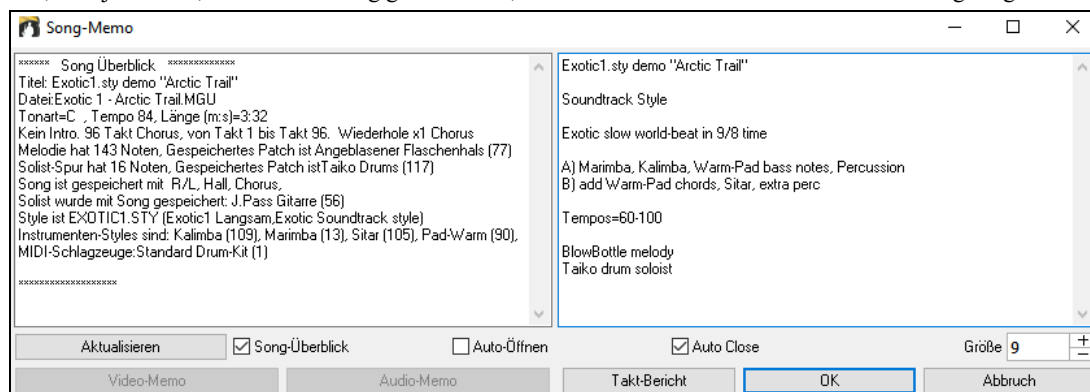
**[UserTracks Entwicklung]:** Diese Schaltfläche öffnet einen Dialog für fortgeschrittene Einstellungsoptionen beim Erstellen von UserTracks.

Der **[Bericht]** Button öffnet einen Textbericht, indem alle Änderungen enthalten sind, die im Dialog **Einstellungen für diesen Takt bearbeiten (F5)** gemacht wurden. Diese Zusammenfassung ist auch über das Song Memo zu erreichen.

Alle Änderungen, die Sie für den aktuellen Takt gemacht haben, bleiben von diesem Takt an wirksam, bis neue Änderungen aufgenommen werden oder bis zur nächsten Strophe, wenn Sie die Änderungen so aktiviert haben, dass sie nur für die aktuelle Strophe gelten.

## Song Memo

 Sie können Ihrem Song eine Bemerkung von bis zu 2000 Zeichen hinzufügen. Wenn Sie auf diesen **[Memo]**-Button klicken, öffnet sich der Song-Memo-Dialog, in dem Sie eine Bemerkung eingeben oder überarbeiten können. Mit der Option Auto-Öffnen legen Sie fest, dass jedes Mal, wenn dieser Song geladen wird, seine Notizen am Bildschirm automatisch angezeigt werden.



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.

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 (wmv, 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.wmv. Auf ähnliche Weise können Sie Ihrem Song ein Audio-Memo hinzufügen, indem Sie eine Audiodatei (wma, mp3, wav) mit demselben Namen wie Ihre Song-Datei und dem Zusatz \_AudioMemo erstellen.

Drücken Sie den Button **[Takt-Bericht]** um einen Bericht über alle Änderungen zu erhalten, die im Dialog **Bearbeiten Takteinstellungen** (F5) gemacht wurden.

## Notendarstellung anzeigen und ausdrucken

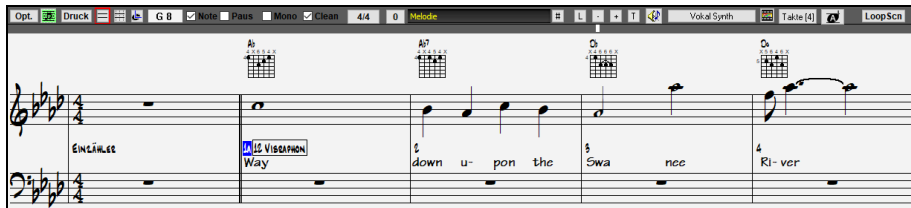
### Notations-Fenster



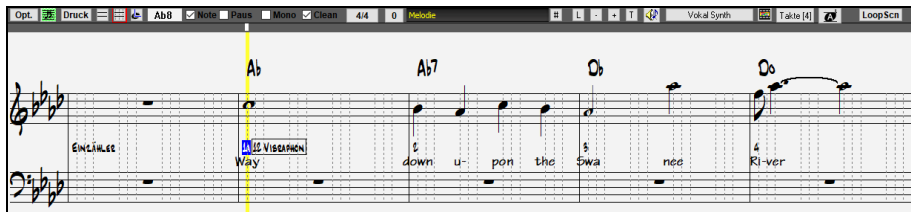
Mit dieser Schaltfläche öffnen Sie das **Notations**-Fenster. Sie sehen Standard Notendarstellung auf dem großen Notensystem. Es gibt 3 Notations-Modi in Band-in-a-Box, diese werden über die Toolbar-Buttons im Notationsfenster aufgerufen.



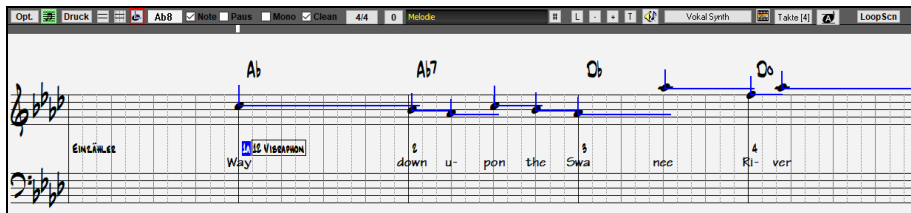
Das Standard Notations-Fenster kann für Notendarstellungsanzeige und die Eingabe von Akkorden und Songtext verwendet werden. Geben Sie einen Akkordnamen ein und er wird an aktueller Position in der Zeitleiste eingefügt (der kurze schwarze vertikale Streifen unterhalb der Werkzeugleiste).



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-and-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.



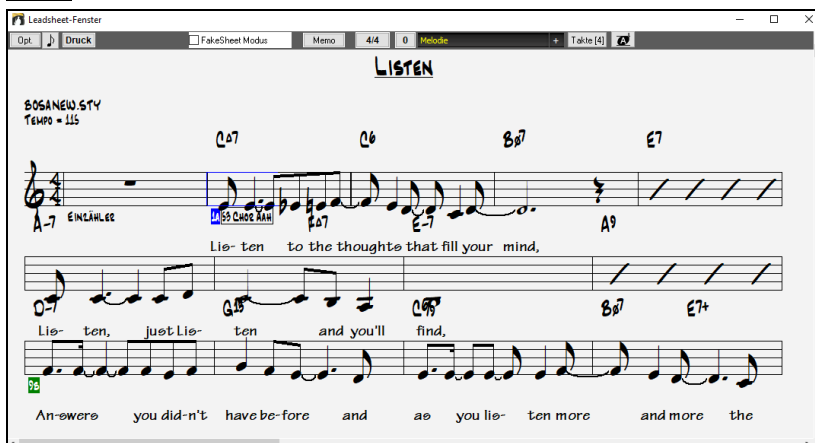
### Notendarstellung im LeadSheet Fenster

Das LeadSheet Notations- Fenster zeigt eine ganze Seite mit Notendarstellung und einer Menge Optionen, wie zum Beispiel eine wählbare Anzahl von Notensystemen pro Seite, angezeigte Notenschlüssel, Fontgröße, Begrenzungen, vorausseilende Notendarstellung und Songtext. Sie können große Fonts einstellen und die Noten quer durch den Raum lesen. Da die Notendarstellung vorausseilt, können Sie vorlesen ohne auf den Seitenwechsel warten zu müssen.

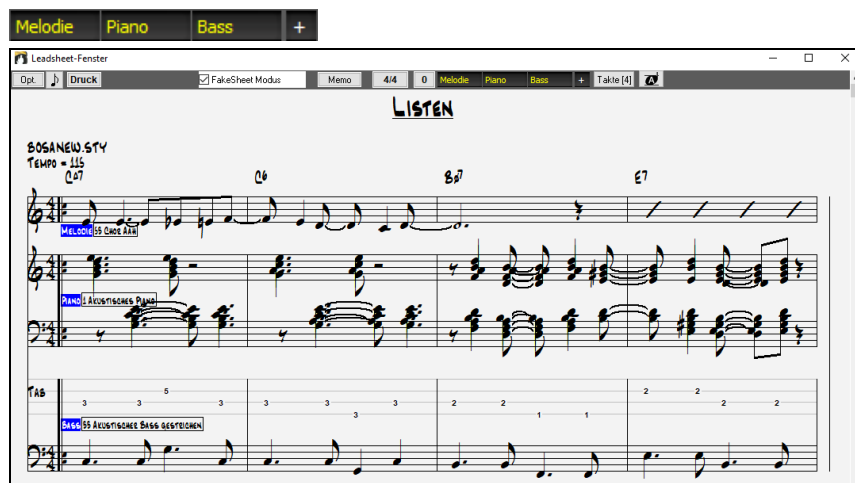


Mit dieser Schaltfläche (oder **Alt+W**) starten Sie das LeadSheet Fenster vom Hauptbildschirm aus.

Die Schaltfläche ist auch vom Notations-Fenster zugänglich.



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

**Druck** Klicken Sie auf den **[Druck]** Button entweder im Notations-Fenster oder im LeadSheet Fenster um Ihren Song als Notenblatt auszudrucken. Damit starten Sie den **[Druckeinstellungen-]**Dialog mit einer großen Anzahl an Optionen wie z. B. "Anzahl. Die Optionen sind in der Online-Hilfe und im Notationskapitel in diesem Handbuch vollständig beschrieben.

## Songs speichern



Sobald Sie einen Song erstellt oder Änderungen vorgenommen haben, werden Sie den Song wahrscheinlich mit einem Mausklick auf die Schaltfläche **[Speich.]** sichern wollen. Oder Sie wählen *Datei | Song speichern*. Oder Sie drücken **F2** bzw. **Strg+S**.



Verwenden **[Speichern unter]** um einen Song unter anderem Namen oder an anderer Stelle zu sichern. Songs die mit "gespeichert unter" einen anderen Namen bekommen haben, werden nun mit dem geänderten Namen im Song-Dialog "zuletzt verwendet" angezeigt. Das **[Speichern unter]** Button Menü beinhaltet zusätzliche Optionen zum Speichern von Songs.

*Songs Speichern mit Patches & Harmonien (Alt+F2)* ermöglicht Ihnen den Song mit einer benutzerdefinierten Patches Auswahl mit Lautstärke, Hall, Bank, Harmonie, Solist und RealDrums zu speichern. Sie können auch auswählen ob die Spuren beim Speichern eingefroren werden. Beachten Sie dazu das Thema Song Einstellungen speichern.

Songs werden immer mit dem letzten Erweiterungs-Buchstaben "U" gespeichert, gleichgültig, ob sie mit einem eingebauten Style erstellt wurden oder nicht. Wenn Sie zum Beispiel einen Song mit ZZJAZZ.STY als Style (d.h., einer der 24 eingebauten Styles) erstellen, würden frühe Versionen von BB den Song als MySong.MG1 speichern, wobei "1" die Style-Nummer 1 – ZZJAZZ anzeigt. Jetzt wird als MySong.MGU gespeichert. Ältere, mit .MG1 geladene Songs werden nach wie vor als MG1 zurückgespeichert, um doppelte Songdateien zu vermeiden.

**Merke:** Vergewissern Sie sich, dass Ihre Songs als Band-in-a-Box Songdateien gesichert werden (nicht nur als MIDI Dateien). Die Band-in-a-Box Dateien enthalten die Namen der Akkorde usw. und sind viel kleiner als MIDI-Dateien.

Wenn Sie eine Audio-Datei mit dem Song verknüpft haben, wird die Tonspur separat gespeichert und MySong.WAV genannt.

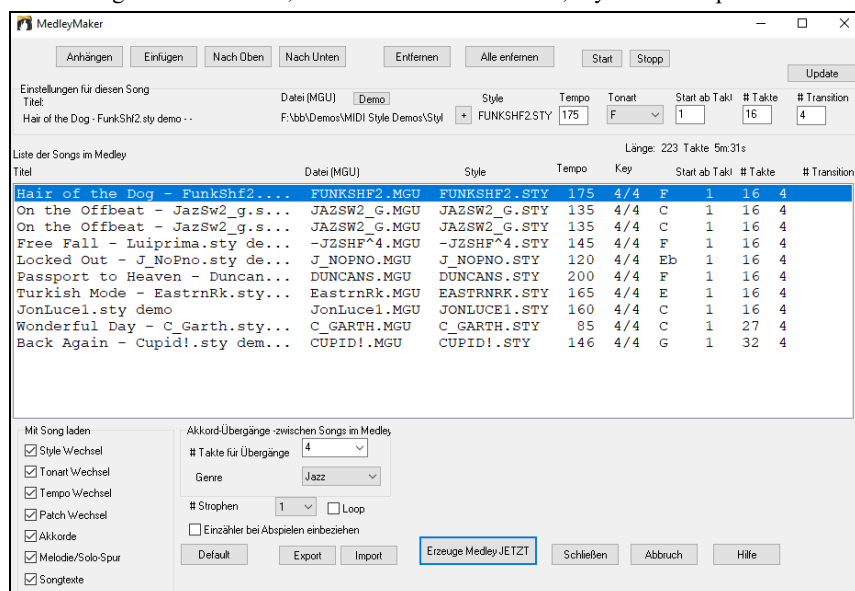
## Songs als Medley speichern - MedleyMaker

Möchten Sie mit Band-in-a-Box ein Medley mit verschiedenen Songs (MGU) erzeugen? Mit dem MedleyMaker aus dem **[Song Form]** Button Menu ist dies sehr einfach zu machen. Im MedleyMaker, wählen Sie einfach die Songs aus, die Sie im Medley haben wollen, alles weitere zur Erzeugung des Medleys, übernimmt Band-in-a-Box für Sie.



Um den MedleyMaker zu öffnen, klicken Sie entweder auf den **[Song Form]** Button Menu der Tools Toolbar oder wählen *Datei | Import | MedleyMaker*.

Ein Medley ist keine einfache Aneinander-Reihung von Songs. Ein guter Medley verwendet Übergangs-Akkorde von einem Song zum anderen, um auf die neue Tonart, den neuen Style und das neue Tempo überzuleiten. Der MedleyMaker erzeugt automatisch schöne Überleitungen mit Akkorden, die sanft in die neue Tonart, Style und Tempo führen!



## Email Song als Anhang

Sie können eine Song- (.MGU oder .SGU), Style (.STY und .STX) oder eine gerenderte Audio-Datei (m4a, wma, wav oder mp3) 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.

The 'Email Song' dialog box contains the following fields and buttons:

- ☒ Song-Datei anhängen: F:\bb\Demos\MIDI Style Demos\Styles00\ZZJAZZ.MG1
- ☒ Style-Datei anhängen: F:\bb\STYLES\ZZJAZZ.STY
- ☐ Audio-Spur anhängen: F:\bb\Demos\MIDI Style Demos\Styles00\ZZJAZZ.wav
- gerenderte Audio Datei:
- 
- 

## Als Video speichern und zu YouTube hochladen

Sie können 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 unter Video* aus dem Pulldown Menü.

The 'Erzeuge ChordSheet Video' dialog box contains the following fields and buttons:

- ChordSheet: ☒ Benutzerdefinierte Maße: 720p: 1280x720
- Breite: 1280, Höhe: 720
- Frames pro Sekunde: 10, Codec: CVSM: MS-CRAM
- ☐ Titel einbeziehen, ☐ Voraus-Scrollen
- Unbenannter Song, C, 140bpm, 2:49, 32 Takt, Strophe(x3), von Takt 1 bis Takt 32: ZZJAZZ.STY (Jazz Swing Style)
- 
- 
- 
- 
- 

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 höhere Zahl im Feld **Frames pro Sekunde** erzeugt eine größere Datei und der Render-Prozess dauert länger.

Sie können einen bestimmten **Codec** zum kodieren des Videos bestimmen. Wenn "Auto" ausgewählt ist, wählt Band-in-a-Box einen kompatiblen Codec.

Wenn **Titel einbeziehen** aktiviert ist, hat das Video 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 - Render Video]** um den Renderprozess zur Erzeugung des Videos zu starten. Das Video wird gerendert, außer Sie klicken den Button **[Rendern abbrechen]**. Wenn der Render-Prozess beendet ist, erhalten Sie eine Nachricht und Sie können den Button **[Upload zu YouTube]** oder **[Zeige Video File]** drücken.

## 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 der **BB Datei-Speichern Save** Dialog geöffnet wird, geben Sie einen Dateinamen und einen Speicherort an und drücken den **[Speichern]** Button. Damit öffnen Sie den **Speichern XML Datei** Dialog.

The 'Speichern XML Datei' dialog box contains the following fields and buttons:

- Wähle Spuren zum Speichern: Bass Tab: Bass, Drums (Violin-Schlüssel) (Bass Schlüssel), Piano (Violin-Schlüssel) (Bass Schlüssel), Gitarre Tab: Gitarre, Keyboard (Violin-Schlüssel) (Bass Schlüssel), Alto Sax (Violin-Schlüssel) (Bass Schlüssel), Solist (Violin-Schlüssel) (Bass Schlüssel), ...KEINE MIDI-EVENTS--- Audio: Audio, Instrument: 0 < Kein Patchwechsel > [0 MIDI-Events] (Violin-Schlüssel) (Bass Schlüssel), ...KEINE MIDI-EVENTS--- Utility#1: Utility#1, Instrument: 0 < Kein Patchwechsel > [0 MIDI-Events] (Violin-Schlüssel) (Bass Schlüssel), ...KEINE MIDI-EVENTS--- Utility#2: Utility#2, Instrument: 0 < Kein Patchwechsel > [0 MIDI-Events] (Violin-Schlüssel) (Bass Schlüssel), ...KEINE MIDI-EVENTS--- Utility#3: Utility#3, Instrument: 0 < Kein Patchwechsel > [0 MIDI-Events] (Violin-Schlüssel) (Bass Schlüssel), ...KEINE MIDI-EVENTS--- Utility#4: Utility#4, Instrument: 0 < Kein Patchwechsel > [0 MIDI-Events] (Violin-Schlüssel) (Bass Schlüssel), ...KEINE MIDI-EVENTS--- Utility#5: Utility#5, Instrument: 0 < Kein Patchwechsel > [0 MIDI-Events] (Violin-Schlüssel) (Bass Schlüssel), ...KEINE MIDI-EVENTS--- Utility#6: Utility#6, Instrument: 0 < Kein Patchwechsel > [0 MIDI-Events] (Violin-Schlüssel) (Bass Schlüssel), ...KEINE MIDI-EVENTS--- Utility#7: Utility#7, Instrument: 0 < Kein Patchwechsel > [0 MIDI-Events] (Violin-Schlüssel) (Bass Schlüssel)
- Spur-spezifische Einstellungen (Alto Sax Spur):
  - ☒ Violin-Schlüssel einbeziehen
  - ☒ Bass Schlüssel einbeziehen
  - Tabulatur:
  - ☐ Speichere Tab als 2 getrennte Spuren
  - ☐ Speichern in FakeSheet Modus
  - ☒ Drum Spuren als Drum Notation zu speichern
  - Funktionen unterstützt bei neuerer Notations-Software
  - ☒ Open High-Hat Symbol speichern
- ☒ Noten speichern
- ☒ Akkorde speichern
- ☒ Text Events speichern
- ☒ Notation-Symbole speichern
- ☒ Songtext speichern
- ☐ Songtext als Text Events speichern
- ☒ Exakten Akkordtext speichern
- 
- 
- 

Wählen Sie eine Spur, die Sie als XML Datei speichern wollen. Um mehrere Spuren auszuwählen, halten Sie die **STRG**+Taste gedrückt und klicken auf eine weitere Spur. Wählen Sie 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.

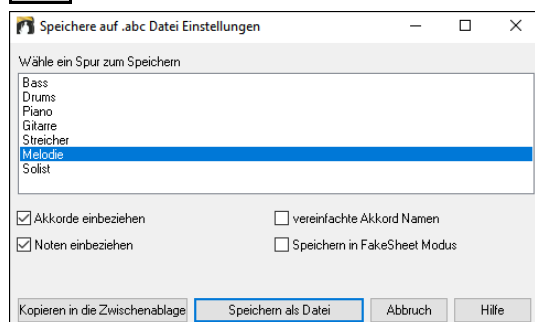
Mit der Option **Exakten Akkordtext speichern** können Sie den exakten Akkordtext speichern, anstatt sich hauptsächlich auf das Speichern des Akkordtyps und der Grade zu verlassen.

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](http://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*.



## Song(s) als einfachen Text speichern

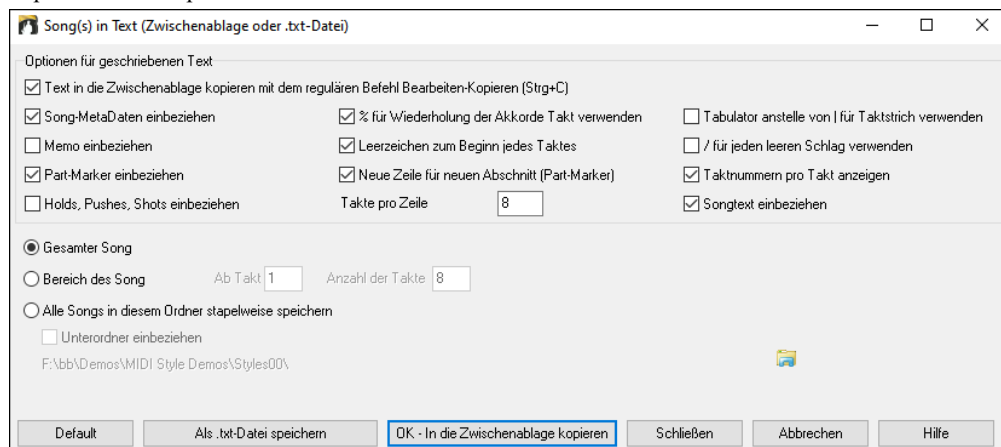
Sie können den Song, einschließlich der Akkorde und anderer Informationen (Titel, Tonart, Tempo, Form, Style usw.), als Textdatei speichern.

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.

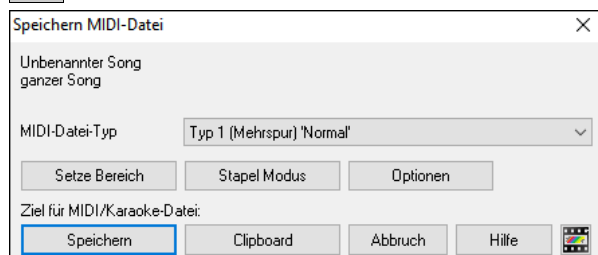
Wählen Sie den Modus **Ganzer Song** und drücken Sie den Button **[Als .txt-Datei speichern]**. Wenn Sie den Song in die Zwischenablage kopieren möchten, anstatt ihn als Textdatei zu speichern, drücken Sie stattdessen den Button **[OK - In Zwischenablage kopieren]**.

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.



## MIDI und Karaoke Dateien speichern

Ihre Band-in-a-Box Songs können als Typ 0 und Type 1 MIDI-Dateien gesichert werden, sowie als Karaoke-Dateien und General MIDI Songtext. Klicken Sie auf den **[.MID]** Button um den Dialog zu öffnen.



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.



[**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. Zum Beispiel können Sie Band-in-a-Box MIDI Daten aus der Zwischenablage in PowerTracks Pro Audio, CakeWalk, Musicator, etc. einfügen.

Melodie/Solo (mit Harmonien) werden in die MIDI-Datei geschrieben. Wenn Sie eine Melodie oder Solist/Thru Harmonie eingestellt haben, werden auch diese MIDI Daten in die MIDI-Datei geschrieben. Schauen Sie in die Einstellungen von *Optionen | Voreinstellungen*, um zu überprüfen, wie die Harmonie in eine MIDI-Datei geschrieben wird.

Die ChordSheet Bereichs-Markierungen werden in MIDI-Dateien geschrieben. Sie können von PowerTracks Pro Audio und von Band-in-a-Box gelesen werden, wenn die MIDI-Datei mit dem Akkord Wizard re-importiert wird.

### Einstellen des Taktbereichs für MIDI-Dateien

Wenn Sie eine MIDI-Datei erstellen wollen, dann können Sie jetzt vorher einen Taktbereich festlegen. Markieren Sie einen beliebigen Bereich Takte und dann wird die MIDI-Datei für den markierten Ausschnitt erzeugt.

Alternativ können Sie den Knopf [**Zetze Bereich**] drücken und den Taktbereich manuell in die Zahlenfelder eingeben.

### MIDI-Konvertieren im Stapel für ein ganzes Verzeichnis

Wenn Sie ein ganzes Verzeichnis mit Band-in-a-Box-Dateien in MIDI-Dateien verwandeln möchten, ist dies die richtige Funktion. Mit einem Befehl können Sie diese Konversion jetzt durchführen.

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.

### Audio-Dateien Speichern

Wenn Sie ein akustisches Instrument aufgenommen haben, kann Band-in-a-Box die MIDI-Daten zu einer Wave-Datei (\*.wav) rendern und dies mit Ihrer Audio-Aufnahme mischen, es wird eine komplette digitale Audio-Datei erzeugt.



Drücken Sie die Schaltfläche [**.WAV**] und wählen Sie den Befehl *Exportiere Song als Audio-Datei* aus dem Menü. Dies öffnet den **Render nach Audio Datei** Dialog.

**Format:** Wählen Sie das Format der Audio-Datei: WAV, WMA, WMA (verlustfrei), M4A oder MP3.

**Kanäle:** 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.

**Qualität:** Die Bit Raten-Auswahl ist für komprimierte Audio-Dateien (WMA, M4A und MP3) verfügbar.

**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.

**Drum Lead-In einbeziehen:** Aktivieren Sie diese Option wenn Sie den Drum-Einzähler mitrendern wollen.

**ACID Info einbeziehen:** Wenn 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.

**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-Verzeichnis:** 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.

[**Audio CD brennen**]: Dieser Button öffnet das MiniBurn Programm, das Ihnen ermöglicht Ihre eigene CD zu brennen.

[**Batch**]: Dieser Button ermöglicht Ihnen alle Songs in einem Verzeichnis zu Audio-Dateien zu rendern.

[Render]: Um den Song zu rendern, drücken Sie diesen Button und wählen den Namen und den Speicherort für die Audio-Datei.

### Stapelkonversion in Audiodateien (MP3, WAV oder WMA)

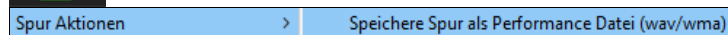
Wenn Sie ein ganzes Verzeichnis mit Band-in-a-Box-Songs in Audiodateien konvertieren möchten, vielleicht, um es auf eine Audio-CD zu brennen, dann können Sie dies mit dieser Funktion tun. Die Namen der erzeugten Audio-Dateien beziehen sich entweder auf die Original-Dateinamen oder auf die Song-Titel

Drücken Sie den [Batch] Button im **Render zu Audio-Datei** Dialog um den **Erzeuge Dateien im angegebenen Ordner im Stapel** Dialog zu öffnen.

### 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, dass bestimmte RealTracks installiert sein müssen.

Um eine Spur zu speichern, führen Sie einen Rechts-Klick auf dem Instrument Radio Button durch und wählen *Speichere Spur als Performance Datei*. Sie haben die Auswahl zwischen einer WAV Datei oder einer WMA Datei. Wenn Sie diese Ausführen wird die Spur will nach C:\bb\<Song Title><Spur Name (z. B.. Bass).WAV oder .WMA 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 (WAV, WMA) mit der Namengebung wie der Song, zusätzlich mit Spurnamen (Bass, Piano, Drums, Guitar, Strings, Melody, Solist) hinzugefügt wird. Wenn Sie als Beispiel einen Song mit dem Namen MySong.mgu haben, stellen Sie eine Datei mit Namen MySong Melody.WAV in den gleichen Ordner, dies ist dann die Performance Spur für die Melodie Spur.

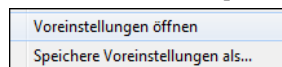
### Speichern Sie Ihre Konfiguration



Der [Voreinst.] Button öffnet die **Voreinstellungen-** Dialog Box, die Ihnen ermöglicht alle Programm-Einstellungen in einer Band-in-a-Box für Windows® Konfigurationsdatei mit dem Namen intrface bbw zu speichern. Die unterschiedlichen Voreinstellungen werden detailliert im Referenz Kapitel beschrieben.

**Speichern und Laden von Benutzerdefinierten Voreinstellungs-Dateien**, mit den wiederhergestellten aktuellen Einstellungen. Wenn Sie zum Beispiel eine Voreinstellung haben, die eine bestimmte Gruppe von Songs, Notations-Transponierungen usw., umfasst und Sie führen die Funktion “Zurücksetzen auf Werkseinstellungen” durch, werden Ihre aktuellen Einstellungen auf Disk gespeichert, so dass Sie diese jederzeit wiederherstellen. Mit dem Befehl *Optionen | Zurück zu Werkseinstellungen* werden die Voreinstellungen gespeichert, und können jederzeit wieder hergestellt werden.

Wählen Sie den Menüpunkt *Optionen | Speichere Voreinstellungen als*, oder *Optionen | Öffne Voreinstellungs-Datei*.



### Glückwunsch!

Sie haben nun einen vollen Ablauf einer Song-Produktion in Band-in-Box durchgemacht.

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 Notendarstellung in einem professionellen, “handgeschrieben” Jazz-Fonts ausdrucken, komplett mit Akkordsymbolen, Songtext und Ihren eigenen Anmerkungen. Und Sie können Ihren Song in verschiedenen MIDI und Audio-Formaten abspeichern, zur Wiedergabe auf Ihrem Computer, über das Internet, oder von einer Audio-CD. Sie sind auf dem besten Weg, mit Band-in-a-Box viele Stunden mit großartiger Musik zu verbringen.

# 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 1 bis 8 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.

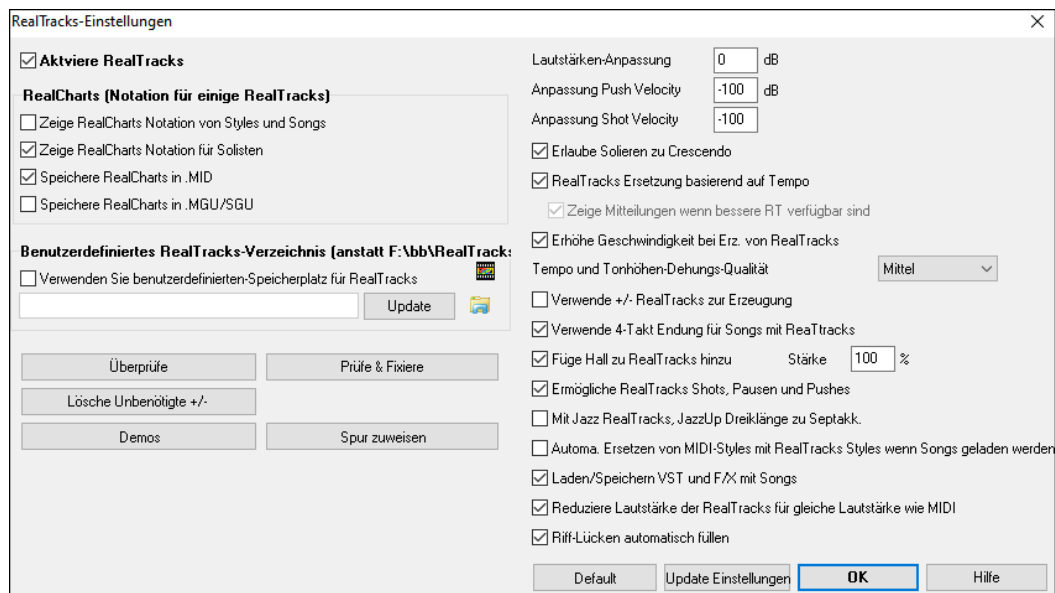
### RealTracks Einstellungen



**Strg+Klick** auf den [RealTracks] Menü Button öffnet direkt den **RealTrack** Einstellungs-Dialog, oder **Umschalten+Klick** um den RealTracks Picker zu öffnen. Ein einfacher Klick auf den Toolbar Button öffnet ein Menü mit der Auswahl für den *RealTracks Picker Dialog*, die *RealTracks* Voreinstellungen (RealTracks Einstellungs-Dialog) und einen manuellen Befehl um *bessere RealTracks für dieses Tempo* für Bass, Piano, Gitarre und Streicher zuzuweisen, falls diese vorhanden sind.



Der **RealTracks Einstellungs-Dialog** kann auch durch Auswahl über den [RealTracks] Button des Voreinstellungs-Fensters aufgerufen werden, oder Sie drücken die Tasten **R T 2 Eingabe**.



**Aktiviere RealTracks** schaltet die RealTracks Funktion ein oder aus.

**RealCharts (Notation für einige RealTracks):** Die meisten RealTracks zeigen nun die Notation der gespielten Noten. Einige Gitarren RealTracks zeigen auch Tabulaturen und ein genaues Griffbrett mit den gerade aktuell gespielten Gitarre-Noten.

Um zu sehen für welche Instrumente 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 genaue Gitarren-Tabulaturen und eine 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 Tabulaturen und Griffbrett-Anzeige vorhanden sind, dann wird der grüne Name mit einer langen Linie unterstrichen.

Die RealCharts können als MIDI-Datei oder Song (MGU) gespeichert werden.

RealCharts sind optional und können in den **RealTracks Einstellungen** aktiviert werden.

- **Zeige RealCharts Notation von 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 .MID** speichert RealCharts in eine MIDI-Spur, damit können Sie die Spur in einem anderen Programm analysieren.
- **Speichere RealCharts in .MGU.SGU** speichert die RealChart MIDI Information in eine MGU-Datei.

**Benutzerdefiniertes RealTracks-Verzeichnis:** Die RealTracks Styles werden in *C:\bb\RealTracks* (in der Annahme, dass *C:\bb* Ihr Band-in-a-Box Verzeichnis ist), gespeichert. Sie können einen alternativen Speicherplatz wählen, indem Sie auf den Verzeichnis-Button klicken und einen anderen Speicherort wählen. Danach klicken Sie auf den **[Update]** 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. So sollten also keine Dateien hinzufügen oder entfernen, wenn Sie nicht genau wissen was Sie dadurch bewirken. Wenn Band-in-a-Box Ihren RealTracks Ordner nicht finden kann, erscheint ein gelber Warnhinweis beim Start. Sie können dies dann korrigieren.

**Lautstärken-Anpassung:** Sie können eine globale Lautstärkeneinstellung für alle RealTracks vornehmen. Falls Ihre RealTracks zu laut sind, versuchen Sie doch einmal die Gesamtlautstärke um -10 dB zu verringern.

**Anpassung Push Velocity / Anpassung Shot Velocity:** Wenn Sie finden, dass RealTracks (andere als Drums) Pushes oder Shots zu laut (leise) sind, dann geben Sie hier negative (positive) Werte ein. (Anmerkung: Drums werden im **RealDrums Einstellungs**-Dialog eingestellt.)

**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. Wenn Sie zum Beispiel eine Ballade mit einem RealTracks Akustik-Bass mit Tempo 60 geladen haben, und Sie dann das Tempo auf 140 bei der Wiedergabe erhöhen, tauscht Band-in-a-Box automatisch eine Akustik-Bass RealTracks Spur mit einem Instrument das näher am Tempo 140 ist, falls diese RealTracks demselben Genre und Feel entsprechen. Dies bedeutet, Sie können einen einfachen Jazz Style verwenden, und diesen in verschiedenen Tempi abspielen ohne dass Sie jedes Mal die besten RealTracks selber zuordnen müssen. Die RealTracks die das Tempo Swapping unterstützen werden in der vorletzten Spalte (TS) des RealTracks Zuweisungs-Diologs gelistet.

**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 verwendet CPU-Ressourcen während der Wiedergabe. Wenn Sie ein Multi-Core System haben, werden Sie die gar nicht bemerken, da unterschiedliche Prozessorkerne dafür verwendet werden. Wenn Sie ein älteres System mit wenig Speicher, langsamer Festplatte, usw. haben, oder Sie bemerken Störungen während der Wiedergabe, können Sie diese Funktion abschalten. Damit wird sichergestellt, dass Ihr System weniger CPU-Leistung während des Abspielens benötigt. Dies wird in den RealTracks Einstellungen vorgenommen.

**Tempo und Tonhöhen-Dehungs-Qualität:** Dies ermöglicht Ihnen die Qualität der Der Tempo und Tonhöhen-Dehnung zu wählen. Sie können "Hoch" wählen wenn Sie einen schnellen Computer haben, sollten aber "Wenig" wählen, wenn Sie einen langsameren Computer haben und Unterbrechungen während der Wiedergabe hören.

**Verwende +/- RealTracks zur Erzeugung:** Diese Einstellung ist normalerweise deaktiviert, außer Sie haben ein langsames System.

**Verwende 4-Takt Endung für Songs mit RealTracks:** 4-Takt Endungen ermöglichen ein natürliches Abklingen der Instrumente. Mit "4-Takt-Endungen" beziehen wir uns auf ein 2-Take-Ende mit zwei zusätzlichen Takten, die ein natürliches Ausklingen der Audio Instrumente (anstatt eines schnelles Fade-Outs) ermöglichen. 4-Takt-Endungen sind grundsätzlich aktiv geschaltet. Sie können die 4-Take-Endungen global ausschalten wenn Sie diese Checkbox nicht aktivieren, oder Song bezogen, mit *Bearbeiten | Song Form | Einstellungen (für diesen Song)*.

**Füge Hall zu RealTracks hinzu:** Wenn diese Option aktiviert ist, wird automatisch Hall zu RealTracks und RealDrums hinzugefügt.

**Ermögliche RealTracks Shots, Pausen und Pushes:** RealTracks unterstützen Shots, Pausen und Pushes.

Der RealTracks Zuweisungs-Dialog, der alle RealTrack auflistet, hat nun eine letzte Spalte mit dem Namen "Pausen". Hier wird angezeigt ob das RealTrack Shots, Pausen und Pushes unterstützt. Wenn hier eine Zahl eingetragen ist (kein leeres Feld), werden alle Möglichkeiten unterstützt. Wenn hier ein "n" steht, bedeutet dies das es zwar eine Unterstützung gibt, aber im Verzeichnis *RealTracks\Library\Holds* keine *Holds\_##* Dateien vorhanden sind.

Wenn wir annehmen, dass Sie die notwendigen Hold-Dateien für RealTracks installiert haben, dann können Sie Band-in-a-Box bei RealTrack-Spuren genauso nutzen wie sonst und Ihre Akkorde mit Shots (z. B.. C.. ), Pausen (C...) oder Pushes (^C oder ^^C für 8tel oder 16tel Vorzieher), oder eine Kombination von Vorzieher und Hold (^C....) eingeben.

**Mit Jazz RealTracks, JazzUp Dreiklänge zu Septakk:** Wenn bei Jazz-Begleitung aktiviert, werden RealTracks Dreiklänge wie C als C7 gespielt.

**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.

**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.)

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.

**[Default]** stellt die **RealTracks** Einstellungen auf die Voreinstellungswerte zurück.

Der **[Demos]** Button zeigt eine Menü von Song-Demos mit RealTracks im *C:\bb\Demos\RealTracks - Demos* Verzeichnis.

**[Spur zuweisen]** startet den Dialog **RealTracks zu Spur** zuweisen. Hier werden RealTracks Instrumente aufgelistet und zu Band-in-a-Box Spuren zugewiesen.

Speichern Sie die neuen Einstellungen, die Sie in diesem Dialog gemacht haben durch Drücken des **[Update Einstellungen]** Buttons. Die meisten Änderungen werden beim nächsten Mal wenn Sie **[Start]** drücken, hörbar.

Drücken Sie **[Löschte Unbenötigte +/-]** um nicht mehr benötigte Dateien aus dem RealTracks Ordner zu löschen.

Die **[Überprüfe]** Funktion prüft ob bei Ihrer Installation alle RealTracks korrekt installiert sind und ob Dateien fehlen.

1. Der Bt0 Status der RealTracks St2-Datei wird mit der Bt0-Datei im RealTracks-Verzeichnis verglichen.
2. Es wird eine Fehler angezeigt, wenn zwar eine St2-Datei gefunden wurde, dies sich aber nicht im RealTracks Verzeichnis befindet.
3. Es wird eine Fehler angezeigt wenn eine xt2-Datei nicht gefunden wurde (für RealTracks Akkorde).

[**Prüfe & Fixiere**]: Damit suchen Sie nach fehlenden RealTracks ST2/XT2 Dateien in Ihrem *C:\bb\Soloists* Ordner und zeigt Installations-Fehler an.

Drücken Sie [**OK**] um Ihre Auswahl zu treffen und beenden Sie den **RealTracks Einstellungs**-Dialog.

## Verwenden von RealTracks

Es gibt drei Wege um RealTracks mit Band-in-a-Box zu nutzen.

1. **RealTracks in Songs.** Der [**Zuweisung zu Spur**] Button im **RealTracks Einstellung** Dialog ermöglicht ein bestimmtes RealTracks Instrumente einer Spur in einem Song zuzuordnen. Es wird der **RealTracks Picker** Dialog gestartet, der auch die aktuellen Zuordnungen der RealTracks zu jeder Spur anzeigt. Dieser Dialog ist auch durch Rechtsklick mit der Maus auf die Band-in-a-Box Spur-Namen aufrufbar. Danach können Sie den Menü-Befehl *Wähle RealTracks* ausführen.
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 Unterstrich . 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.

**Tipp:** Sie können Solist 361 schneller erreichen, wenn Sie im Feld "Gehe zu" die Nummer 361 oder die Favoriten verwenden.

## Verwenden von RealTracks in Songs - RealTracks Picker

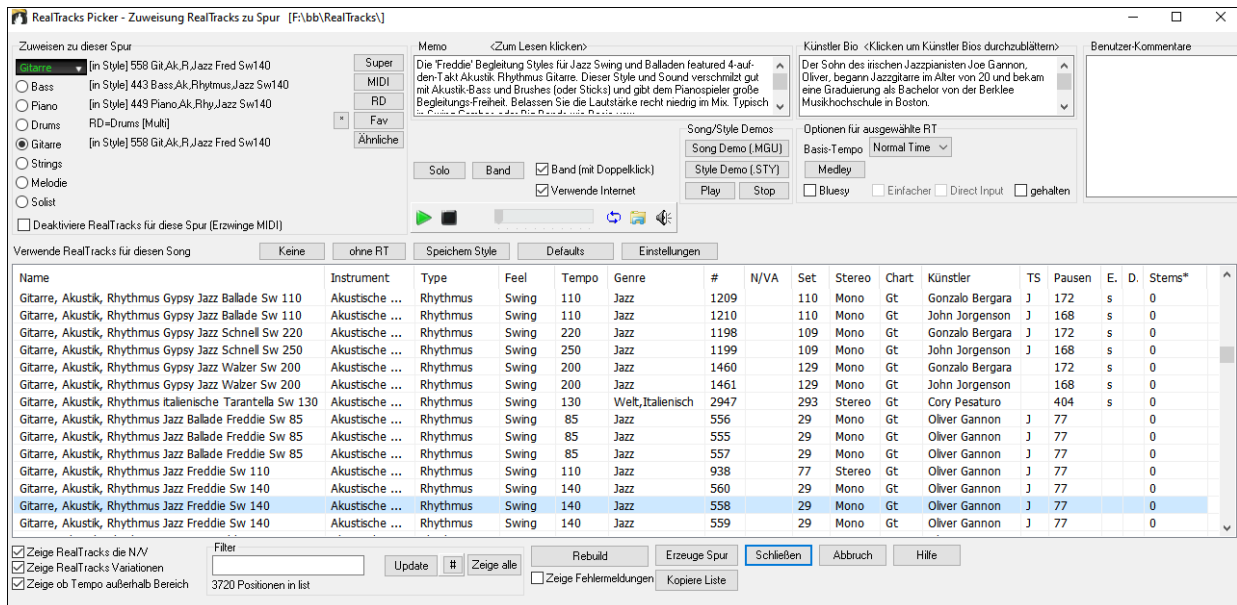
Der **RealTracks Picker** ermöglicht es Ihnen, einer Spur in einem Song ein bestimmtes RealTracks-Instrument zuzuweisen. Er zeigt auch alle RealTracks an, die den einzelnen Spuren derzeit zugewiesen sind.

**Anmerkung:** RealTracks können entweder aus dem Style oder aus dem Song zugewiesen werden. In diesem Dialog können Sie die Spuren im Song zuweisen.

Der Dialog kann auf verschiedene Arten gestartet werden.

1. Drücken Sie die **R T Eingabe** oder **R T 1 Eingabe** Tasten.
2. Klick auf den [**RealTracks**] Toolbar Button und Auswahl des *RealTracks Picker Dialog* oder **Umschalten**+Klick auf diesen Button.
3. Rechts-Klick auf einen Spur Button am oberen Bildschirm-Rand des Band-in-a-Box Haupt-Schirms, und *Wähle RealTrack* im Menü.
4. Klicken Sie auch einen Spur-Namen im Mixer und wählen *Wähle RealTracks* im Menü.
5. Drücken Sie den Button [**Spur Zuweisen**] im **RealTracks Einstellungs**-Dialog.
6. Klicken Sie im Dialog **Spureinstellungen und -Aktionen** auf den Button **[+]** rechts neben dem RealTracks-Radio-Button und wählen *Wähle RealTracks* im Menü.

Der Dialog **RealTracks Picker** erlaubt Ihnen bestimmte RealTracks Instrumente zu einer Spur im Song zuzuordnen. Es werden auch alle aktuellen RealTracks die bereits einer Spur zugeordnet sind, angezeigt.



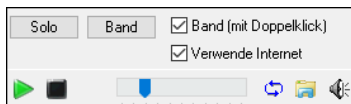
Um den Dialog zu verwenden, wählen Sie zunächst die Spur in der oberen linken Ecke aus. Danach wählen Sie ein RealTrack für die Spur aus der Liste aus.

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.

Ein Filter ist verfügbar. Tippen Sie einen Filter-Text, (z. B. Bass) und drücken danach [**Update**]. Die Liste wird gefiltert und zeigt nur mehr RealTracks die irgendwo das Wort Bass im Titel, Memo, Genre, usw. hat. Durch Drücken von [**Zeige alle**] wird der Filter wieder ausgeschaltet und alle RealTracks werden wieder angezeigt.

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 die 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

Die Liste kann durch Klick auf jeder Spalten Überschrift sortiert werden. Name, Instrument, Type (Rhythmus oder Solist), Feel (gerade oder Swing), Tempo, Genre und Nummer enthalten Informationen über jedes RealTrack Instrument.

- "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 "Gr" 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.
- Die Spalte "Stems" zeigt die Anzahl der verfügbaren einzelnen Instrumente/Stimmen an.

**RealTracks Stems:** Wenn Sie RealTracks auswählen, die über Stems verfügen, sehen Sie direkt unter der Liste, um welche Stems es sich handelt. Mithilfe der Checkboxes 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.



**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.

**Song/Style Demos:** Verwenden Sie die Song und Style Demos um RealTracks anzuhören. Der **[Song Demo (MGU)]** Button zeigt eine Liste von Songs im C:\bb\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.

Mit der **Basis-Tempo** Funktion können Sie nun 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 **Simpler** aktiviert, wird RealTracks einfachere Arrangements spielen (weniger lebhaft, weniger verzerrt). 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.

**[Defaults]** Stellt die Werte auf die Voreinstellung zurück.

**[Einstellungen]** startet den **RealTracks Einstellungs**-Dialog.

Der **[Save 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).

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 vorhandenen RealTracks in dem Style für diesen Song deaktiviert.

Wählen Sie **Deaktiviere RealTracks für diese Spur (Erzwingen MIDI)** wenn Sie keine RealTracks Instrument für diese Spur wollen, sogar wenn durch den Style welche vorgegeben wären.

**Zeige RealTracks die N/V:** Da RealTracks Add-On Käufe für Band-in-a-Box sind, könnte Ihre Version nicht alle RealTracks beinhalten. Wenn Sie diese Checkbox aktivieren, werden Ihnen alle verfügbaren RealTracks angezeigt.

**Tipp:** Optionen | Welche Erweiterungen habe ich? zeigt Ihnen welche RealTracks Sets auf Ihrem System installiert sind.

**Zeige RealTracks Variationen:** 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).

Verwenden Sie die Checkbox **Zeige ob Tempo außerhalb Bereich** um RealTracks anzuzeigen/zu verbergen, die außerhalb des kompatiblen Bereichs sind.

**[Erzeuge Spur]** erzeugt ein RealTracks Instrument auf der aktuellen, gewählten Spur.

Der **[Kopiere Liste]** Button speichert die aktuelle RealTracks Liste in eine Tabulator getrennte .txt Datei und öffnet diese im Notizblock. Im Notizblock 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.

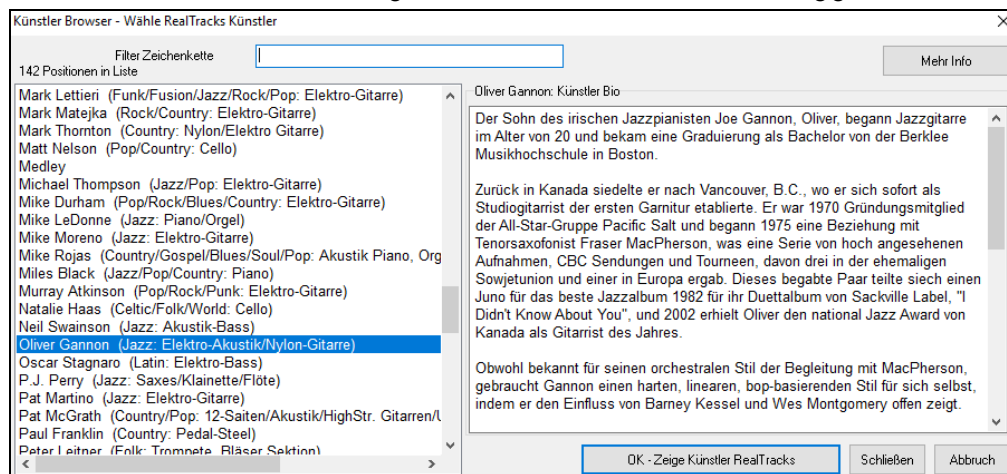
Drücken des **[Abbruch]** Buttons um die Auswahl abzubrechen und den Dialog zu verlassen.

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.

## 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.



## 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!

**Tipp:** Erinnern Sie sich daran, einige der neuen Woodshedding Übungsfunktion zu nützen (Schleife, aber Stummschaltung der Gitarren-Spur jede Nte Schleife, oder Schleife aber Erweiterung der Schleife bei jeder Nten Wiedergabe).

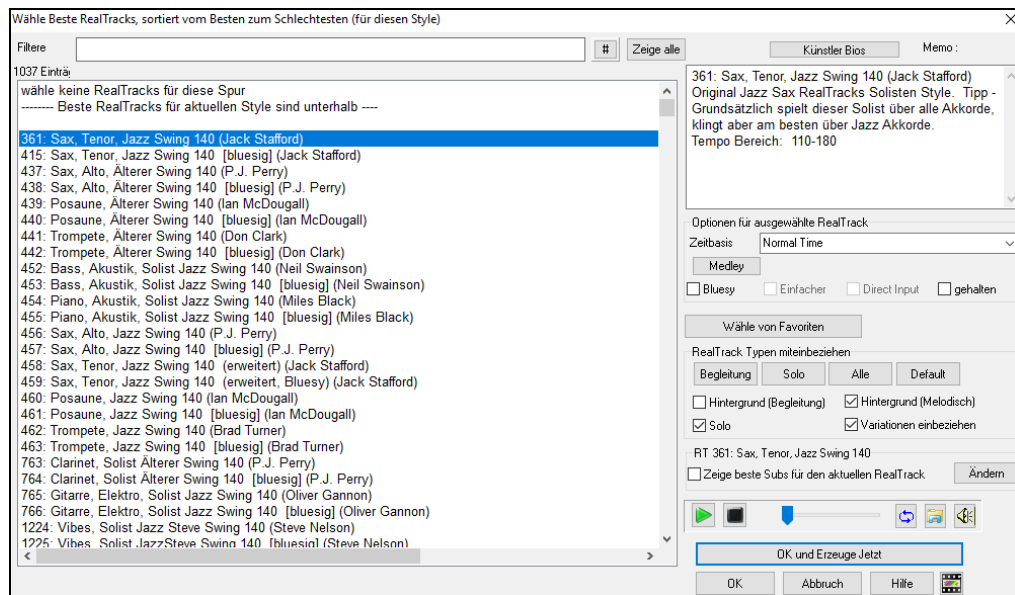
Wir haben einige dieser Übungs-RealTrack für Country Gitarre (Brent Mason), Piano (Mike Rojas) und Pedal Steel (Eddy Dunlap) gemacht. Für Gitarre bedeutet dies, dass diese typischerweise ohne Transponierung auf irgendeinem Akkord gemacht wurden, sodass Sie, das was Sie auf dem Griffbrett sehen exakt genauso nachspielen können. In Kombination mit einer anderen neuen Funktion (Hi-Q RealCharts und Gitarrenanzeige), gibt Ihnen dies eine großartige Notation und Gitarrenanzeige.

## Wähle Beste RealTracks

Dieser Dialog zeigt Ihnen die RealTracks, die am besten mit Genre, Tempo und Feel Ihres Songs übereinstimmen. Die Liste wird so sortiert angezeigt, das die am besten geeigneten oben und die am wenigsten geeigneten unten stehen. Wenn Sie zum Beispiel einen Jazz Balladen Style geladen haben (Tempo 60), zeigt die Liste Jazz RealTracks, die gut in einem Tempo mit 60 arbeiten, am Anfang der Liste.

Um ein “Bestes” RealTrack zu einer beliebigen Spur hinzuzufügen, führen Sie einen Rechts-Klick auf dem Spur Button aus. Sie sehen dann Menüpunkte für “Alle” RealTracks, “Begleitungs-” RealTracks und “Solisten” RealTracks.

Der Menübefehl *Wähle Beste “Alle” RealTracks* zeigt alle Typen (Hintergrund und Solisten) RealTracks. Der Menübefehl *Wähle Beste “Begleitungs-” RealTracks* zeigt Ihnen eine Liste von Hintergrund (Begleitung- oder Melodischen) RealTracks und *Beste “Solisten” RealTracks* zeigt Ihnen eine Liste der besten Solisten oder Hintergrund-Solisten RealTracks. Wählen Sie einen dieser Befehle und ein Dialog mit einer Liste der besten RealTracks, sortiert von am besten zu am wenigsten geeignet – für den aktuellen Style - wird angezeigt.



Wenn Sie die Liste filtern möchten, drücken Sie den [#] Button.

Sie können die RealTracks vorhören mittels Doppelklick in der Liste oder über die Wiedergabe-Steuerung.

Sie können diese Optionen für das ausgewählte RealTrack wählen (Zeitbasis, bluesig, einfach, usw.).

Wenn Sie die Option **Zeige beste Subs für den aktuellen RealTracks** aktivieren, werden RealTracks aufgelistet, die den aktuell ausgewählten RealTracks ähnlich sind.

Wenn Sie auf die Schaltfläche **[Artist Bios]** klicken, öffnet sich der **Künstler-Browser**, der alle RealTracks-Künstler auflistet und es Ihnen ermöglicht, weitere Informationen zu sehen.

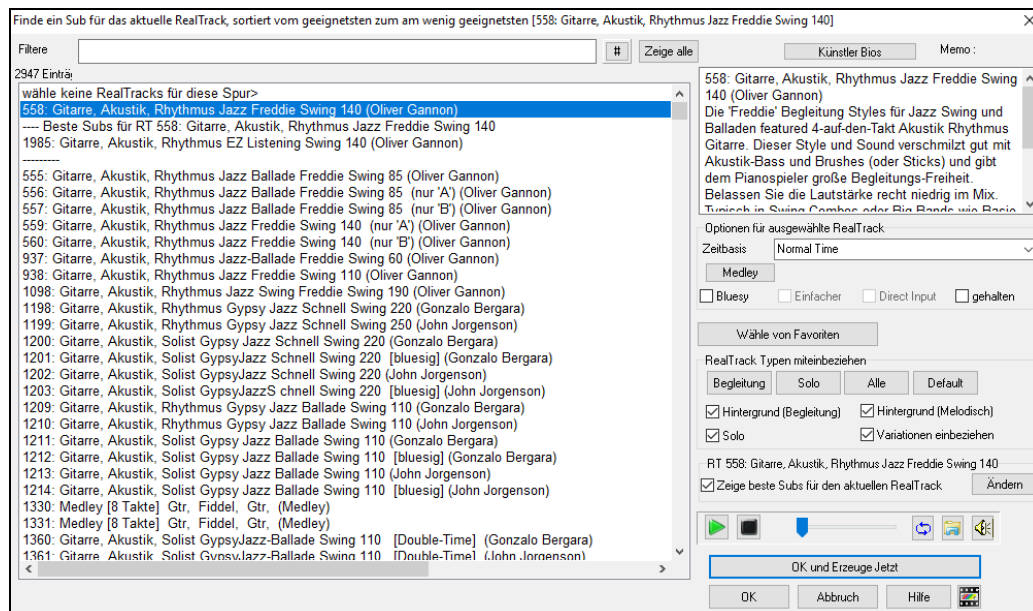
Der **[OK und Erzeuge Jetzt]** Button schließt den Dialog, übernimmt das aktuell Ausgewählte und erzeugt die Spur.

## “Finde-ein-Sub” RealTracks

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.

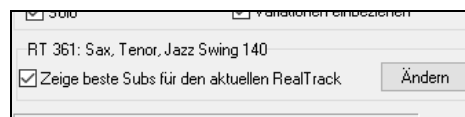
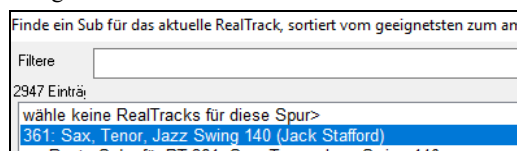
Um ein Sub für ein RealTracks zu finden, wenn RealTracks auf einer Spur untergeordnet ist, führen Sie einen Rechts-Klick (oder Doppel-Klick) auf den Spur Button aus, und gehen dann zu *Wähle RealTracks | Finde Beste Sub*.

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 - MultiRiff

Mit dieser Funktion können Sie interaktiv Abschnitte von RealTracks (MultiRiffs) 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 **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.

**Alternative-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).

**[Vergessen]:** Damit "vergisst" Band-in-a-Box die früheren Generierungen, so dass Sie alle verfügbaren verwenden 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.

**[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 - frei bewegliches Fenster

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 9-13 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 **Strg+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.

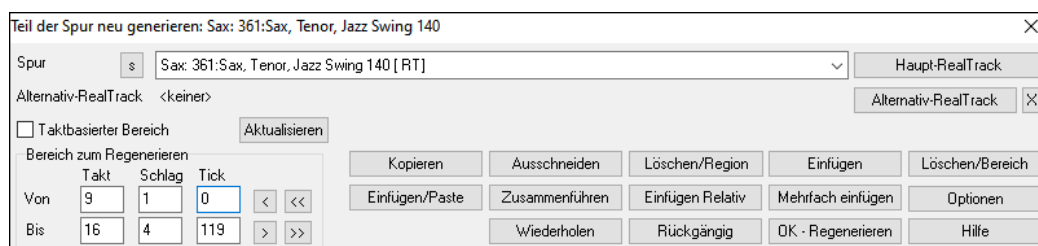
Das Tolle daran ist, dass sich das erzeugte Solo von den früheren Solos unterscheiden wird. Wenn Ihnen das neue Solo nicht gefällt, versuchen Sie es noch einmal und erzeugen Sie ein anderes. Sie können so weitermachen und bis zu 40 Variationen erzeugen. Und eine weitere großartige Sache ist, dass sie sich alle voneinander unterscheiden. Das ist neu für 2023, denn früher war es "Treffer oder Fehlschlag", ob Sie eine andere Variante bekommen oder nicht. Außerdem gibt es jetzt mehr Variationen (in der Regel 40 statt 20 in früheren Versionen).

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 **Strg+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.

Wenn Sie es vorziehen, keine Auswahl zu treffen, oder wenn Sie einen individuelleren Ansatz für die Regeneration dieser Sektionen wünschen, gibt es ein optionales frei bewegliches **Regenerationsfenster**, in dem Sie Einstellungen vornehmen können, um die Art der Neugenerierungen anzupassen

Drücken Sie **Alt+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 Taktten/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 [

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.

## 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.

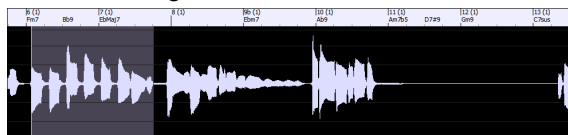
*Riff einfügen - Relativ zum Kopierpunkt* fügt das kopierte Riff an der gleichen relativen Position im Takt wie der kopierte Teil ein. Wenn das kopierte Riff z.B. bei Schlag 2 beginnt, beginnt das relative Einfügen bei Schlag 2.

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

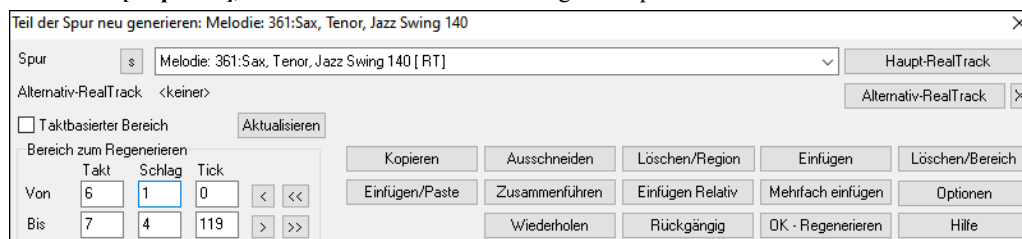
*Riff einfügen - Mit darunter liegendem Audio zusammenführen* fügt das kopierte Riff an der aktuellen Position ein und fügt es mit dem vorhandenen Riff zusammen, so dass Sie beide Riffs hören.

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

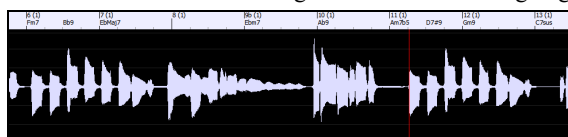
Eine andere Möglichkeit ist die Verwendung der Buttons im **Fenster Neu generieren (Alt+F8)**. Wenn Ihnen zum Beispiel ein bestimmtes Riff gefällt und Sie es an einer anderen Position haben möchten, markieren Sie es im Fenster Audio-Bearbeitung.



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.



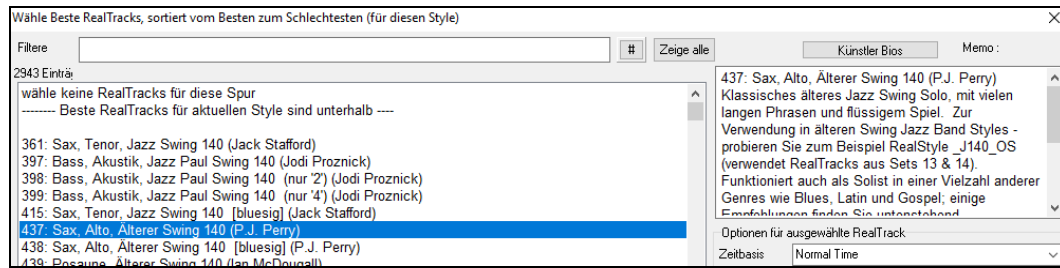
Wenn Sie das Riff einfügen und mit dem vorhandenen Riff am Zielort zusammenführen möchten, drücken Sie stattdessen den Button **[Einfügen/Paste]**. Wenn Sie das Riff an der gleichen relativen Position im Takt einfügen möchten wie den kopierten Bereich, verwenden Sie den Button **[Einfügen Relativ]**. 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.

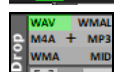
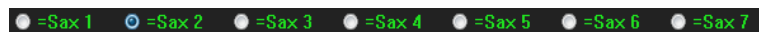
Rechtsklick (oder Doppelklick) auf einen Spur-Button am oberen Bildschirmrand gehen Sie zu *Wähle RealTracks | Sieben WAV-Variationen erzeugen (für den ganzen/einen Teil des Songs)*.

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.

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.

## 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.



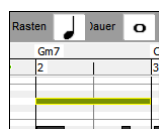
Wiedergebbare Spur

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*.

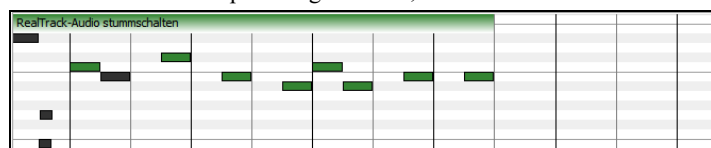
Sie erhalten dann eine Meldung zur Bestätigung, dass ein Hi-Q Patch Plug-In auf der Spur installiert wird. Drücken Sie OK, um fortzufahren.

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.

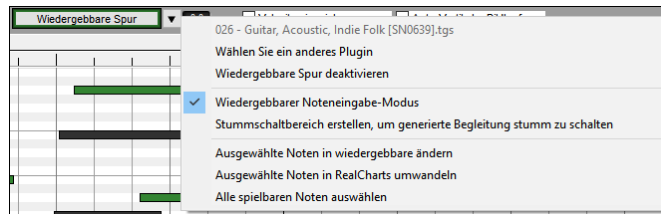


Sie können eine Note eingeben, indem Sie die Tasten **Umschalt+Strg** gedrückt halten und auf die Stelle klicken, an der Sie eine Note hinzufügen möchten. Es wird eine Note mit der im Dropdown-Menü "Dauer" ausgewählten Dauer eingegeben. Sie rastet an der nächstgelegenen Rastergrenze ein, wenn die Einstellung "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 der generierten Begleitung 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 *Stummschaltbereich erstellen, um generierte Begleitung stumm zu schalten*. Dadurch wird oben ein grünes. Sie können diesen Bereich durch horizontales Ziehen erweitern. Wenn Sie den Song wiedergeben, ist die generierte Begleitung in diesem Bereich nicht zu hören, aber die grünen Noten, die Sie eingegeben haben, sind zu hören. Wenn Sie den Spur neu generieren, befindet er sich außerhalb dieses Bereichs.



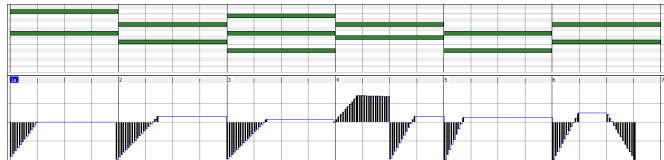
Es gibt auch eine Funktion, mit der die nicht-spielbaren Noten in einer Region in abspielbare Noten geändert werden können. Wählen Sie die Noten aus, klicken Sie auf den Button mit dem Pfeil rechts neben dem Button **[Wiedergebbare Spur]** und wählen Sie im Dropdown-Menü die Option *Ausgewählte Noten 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 nicht-spielbaren Noten zu ändern, alle wiedergebbaren Noten auszuwählen, ein anderes Hi-Q-Patch zu wählen usw.

Sie können auch die Lautstärke für die wiedergebbaren 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.



## RealTracks wechseln bei irgendeinem Takt

Sie können innerhalb eines Songs **RealTracks Styles wechseln**. Es gibt zwei Wege um RealTracks an einem beliebigen Takt zu wechseln.

### Wechseln des RealTracks Styles bei einem beliebigem Takt

Sie können Styles mit RealTracks bei jedem Takt wechseln. Zum Beispiel wechseln Sie von Jazz Swing zu einem Bossa Style bei irgendeinem Takt.



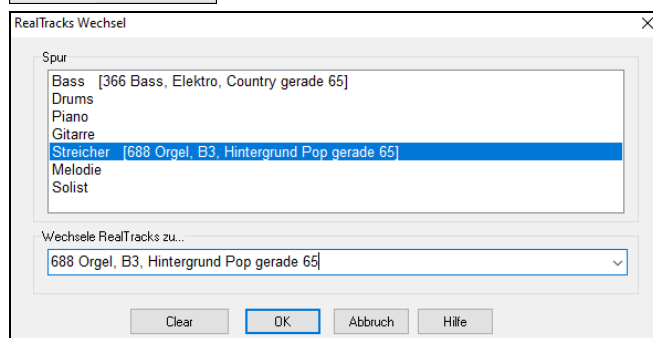
Um dies zu tun, öffnen Sie zuerst mit den Dialog **Bearbeiten Einstellungen für Takt** (oder drücken Sie **F5**) bei dem Takt, an dem Sie den Style-Wechsel durchführen wollen. Danach drücken Sie den Button **[STY.]** oder **[Öffnen]**, um einen Style auszuwählen.

### Wechsel eines bestimmten RealTracks Instrument bei irgendeiner Spur bei jedem beliebigen Takt

Sie können ein bestimmtes RealTracks Instrument bei jedem beliebigen Takt einfügen und so einen sehr individuellen Song zu erzeugen. Sie können bestimmte RealTracks wechseln, 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.



Öffnen Sie dazu den Dialog bei dem Takt bei dem Sie den Style-Wechsel vornehmen wollen mit **Bearbeiten Einstellungen für Takt (F5)** 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" (Drop-Down Liste) und Sie werden eine Liste der RealTracks zur Auswahl bekommen.

Diese Liste wird sehr umfangreich sein. Mittels der Filterfunktion können Sie die Liste einschränken. Geben Sie ein Wort ein, welches im RealTracks Namen vorkommen soll, wie z. B. "Bass". Danach werden in der Liste nur mehr Bass RealTracks gezeigt.

Sie können die ausgewählten RealTracks vorhören, indem Sie einen Doppelklick auf der Liste machen oder die Wiedergabesteuerung verwenden.

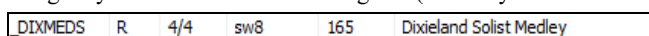
Klicken Sie auf Ihre Auswahl und dann auf **[OK]**.

## RealTracks Medleys

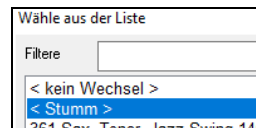
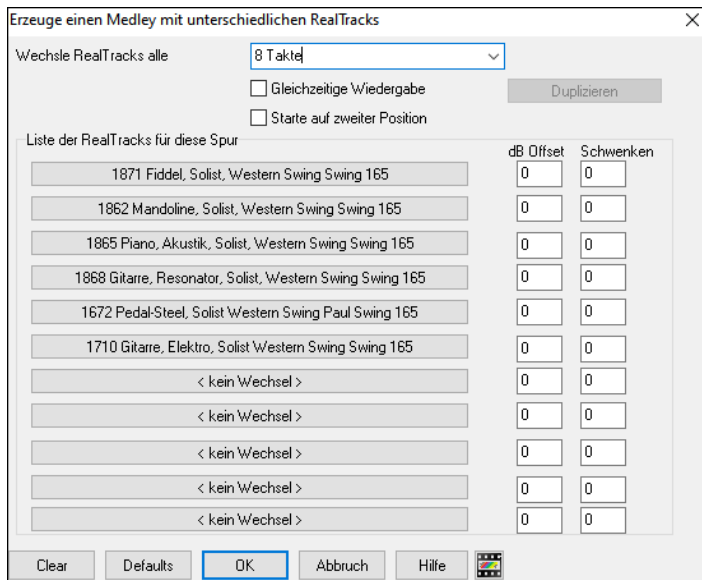
In Medleys wechseln die RealTracks Instrumente alle "N" Takte oder bei jeder Strophe. Sie können zum Beispiel ein Bluegrass Medley-Solo erzeugen, bei dem die Soli zwischen Mandoline, Gitarre, Banjo und Fiddle alle 4 Takte wechselt. Oder bei einem Jazz Medley-Solo wechselt bei jeder Strophe das Solo-Instrument 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. Im unten stehenden Beispiel haben wir einen Medley mit RealTracks 361 (Tenor Sax), Klarinette und Flöte erzeugt. Die Solisten wechseln alle 4 Takte.



Wenn Sie die RealTracks Auswahl treffen, sehen Sie dass es eine Option gibt um ein "stummes" RealTracks zu verwenden. Dabei würde z. B. 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.

**Mehrfach RealTracks auf der gleichen Spur zur selben Zeit.** 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 angegebenen Instrumente gleichzeitig wiedergegeben.

## 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 "VideoFound" wenn ein Video RealTrack installiert ist.

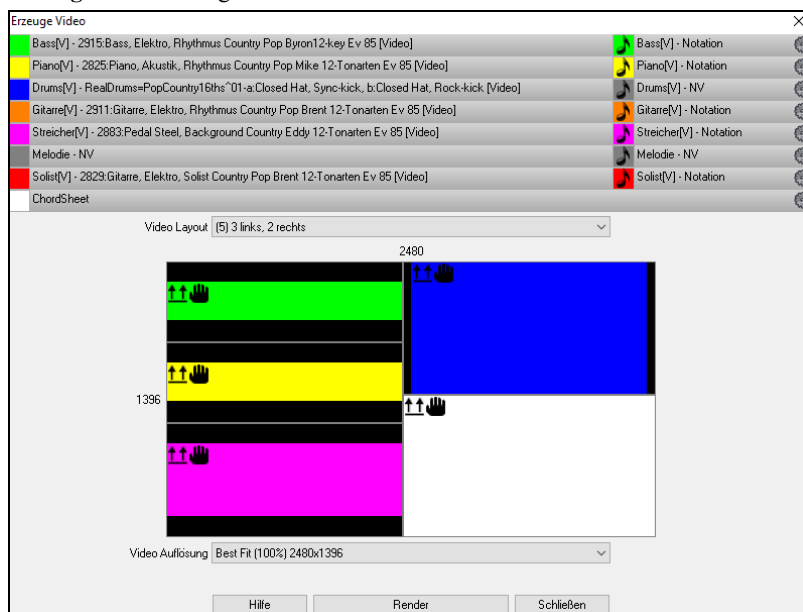
Name	Type	Feel	Tempo	Genre	#	Set*
Piano, Akustik, Rhythmus Blues geradlinig Mike 12-Tonarten Ev 85	Rhythmus	gerade	85	Blues	2881	VideoGefunden299
Gitarre, Elektro, Rhythmus Bossa begleitend Oliver 12-Tonarten Ev 110	Rhythmus	gerade	110	Jazz	2826	VideoGefunden295
Gitarre, Elektro, Rhythmus Jazz Walzer begleitend Oliver 12-Tonarten Sw 110	Rhythmus	Swing	110	Jazz	2827	VideoGefunden295
Piano, Akustik, Rhythmus Country Pop Mike 12-Tonarten Ev 85	Rhythmus	gerade	85	Country	2825	VideoGefunden281

**Anmerkung:** Die "Set" Spalte zeigt "VideoNV" wenn eine Video verfügbar aber nicht installiert ist. Nicht alle RealTracks/RealDrums sind in normalen Band-in-a-Box Packages enthalten, daher ist "VideoNV" ganz normal, außer Sie haben Add-Ons gekauft.

Wenn Sie Video RealTracks auswählen, [V] wird bei den Spur Buttons gekauft.

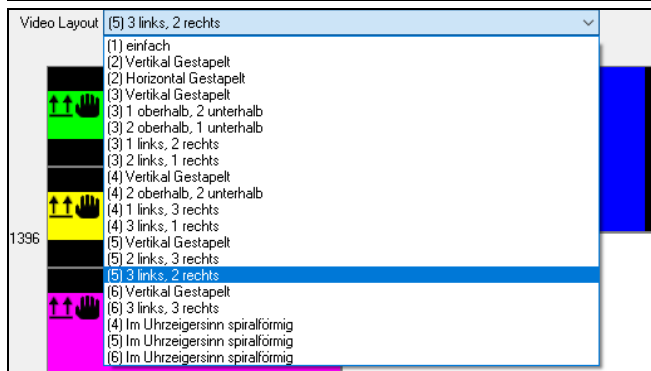


Um ein Video zu erzeugen, klicken Sie auf den [Video] Toolbar Button und wählen *Render Video(s)* aus dem Menü. Dies öffnet den **Erzeuge Video Dialog**.



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 Windows® Explorer verwenden und dies im Video Layout Selektor ablegen.

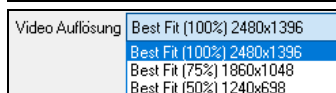
Bass[V] - 2915:Bass, Elektro, Rhythmus Country Pop Byron12-key gerade 85 [Video]	Bass[V] - Notation
Piano[V] - 2825:Piano, Akustik, Rhythmus Country Pop 12-Tonarten gerade 85 [Video]	Piano[V] - Notation
Drums[V] - RealDrums=PopCountry16ths`01-a-Closed Hat, Sync-kick, b-Closed Hat, Rock-kick [Video]	Drums[V] - NV
Gitarre 1[V] - 2911:Gitarre, Elektro, Rhythmus Country Pop 12-Tonarten gerade 85 [Video]	Gitarre 1[V] - Notation
Pedal Steel[V] - 2883:Pedal Steel, Background Country Eddy 12-Tonarten gerade 85 [Video]	Pedal Steel[V] - Notation
Melodie - NV	Melodie - NV
Gitarre 2[V] - 2829:Gitarre, Elektro, Solist Country Pop 12-Tonarten gerade 85 [Video]	Gitarre 2[V] - Notation
ChordSheet	



Wenn Sie ein Video mit mehreren Spuren erzeugen, können Sie ein Spur-Layout auswählen. Sie können, zum Beispiel, drei Spuren vertikal stapeln um ein 3-Spur Video zu erhalten, oder 3 Spuren links und 2 Spuren rechts für ein 5-Spur Video.



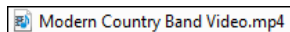
Rechts-Klick auf den Layout Selektor zeigt ein Menü mit Optionen um ein Video für Linkshänder zu spiegeln, oder um jedes Video auszurichten.



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.

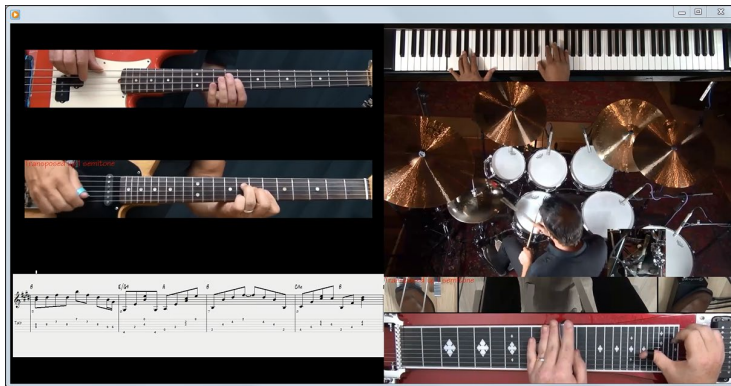
Wenn Sie bereit sind, drücken Sie den **[Render]** Button und wählen einen Namen und einen Speicherort für das Video.

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 Windows® Explorer 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 C:\bb\Drums-Demos 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.



Name	Typ	Takt	EvSw	Tempo	Name Lang	Genre	Gruppe
ZZIAZWZ	M	3/4	sw8	160	Jazz Walzer Style	Jazz	Jazz 30
ZZIAZZ	M	4/4	sw8	160	Jazz Swing Style	Jazz	Jazz 30
ZZLTRK	M	4/4	ev8	110	Light Rock Style	Lite Pop	Pop 70
ZZMEDRK	M	4/4	ev8	145	Medium Rock Style	Medium Rock	Pop 70
ZZMIAMP	M	4/4	ev16	120	Miami Sound Machine Style	Lite Pop	Pop 70



Versch.

Sie können sehen welches RealDrums Set in einem bestimmten Style verwendet wird, wenn Sie im StyleMaker den Dialog **Verschiedene Style Einstellungen** aufrufen. Öffnen Sie dazu den StyleMaker und klicken auf den Button **[Versch.]**.

RealDrums Einstellungen (Audio-Drums, anstelle von MIDI-Drums)

☒ Style verwendet RealDrums (Audio-Drums)

Schlagzeug Style:  **[RD]**

☐ Variiere ~Styles bei jedem Abspielen

☒ Erlaube 'a' Substyle RealDrums

☒ Erlaube 'b' Substyle RealDrums

Set MultiDrum Keine Multi-Drums []

Zeitbasis: Normal Time



Sie können einen RealDrums wechseln oder RealDrums zu einem Style zuordnen, der noch keine RealDrums hat, indem Sie den **[RD]** Button klicken und eine Auswahl aus dem **RealDrums Picker** Dialog treffen.

RealDrums können auch dazu verwendet werden um MIDI-Drums zu ersetzen, oder können einem bestimmten Song zugeordnet werden. Die geschieht entweder in den **RealDrums Einstellungen** oder durch den **RealDrums Picker**.

## RealDrums Einstellungen



RealDrums können MIDI-Drums in bestehenden Styles ersetzen. Dies erreichen Sie im **RealDrums Einstellungs** Dialog über den RealDrums Toolbar Button (**Strg+Klick**) oder über den **[RealDrums]** Button in den **Voreinstellungen**.

RealDrums Einstellungen [RealDrums=BluesRock128^1-SdStk,Snr\_60]

**Globale RealDrums Einstellungen**

☒ Aktiviere RealDrums

☒ Aktiviere RealDrum-Wechsel bei jedem Takt

Hallanteil für Drums (0-127):

☐ Entwickler-Modus

Verschiebe Spur:  ms

Mastervolume:  dB

Anpassung Push Velocity:  dB

Anpassung Shot Velocity:  dB

**Benutzerdefiniertes Drum-Verzeichnis (anstatt F:\bb\Drums\1)**

☐ Verwenden Sie benutzerdefinierten-Speicherplatz für RealDrums

**[Update]**

**RealDrums Ersetzungen**

☒ MIDI-Drums durch RealDrums ersetzen

☐ Wenn RealDrums Style nicht gefunden ->

☒ RealDrums Ersetzungen, unterschiedliche Variationen bei jedem Abspielen

Bevorzuge Brushes/Stick:  Lieblings Musiker:

**Song-Spezifische RealDrums Einstellungen**

☐ Verwende RealDrum nur für diesen Song

☐ Für diesen Song, wähle untersch.Variationen bei jedem Abspielen

**Kompatible Songs und Styles**

**[RD]** **[Clear]** **[Play]** **[Stop]** **[RD Demo]** **[Song-Demo]** **[BB Styles]**

**[Voreinstellung]** **[Update]** **[OK]** **[Hilfe]**

Mit **Aktiviere RealDrums** werden RealDrums anstatt MIDI-Drums verwendet. Dazu gibt es auch eine Tastaturabkürzung (**STRG+UMSCHALT+F6**), die auch während des Abspielens funktioniert.

**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 Styles beinhalten 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.

**Bevorzuge 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.

**Liebings 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. Der **[Clear]** Button, entfernt die aktuelle Zuordnung von RealDrums für diesen Song.

**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.

**Aktiviere RealDrum-Wechsel bei jedem Takt:** Ermöglicht RealDrums einen Style-Wechsel mit MultiStyles oder bestimmten Styles bei jedem gewünschten Takt durchzuführen. Dies geschieht über den Dialog **Bearbeiten | Einstellungen für den aktuellen Takt bearbeiten (F5)**.

**Hallanteil für Drums:** Normalerweise wird bei Drums kein Hall hinzugefügt, wird dies jedoch gewünscht, kann der Hallanteil hier eingestellt werden.

**Verschiebe Spur:** Sie sollten diesen Wert immer bei 0 belassen, außer Sie haben Probleme bei der Synchronisation zwischen MIDI Spuren und RealDrums.

**Mastervolume:** Wenn die RealDrum Spur zu laut oder zu leise im Verhältnis zu den MIDI-Spuren sind, können Sie hier die Lautstärke anpassen. Betrifft alle RealDrums Styles.

**Anpassung 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.

**Anpassung 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.

**[RD Demo] [SongDemo] [BB Styles]:** Mit diesen Schaltflächen können Sie einen gewählten RealDrums Style (1) eine RealDrum Demo Song abspielen, (2) ein Menü von BB-Styles zeigt, die mit diesem RealDrum Style funktionieren, und (3) ein Song-Demo der unterschiedlichen BB-Style für diesen RealDrum Style, abspielen.

**[Install] [...]:** Sobald der **[Install]**-Button gedrückt wird, werden WAV Dateien von jedem RealDrums Style erzeugt, die trotzdem WMA Dateien bleiben. Stellen Sie sicher, dass Sie genug verfügbaren Speicher auf Ihrer Festplatte haben bevor Sie die RealDrums installieren. Der kleine Button installiert WAV-Dateien für einen einzigen Ordner.

**Anmerkung:** Normalerweise werden die WAV-Dateien bereits bei der Erst-Installation erzeugt, sodass eine nachträgliche Installation nicht notwendig ist.

**[Archiviere] [...]:** Der **[Archiviere]** Button löscht .WAV-Dateien im RealTracks Verzeichnis wenn kleinere WMA-Dateien verfügbar sind. Die .WAV-Dateien können später durch Drücken des **[Install]** Buttons wiederhergestellt werden.

**Verwenden Sie benutzerdefinierten-Speicherplatz für RealDrums :** Sie können nun Verzeichnis (z. B.: *E:\Drums*) für Ihre RealDrums verwenden. Dies ermöglicht Ihnen zum Beispiel auf Laufwerk C:, Speicherplatz zu sparen.

Wenn Band-in-a-Box Ihren Drums Ordner nicht finden kann, erscheint ein gelber Warnhinweis beim Start. Sie können dies dann korrigieren.

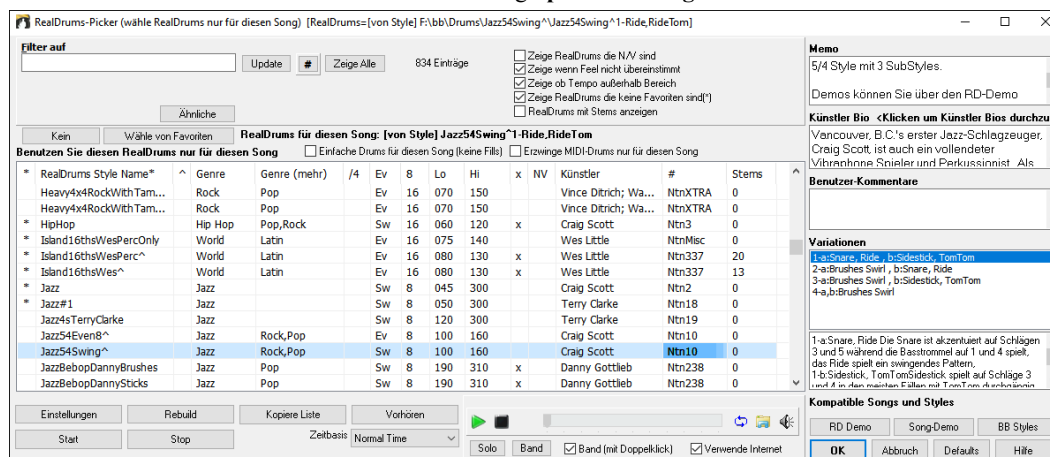
**Technische Anmerkung:** Der benutzdefinierte Speicherplatz wird in der Datei *C:\bb\Preferences\interface bbw* und *C:\Users\Public\Ticket\Band-in-a-Box Folder Locations.txt* vermerkt.

## RealDrums Auswahl – RealDrums Picker

Der **RealDrums Picker** wird dazu verwendet, um einen bestimmten RealDrums Style zu genau den Song zuzuordnen, den Sie gerade bearbeiten. **Selbsterzeugte RealDrums** (oder RealDrums von anderen) die von Ihnen in das RealDrums Verzeichnis gespeichert worden sind, erscheinen nun im **RealDrums Picker** Dialog.

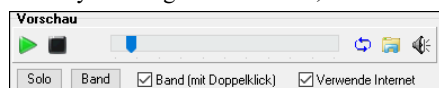
Der **RealDrums Picker** Dialog kann auf verschiedene Wege geöffnet werden.

1. Drücken Sie die **R D Eingabe** oder **R D 1 Eingabe** Tasten.
2. Klick auf den **[RealDrums]** Toolbar Button und Auswahl des *RealDrums Picker Dialog* oder Umschalttaste gedrückt halten und Klick auf diese Schaltfläche.
3. Rechts-Klick oder Doppel-Klick auf den Drums Spur Radio Button am oberen Bildschirm-Rand des Band-in-a-Box Haupt-Schirms, und aus dem Menü dann *Wähle RealDrums*.
4. Klicken Sie auf die Spur Drums im Mixer und wählen Sie *RealDrums* im Menü.
5. RealDrums kann zu jeder Spur hinzugefügt werden, nicht nur zur Drums-Spur, so dass Sie mehr als eine Drums-Spur haben können. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Button einer Spur und wählen Sie *Wähle RealDrums*.
6. Klicken Sie auf den RealDrums Button im Dialog **Spureinstellungen und -Aktionen**.



Ein Filter ist verfügbar. Tippen Sie den Filtertext das Feld **Filter auf** (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 **[Zeige alle]**, der Filter wird gelöscht und es werden wieder alle RealDrums angezeigt.

Sie können sofort ein Audio Demo der RealDrums oder auf den Variationsnamen durch Doppel-Klick hören. Wenn Sie zum Beispiel CountryWaltz^ gefunden haben, können Sie nun Demos der Variationen (CountryWaltz^1-HiHat,Ride, CountryWaltz^2-Brushes, hören.



Jedes Demo hat eine "Band" Version mit allen Instrumenten und eine "Solo" Version nur mit Drums. Sie können mit der Checkbox **Band (mit Doppelkl)** auswählen ob Sie Band oder Solo Demos sie zuerst hören wollen. Andernfalls

drücken Sie den **[Band]** oder den **[Solo]** Button. Die Demos spielen 4 Takte von "A" SubStyle, dann 4 Takte von "b" Substyle, verwenden dabei die aktuellen RealDrums (linker Bereich) und die Variationen (rechter Bereich).

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 die Lautstärke des Demos mit dem Lautsprecher Button steuern.

Der **[Wähle von Favoriten]**-Button öffnet einen Dialog, der die Favoriten, gefolgt von den zuletzt verwendeten RealDrums, anzeigt. Die Liste kann mit einer Zeichenfolge gefiltert werden. Geben Sie zum Beispiel "fusion" ein, um diejenigen zu finden, die fusion im Namen haben. In diesem Dialog können Sie auch Ihre Favoriten neu arrangieren/hinzufügen/entfernen.

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 RealDrums finden und RealDrums anzeigen, die mit den aktuellen Styles kompatibel sind.

Die RealDrums Liste kann nach jeder Spaltenüberschrift sortiert werden.

**Drum Stems:** 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, Schwenken usw. für jeden Stem über den Mixer steuern können.

<input type="checkbox"/> Alle Stems	<input checked="" type="checkbox"/> Mix	<input type="checkbox"/> Kick	<input checked="" type="checkbox"/> SnareTop
<input checked="" type="checkbox"/> SnareBottom	<input type="checkbox"/> HiHat	<input checked="" type="checkbox"/> Ride	<input checked="" type="checkbox"/> TomFloor

**Zeige RealDrums die N/V:** Dies sind Styles, 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 Style, 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 Style 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.

**RealDrums für diesen Song:** Dies ist der aktuelle RealDrum für diesen Song. Dies kann entweder vom Style oder einem bestimmten RealDrums für diesen Song in diesem Dialog eingestellt.

**Einfache Drums für diesen Song (keine Fills):** Wenn aktiviert, RealDrums spielen ein einfaches Arrangement ohne Fills.

**Erzwingen & 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.

**[Kein]:** Damit werden keine RealDrums für diesen Song erlaubt, optional können Sie damit auch MIDI Drums erzwingen(z. B. auch keine RealDrums für den Style).

**Zeitbasis:** Alle RealDrums können eine auswählbare Zeitbasis haben: Double-Time (Cut-Time), Half-Time oder Triple-Time.

**Memo** ist eine Notizfunktion für den Style. Diese Notizen werden in der Datei `C:\bb\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.

**Benutzer-Kommentare:** Sie können Ihre eigenen Anmerkung in diese Feld "Benutzer Kommentare" eingeben. Diese werden in der Datei `RDUserMemos.txt` gespeichert.

**Variationen:** RealDrums Styles die im Namen mit einem Caret (^) enden, haben Variationen. Diese sind hier aufgelistet. Wenn zwei Instrumente gezeigt werden, wie z. B. Brushes/Sticks, dann wird 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.

**[RD Demo]** lädt und spielt ein Demo des ausgewählten Drum-Styles.

**[SongDemo]** zeigt Band-in-a-Box Styles die diesen RealDrums Style verwenden, wenn "Ersetze RealDrums" angewählt ist. Das Song-Demo für diesen Style wird geladen.

**[BB Styles]** zeigt Band-in-a-Box Styles, die diesen RealDrums Style verwenden, wenn "Ersetze RealDrums" angewählt ist. Der Style wird geladen, wenn die Auswahl getroffen worden ist.

Der **[Einstellungen]** Button öffnet den RealDrums Einstellungs-Dialog.

**[Rebuild]** erzeugt eine Liste alle momentan im `C:\bb\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 `C:\bb\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 Notizblock. Im Notizblock 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.

**[Defaults]** kehrt zur Grundeinstellung zurück und zeigt alle verfügbaren Styles an.

**[Start]** 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 (oder **Umschalt+Klick**) auf **[Start]** um fortzusetzen.

Der **[Vorhören]** Button lädt keinen Style, dafür wird mit Ihrem Audio-Player ein Wave-Demo für diesen Style abgespielt.

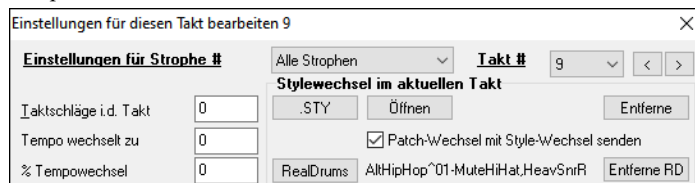
Drücken Sie **[OK]** um Ihre Auswahl.

Drücken Sie **[Abbruch]** um den Dialog ohne Änderung zu schließen.

## Wechsel von RealDrums bei jedem Takt

Der **Einstellungen für aktuellen Takt bearbeiten** Dialog wird mit dem Menübefehl *Bearbeiten | Einstellungen für aktuellen Takt* oder mit der **F5** Funktionstaste aufgerufen.

In diesem Dialog können Sie RealDrums am aktuellen Takt wechseln. Der Wechsel kann sich auf alle Strophen oder nur auf die aktuelle Strophe auswirken.



Der **[RealDrums]** Button öffnet den **RealDrums Picker** um eine neue RealDrums aus der Liste zu wählen.

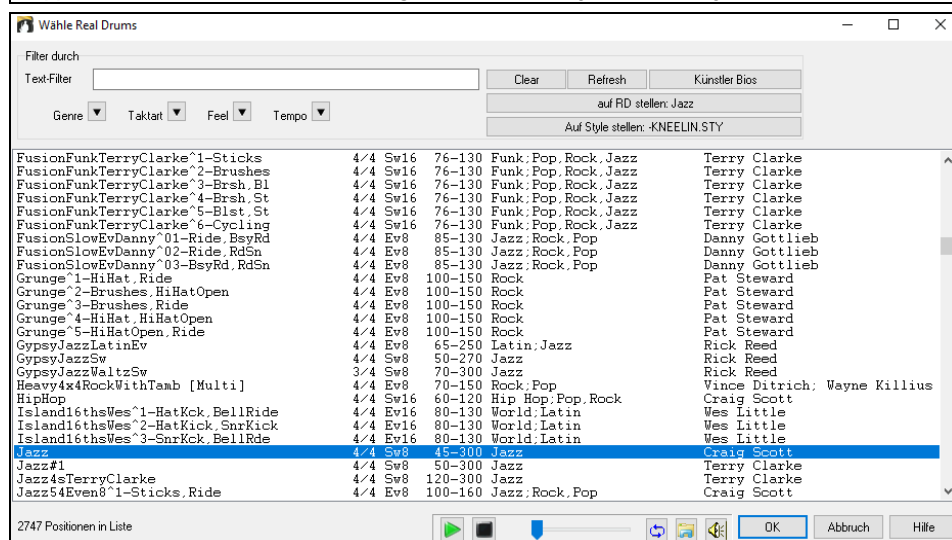
Klicken Sie auf den **[Entferne RD]** Button um den Wechsel zu entfernen.

## RealDrums Schnell-Liste

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.



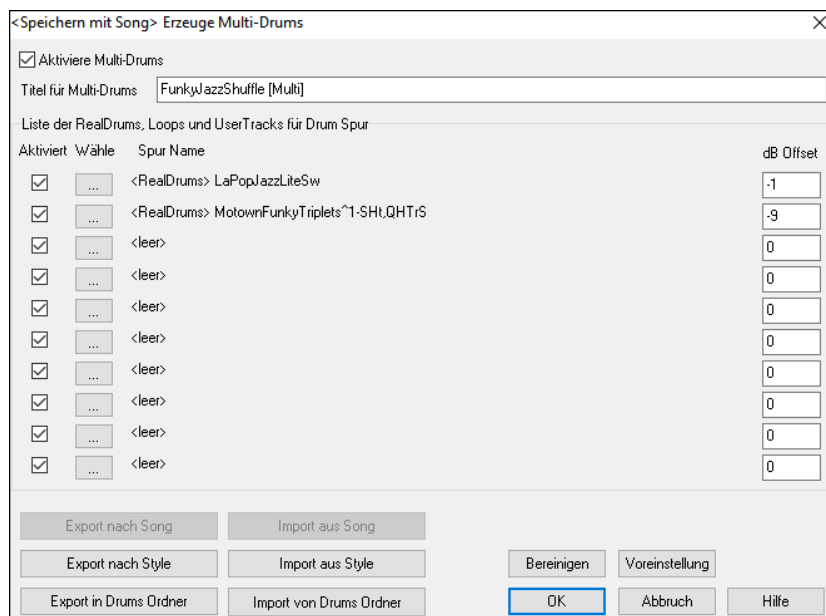
Sie können die Listen nach Genre, Taktart, Feel, Tempo und Text filtern. Drücken Sie den **[Auf Style setzen: ]** Button um RealDrums zu sehen, die kompatibel mit dem aktuellen Style des Songs sind. Der **[auf RD stellen: ]** Button stellt den markierten RealDrums Style als Prototyp RealDrums ein, Sie 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 Loops, und/oder UserTracks Drums zur BossaBrushes Drums Spur hinzufügen.

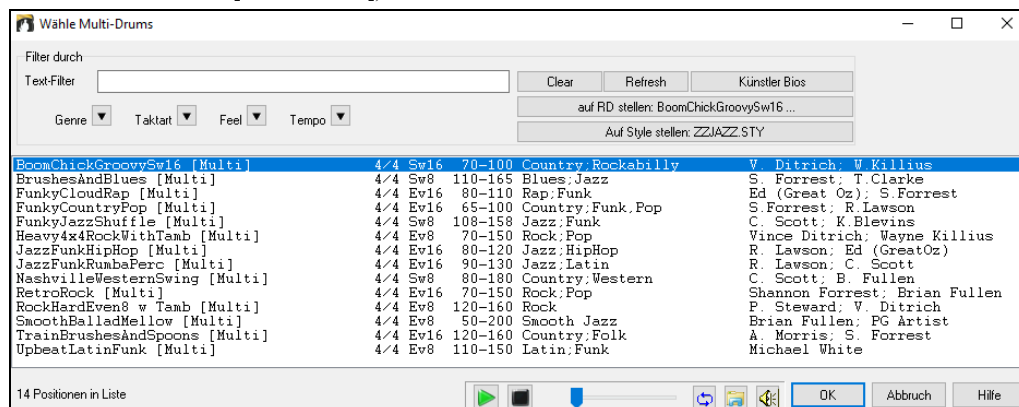
**Drums** Um dies zu machen, rechts-klicken Sie auf die Drums Spur und gehen zu *Multi-Drums | Bearbeite-Multi Drums für diesen Song*. Danach sehen Sie den **Erzeuge Multi-Drums** Dialog.



Stellen Sie sicher, dass Sie die Checkbox “Aktiviere Multi-Drums” aktiviert haben. Dann geben Sie einen Titel für die Multi-Drums ein.

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), Loops, UserTracks oder RealTracks. Sie können dabei die Lautstärke jedes einzelnen Slots mit der “dB Offset” Option einstellen.

Wenn Sie bereits fertige Multi-Drums verwenden wollen, verwenden Sie den Menübefehl *Wähle bestehende Multi-Drums* aus den Drum-Spur Button Menü. Hier sehen Sie vorgefertigte Multi-Drums. (Anmerkung: Diese Drums befinden sich Im Drums-Verzeichnis, die Dateinamen enden mit [Multi-Drums]).



## UserTracks

UserTracks ermöglicht jedem seinen eigenen Audio Style zur Verwendung in PG Music's Band-in-a-Box zu erzeugen. Mit einem UserTracks Style können Sie jeden Akkord in Band-in-a-Box oder RealBand 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 oder RealBand 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!

Sie können einen UserTracks Style in einer beliebigen Digital Audio Workstation (oder “DAW”) machen, wie RealBand, Pro Tools oder Reaper. Sie benötigen dafür kein Band-in-a-Box oder RealBand um den Style zu erzeugen. Sie benötigen aber eines dieser Programme um den Style anwendbar zu machen.

Sie können aber auch Backing Spuren herunterladen um gemeinsam damit Aufnahmen zu erzeugen.

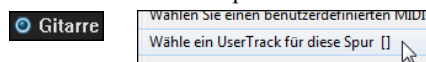
Es gibt hier eine große Auswahl an Möglichkeiten mit Variationen zu unterschiedlichen Genres, Tempi usw.

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.

## Auswahl von UserTracks in Songs

Sie können die UserTracks in ähnlicher Weise verwenden wie RealTracks.

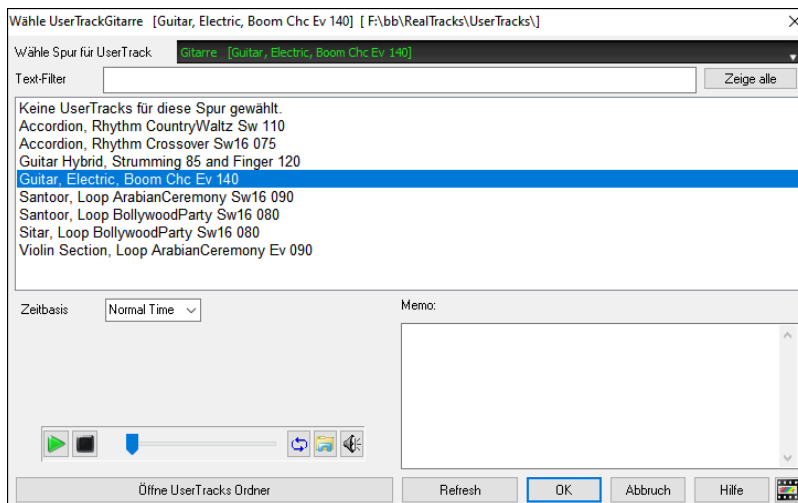
Um einen UserTracks für eine Spur zu verwenden, wählen Sie zuerst die Sour am oberen Bildschirmrand. Wenn Sie zum Beispiel ein UserTracks zur Gitarrenspur hinzufügen wollen, öffnen Sie das Menü beim Gitarren Radio Button (durch Rechts- oder Doppel-Klick), und wählen dann die Option “Wähle einen UserTracks für diese Spur”.



Ein alternative wäre zuerst die Gitarrenspur auszuwählen und danach den **[UserTracks]** Button am Hauptbildschirm zu drücken.

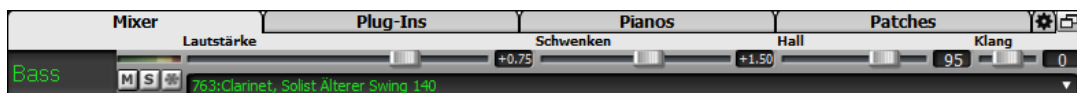
Nun sehen Sie den **UserTracks** Dialog.





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). Wählen Sie eine UserTrack und drücken Sie OK. Dieser UserTrack wird dann in der Spur Gitarre am Mixer aufgeführt. Jetzt verhält sich die Spur wie RealTracks. Drücken Sie einfach **[Erzeuge und Play]** um diese zu hören.

## Audio Kontrolle für RealTracks und RealDrums



### Klang Kontrolle

**Bass/Höhen Klang Kontrolle für einzelne Spuren mit RealTracks oder RealDrums.** Sie können leicht Bass/Höhen EQ für jede RealTrack-Spur anpassen. Die Einstellungen werden mit dem Song gespeichert.



Wählen Sie ein Instrument und verwenden die Klang-Kontrolle um den Klang von -18 (Maximum Bass) bis +18 (Maximum Höhen) zu verändern. Voreingestellt ist 0.

### Audio Hall



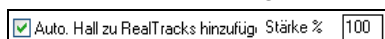
Hall-Einstellungen für einzelne Spuren mit RealTracks oder RealDrums. Sie können ganz leicht Hall (0 bis 127) für jedes RealTrack hinzufügen. Hall-Typ ist einstellbar und mit dem Song speicherbar.

### 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 jedoch schon Diese Funktion ist in der Voreinstellung auf aktiv gestellt.



Sie können die Funktion jedoch im Dialog **PG Music Hall** ausschalten, indem Sie den Button **[Plugins]** oder den Menüpunkt **Audio Hall Dialog** drücken.



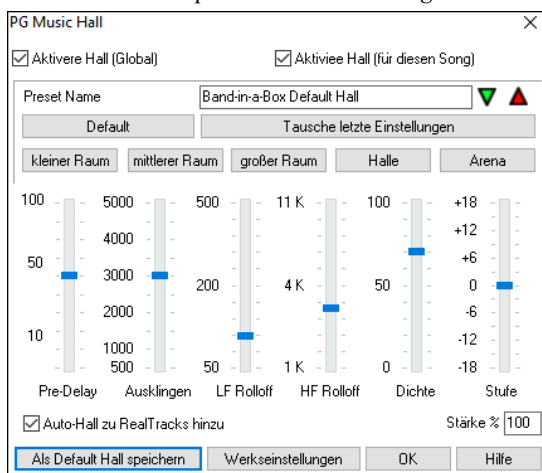
Wenn Sie nur mehr oder weniger Hall möchten können Sie dies über das Eingabe-Feld "Stärke in %" vornehmen. Die voreingestellte Hall-Stärke für die meisten Spuren in Band-in-a-Box ist 40. Wenn Sie die Stärke in % auf 75% stellen, wird der neue Einstellungs-Wert zu 30.

## Hall Einstellungen

Voreingestellt ist der Hall-Typ "Raum", den Sie jedoch verändern können.

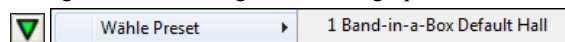


Sie können die unterschiedlichen Parameter im **PG Music Hall** Dialog verändern, indem Sie den Button **[Plugins]** drücken und den Menüpunkt **Audio Hall Dialog** wählen.



**Aktiviere Hall (Global) / Aktiviere Hall (für diesen Song):** Sie können den Audio-Hall global für alle Songs aus- bzw. einschalten, sodass die Einstellung erscheint, aber kein Hall hinzugefügt wird. 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 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.

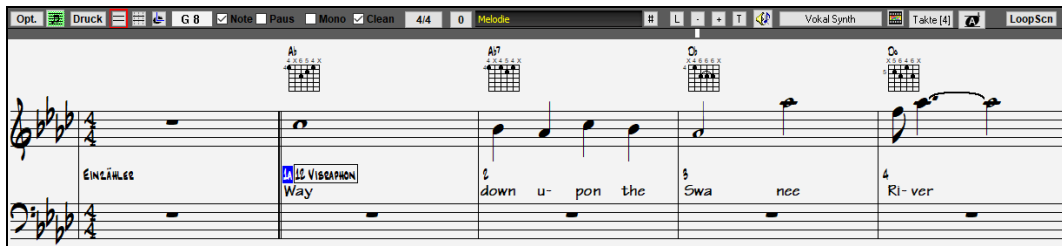
Verwenden Sie die Zeile der "Raum" Buttons um typische Einstellungen für unterschiedliche Raumgrößen zu laden. Diese Buttons sind ein bequemer Weg um entweder einen bestimmten Effekt anzuwenden oder um Einstellungen zu laden, die Sie verändern und das als Ihren Preset abspeichern können.

## Kapitel 8: Notendarstellung und -Druck

Band-in-a-Box bietet eine Vielzahl von Notendarstellungs- und Druckeigenschaften, fürs Betrachten von Spuren am Bildschirm während sie spielen und um sie als Notenblätter zu drucken.



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

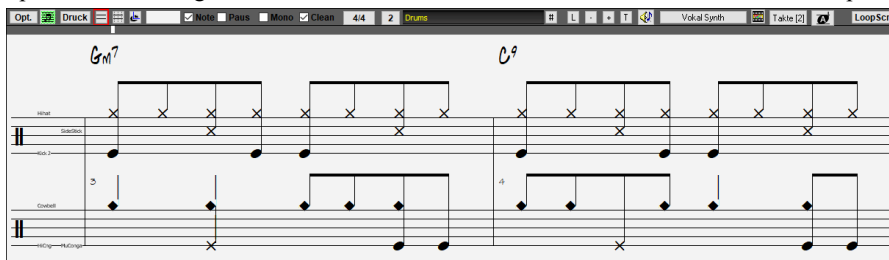


Band-in-a-Box bietet mehrere Modi der Notendarstellung für verschiedene Zwecke an. Voreingestellt ist die Standard Notation, andere Modi können über die Buttons in der Toolbar angewählt werden.

- 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.

### Drum Notations-Unterstützung

Spiele Sie die Song und öffnen das **Notations-Fenster**. Dann wählen Sie die Drums Spur und Sie werden die Drum-Notation sehen.



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.

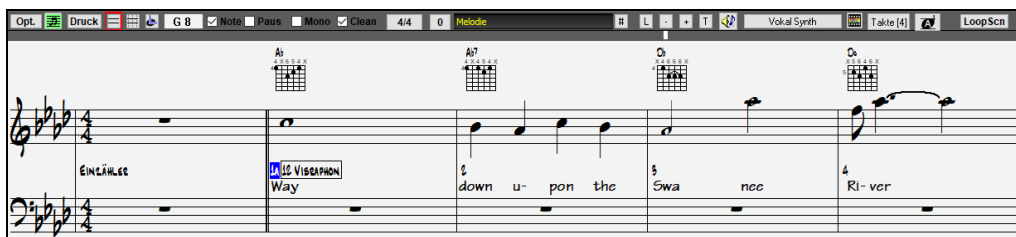
### Akkordweises Vor-/Zurückspringen

Verwenden Sie die **Einf**g und **Entf** Tasten auf dem numerischen Tastenblock, um auf jeder Spur um einen Akkord 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 Taste **Einf**g die nächste Note oder den nächsten Akkord der Melodie zeigen. 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.

**Hinweis:** In diesem Zusammenhang bezieht "Akkord" sich auf jegliche Gruppe von Noten oder eine einzelne Note, die in einer Spur nahezu oder gleichzeitig auftreten. Sie können den Bereich, innerhalb dessen Band-in-a-Box etwas als 'Akkord' erkennt, im Dialog **Mehr** in **Einstellungen im Notations-Fenster** (*Optionen* | *Voreinstellungen* | *Notation*) festlegen bzw. anpassen.

### 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.
- Doppel-Klick auf das Fenster oder Drücken der Leertaste spielt den Song von der aktuellen Zeitposition ab.
- 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.
- 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.

## Rechtsklick-Menü für Notation

Dieses Menü öffnet sich bei einem Klick mit der rechten Maustaste (Kontextmenü genannt).

## Tastaturbefehle

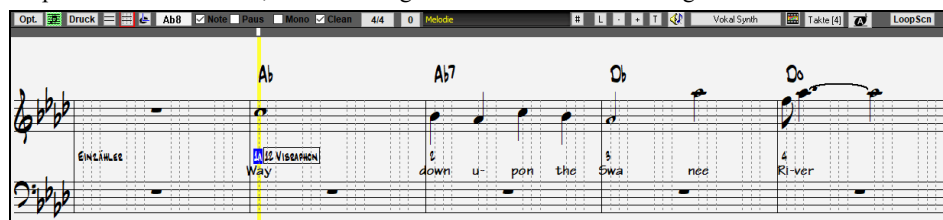
- Um zwischen den verschiedenen Ansichten zu wechseln, drücken Sie ebenfalls **Ctrl+Alt+N**.
- Um zu den **Druckeinstellungen** zu gelangen drücken **Strg+P**.
- Um die Loopfunktion für den aktuellen Bildschirmausschnitt zu aktivieren, drücken Sie die **1** auf dem Ziffernblock.
- Um 4 Takte vorwärts zu springen drücken Sie die **BILD-NACH-UNTEN** Taste.
- Um 4 Takte rückwärts zu springen drücken Sie die **BILD-NACH-OBEN** Taste.

## Editierbarer Notations-Modus

 Mit einem einzigen Mausklick auf die Schaltfläche kommen Sie vom Standard Notations-Fenster in den editierbaren Notendarstellungsmodus.

Im editierbaren Notendarstellungsmodus ist die Timeline besser als gelbe transparente vertikale Linie zu sehen. Sie können den Song von der aktuellen Zeitposition mit Doppel-Klick oder durch Drücken der Leertaste abspielen.

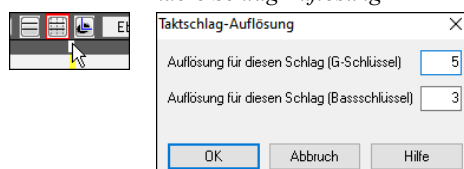
Sie können Noten und Pausen eingeben, verschieben und bearbeiten– wie gewohnt mit Standardmaustechnik wie point & click, drag & drop und dem Rechtsklick, um die Dialogbox für die Notenbearbeitung zu öffnen.



Dies ist der Bildschirm für die schrittweise Eingabe einer Melodie oder die Bearbeitung vorhandener 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.

## Schlag-Auflösung

Die Auflösung kann für jeden Schlag im Dialog **Taktschlag-Auflösung**, der sich durch einen Rechtsklick auf die horizontale Zeitleiste (direkt unterhalb der Werkzeugleiste) 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.



## Noten eingeben

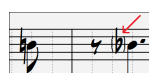
Um eine neue Note im Notensystem einzufügen, bewegen Sie die Maus an die gewünschte Stelle. Für Schlag 1 wählen Sie die erste punktierte Linie im Takt. Klicken Sie auf die Notenlinie oder den Zwischenraum, die der gewünschten Note entsprechen.

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).

**A 5** 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 **Umschalt**-Taste 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 **Alt**-Taste gedrückt, während Sie die Note klicken.



Von Klammern ( ) umschlossene Vorzeichen werden nach einer Taktlinie als Hilfestellung ausgegeben, da eigentlich kein Vorzeichen erforderlich wäre.

## 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.

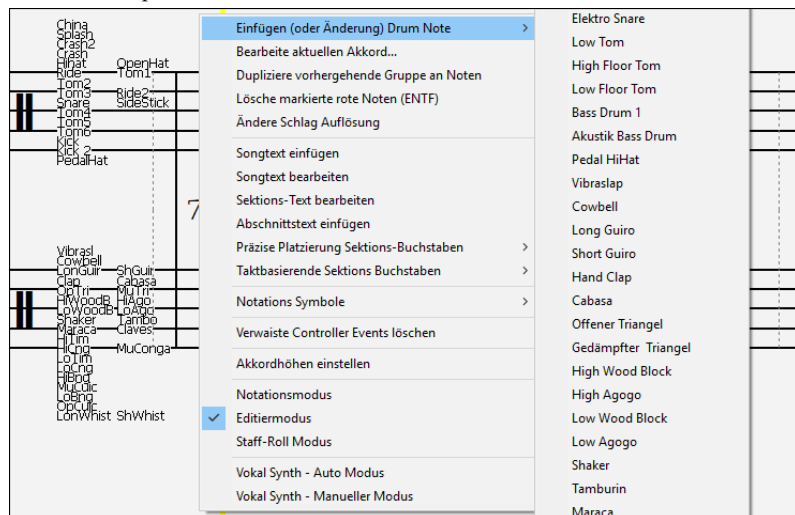
Jede Note, die eingegeben wird, hat anfänglich eine Dauer von 2 Takten (2 ganze Noten). Wird die nächste Note 2 Schläge später gesetzt, wird Band-in-a-Box die Länge der vorhergehenden Note so anpassen, dass sie etwas kürzer als 2 Schläge ist. Somit müssen Sie sich um die Notendauer überhaupt keine Gedanken 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 dem Rechts-Klick Menü 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. Die Tastenfolgen sind **N** um eine Note einzugeben und die **Cursortasten hoch/runter** um die Tonhöhe zu verändern, **M** um eine zusätzliche Note eine Terz über der bestehenden Note einzugeben, **links/rechts Cursor** um die Zeitposition zu verändern und **R** um eine Pause einzulegen.

### 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

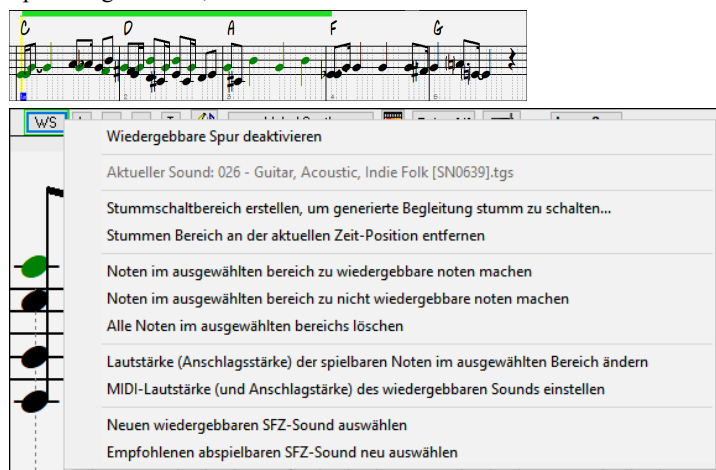
Sie können die Wiedergabe von RealTracks (oder RealDrums/MIDI/MIDI SuperTracks) anpassen, indem Sie Ihre eigenen Noten hinzufügen. Sie hören diese Noten dann in einem Hi-Q-Sound, der aus der RealTracks-Aufnahme erzeugt wird. Das bedeutet, dass Sie die RealTracks dazu bringen können, die von Ihnen gewünschten 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.

**[WS]** 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.

**[WS]** 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 wiedergebbaren 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.

**Tip:** Falls es wichtig ist, Pausen kleiner als eine Viertelnote anzuzeigen, stellen Sie sicher, dass Sie das Auswahlkästchen 'Pausen minimieren' im Dialogfeld **Einstellungen im Notations-Fenster** (Optionen | Voreinstellungen | Notation) deaktiviert 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

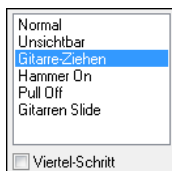
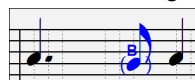
Wenn Sie die Startzeit einer Note ändern möchten, ziehen Sie die Note mit gehaltener linker Maustaste an die neue Stelle. Das ist die einfachste Möglichkeit, eine Note zu verschieben. Alternativ könnten Sie die Notenwerte numerisch mit der rechten Maustaste bearbeiten.

## 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 Alt-Taste gedrückt, um jeweils eine erhöhte, verminderte oder aufgelöste Note zu setzen.

## (Gitarre-)Tonhöhenbeugung in die Notendarstellung eingeben (Bends)

Im editierbaren Notations-Fenster kann jede vorhandene Note 'gezogen' (=mit einer Beugung versehen) werden, indem ein Rechts-Klick auf die Note ausgeführt wird und seine Schriftart in "Gitarre Tonhöhenbeugung" über den Befehl *Bearbeite Note* geändert wird.



Die "Viertel-Schritt" Option erzeugt ein Bend als Viertel Schritt vor der Ziernote.

## Kontextmenü im Notationsdisplay (rechte Maustaste)

Ein Rechtsklick im Notationsdisplay öffnet dieses Menü.

*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:* Damit 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.

*Sektionstext einfügen* öffnet den Sektions-Text Ereignis-Dialog, wo sie entweder regulären oder rumrahmten Sektionstext gemeinsam mit Zeitposition und vertikaler Positionsangabe, erfassen 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.

*Symbole in der Notation:* Die Notationssymbole werden im Notationsdialog über einen Klick mit der rechten Maustaste eingegeben.

*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. Beachten Sie, dass ein positiver Wert den Akkord nach unten schiebt, ein negativer Wert nach oben.

*Unterschiedliche Notationsdarstellungen:* Wenn Sie die Notendarstellung wechseln, bleiben Sie genau auf der gleichen Stelle im Song stehen.

*Vokal Synth (Auto Modus):* Ihre Melodie oder Solist-Spur mit Songtext kann durch die Verwendung des Drittanbieter-Tools "Sinsy" zu einer Vokal-Audio-Spur gerendert werden. 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. Wenn die Vokal-Synth-Spur erzeugt wurde, wird der **Import Audio Datei Dialog** geöffnet. Drücken Sie [OK] um die Audio-Spur zu importieren.

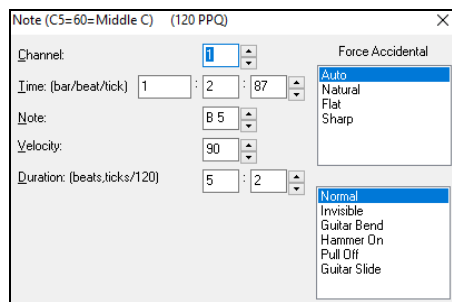
*Vokal Synth (Manueller Modus):* Mit diesem Befehl erzeugt Band-in-a-Box eine Datei mit dem Namen Sound.XML und speichert dies unter *C:\bb\Data\SRequest* ab. Verwenden Sie Ihren Browser um auf die Webseite [www.sinsy.jp](http://www.sinsy.jp) zu navigieren und übertragen Sie die XML Datei. Eine Datei 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.



Es gibt Drehknöpfe bei den Noteneinstellungen. Wenn Sie die kleinen Pfeile mit der Maus einmal klicken erhöhen/erniedrigen Sie den Wert um jeweils 1, längeres Drücken zählt den.

Wert herauf/herunter und Klicken bei gedrückter Umschalttaste erhöht in größeren Schritten. **Umschalt**-Klicken auf den Drehknöpfen ändert:

- Die Tonhöhe in Oktavschritten anstelle von Halbtönen.
- Den Anschlag (Velocity) in 5er-Schritten.

Anstelle der Umschalttaste können Sie auch mit der rechten Maustaste auf die Drehknopf-Pfeile klicken, um eine höhere Geschwindigkeit zu erreichen.

Um einen Bereich in der Notendarstellung auszuwählen können Sie auf den Endpunkt Umschalten+klicken, um leicht einen größeren Bereich zu markieren.

- Wählen Sie einen kleinen Abschnitt durch Ziehen mit der Maus.\*
- Vergrößern Sie den Bereich durch Umschalt+Mausklick auf den Endpunkt.

**\*Merke:** Umschalten+Klick wird auch eingesetzt, um eine 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 wählen ob die Note als normal, Unsichtbar (Note klingt, wird aber in der regulären Notation nicht dargestellt), oder c (ein B für “Bend” erscheint über der Note), Hammer-On, Pull-Off oder Gitarren Slide angezeigt wird. Beachten Sie, das “Gitarre-Ziehen (Bend)” nur für die Notation ist und den Klang der Note nicht beeinflusst.

## Notenbearbeitung mit der PC-Tastatur


Sie können Noten mit einfachen Tastenkombinationen bearbeiten. Beim schrittweisen Durchlaufen der Noten können Sie die Tonhöhe mit den Cursor-Tasten sowie andere Werte (Timing, Notendauer, Kanal) mit anderen Hot-Keys ändern, wenn eine Note hervorgehoben ist. Dies beschleunigt die Nachbearbeitung von Noten ungemein. Um diese Funktion zu benutzen, gehen Sie folgendermaßen vor:

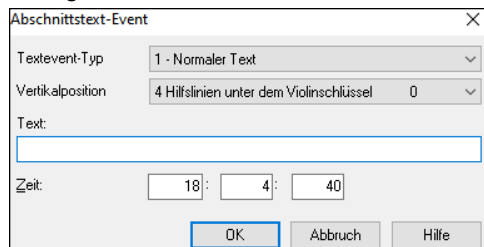
1. Drücken Sie **Strg+W**, um das Notationsfenster zu öffnen und **Strg+Alt+N**, um in den Modus Bearbeiten oder Notenwalze zu wechseln.
2. Gehen Sie mit den Tasten **Umschalt+Linker Cursor** oder **Umschalt+Rechter Cursor** zu der Note, die Sie bearbeiten möchten. Dadurch wird die aktuelle Note markiert. Wenn Sie den aktuellen Akkord (eine Gruppe von Noten) markieren möchten, drücken Sie stattdessen die Tasten **Strg+Linker Cursor**.
3. Wenn die Note rot markiert ist, verwenden Sie die **Cursor-Tasten Auf** oder **Cursor Ab**, um die Tonhöhe der Note zu ändern. Sie werden hören, wie sich die Tonhöhe der Note ändert.
4. Verwenden Sie die **Links/Rechts-Cursor-Tasten**, um die Startzeit, die Dauer, den Kanal oder die Anschlagstärke der Note zu ändern (je nach Einstellung des Feldes "Rechts/Links-Cursor-Bearbeitung" im Dialog Einstellungen im Notations-Fenster. Verwenden Sie die **Tasten Strg+Alt+Rechts/Links Cursor**, um das Tempo der Note um +/- 5 Ticks (120 Ticks pro Schlag) zu ändern. (**Anmerkung:** Einige Grafiktreiber verwenden die Tasten **Strg+Alt+Rechts/Links Cursor**, um den Bildschirm um 90 Grad nach rechts/links zu drehen. Wenn das der Fall ist, müssen Sie dies deaktivieren, um diese Tasten zum Ändern des Tempos der Noten im Notationsfenster verwenden zu können. Sie können dies in Ihrem Grafikbedienfeld tun, das sich öffnet, wenn Sie auf den Desktop klicken und Grafikeigenschaften wählen).
5. Wenn Sie mit der Bearbeitung einer Note fertig sind, drücken Sie die Taste **Esc** oder klicken Sie auf den Button **[Stopp]**

## Abschnittswiser Text in der Notendarstellung

**T** Sie können beliebigen Text abschnittsweise - mit oder ohne Textumrahmung - an jeder Stelle in der Notations-Spur einfügen.

Um abschnittsweise Text in die Notations-Spur einzugeben:

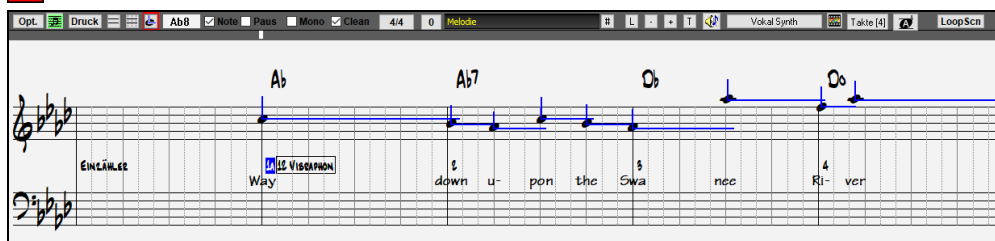
-  Öffnen Sie das Notations-Fenster und wechseln Sie zum editierbaren Notations Modus.
- Rechtsklicken Sie dort in die Notendarstellung, wo Sie den Textabschnitt positionieren möchten. Dann wählen Sie “Abschnittstext einfügen” aus dem Menü.
- Damit öffnen Sie den Dialog **Sektion-Text-Event**. Hier geben und der Ihnen die Texteingabe ermöglicht. Sie können den Text “eingerahmt” oder “normal” darstellen lassen.



## Notations-Modus Note Roll



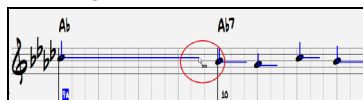
In der editierbaren Notendarstellung klicken Sie auf den Button, um in den Modus Note Roll zu gelangen.



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.

### 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 Notendauer oder vertikal, um die Velocity zu ändern.



**Hinweis:** Während Sie ziehen, werden Sie keine Veränderung der blauen Linien feststellen können. Erst wenn Sie die rechte Maustaste loslassen, wird die Änderung sichtbar.

### 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. Der Dialog wird auch über den Button **[Notation]** im Dialog Voreinstellungen (**Strg+E**) geöffnet.

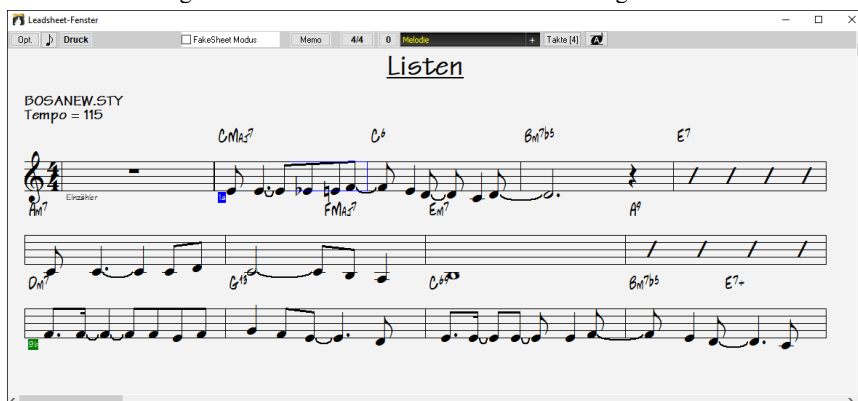
## LeadSheet Fenster

Dieses 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.

Das LeadSheet Fenster kann in der Größe verändert werden. Wenn Sie die Größe verändern, werden alle Elemente im Fenster proportional verändert.



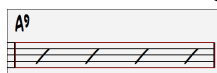
Starten Sie das LeadSheet Fenster vom Hauptbildschirm aus durch Anklicken der Schaltfläche **[Lead Sheet]** (oder der Tastenkombination **Alt+W**), oder über *Fenster | LeadSheet Fenster*. Diese Schaltfläche ist ebenfalls ganz links in der Werkzeugleiste des Standard Notations-Fensters verfügbar.



**Takte [4]** Damit können Sie schnell die Anzahl der Takte pro Zeile ändern. (Anmerkung: Diese Funktion arbeitet im Fake Sheet Modus.)

**[A]** Dieser Button zeigt eine größere Schrift und mit Notennamen innerhalb des Notenkopfes an. Drücken Sie den Button erneut um auf die normale Größe zurück zu wechseln.

Während der Wiedergabe wird der jeweils aktuelle Takt durch rote Rechtecke hervorgehoben. Ein leerer Takt wird im LeadSheet mit roten Notenlinien dargestellt.



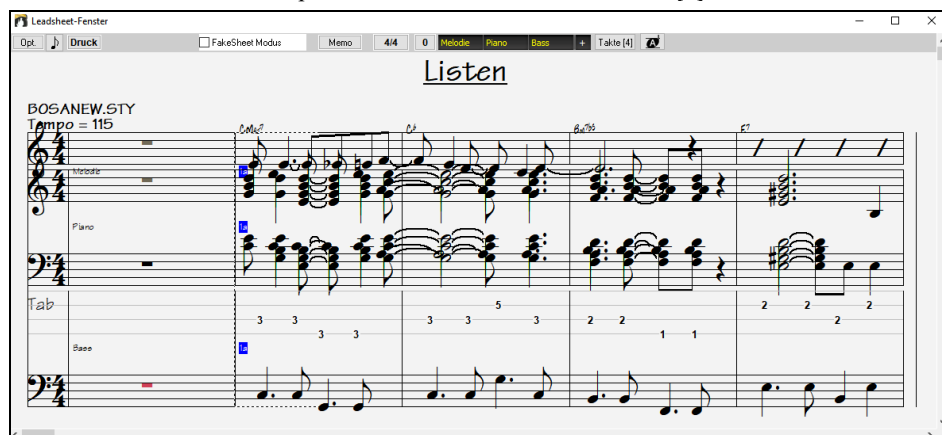
Das LeadSheet ist auch als eine Art "Druckvorschau" zu sehen, da Ihnen die Notendarstellung am Bildschirm schon eine nahezu exakte Ansicht eines späteren Ausdrucks bietet.

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 Cursorstasten oder Mausklicks auf dem Bildschirm umherbewegt, doppelklicken mit der Maus startet die Wiedergabe an der angeklickten Position.

## Spuren im LeadSheet auswählen

**Melodie** + Klicken Sie auf den Spurauswahl-Button und wählen Sie eine Spur aus dem Menü, um die Notation dieser Spur anzuzeigen.

**Melodie Piano Bass** + 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.



Mit der Option **Akkorde über jeder Spur-Zeile anzeigen** im Dialog **LeadSheet-Optionen** können Sie die Akkorde über jeder Spur oder nur die oberste Spur der Notation anzeigen lassen. Wenn Sie im LeadSheet-Fenster auf **[Druck]** klicken, können Sie die mehreren Spuren der Notation ausdrucken

## FakeSheet Modus


Das LeadSheet Fenster hat sein eigenes Auswahlkästchen für den FakeSheet Modus. Wenn es nicht aktiviert ist, arbeitet das LeadSheet wie immer (in linearem Modus).

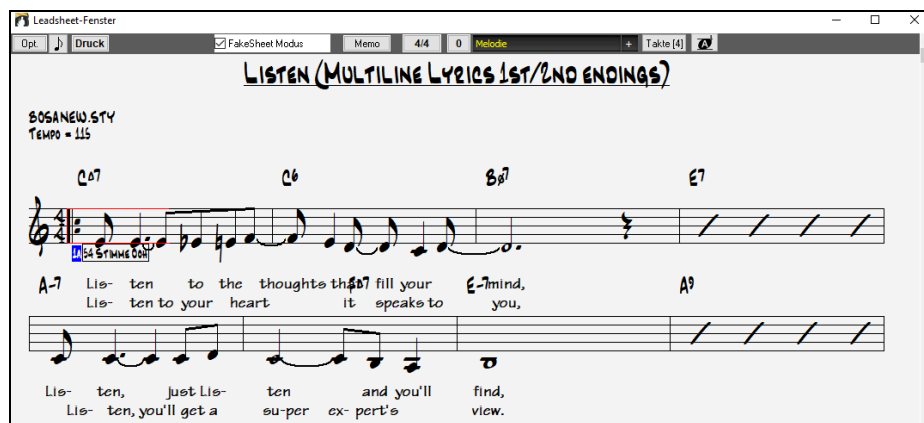
☒ **FakeSheet Modus** Wenn der FakeSheet Modus aktiviert ist, zeigt das 'Notenblatt' ein LeadSheet mit nur einer Strophe und 1./2. Endungen und Wiederholungen.

Das FakeSheet kann mehrere Zeilen Songtext für 1. und 2. Endungen zeigen oder mehrere Strophen mehrzeilig übereinander darstellen.

## Mehrzeiliger Songtext auf dem FakeSheet

Wenn Ihr Song 1. und 2. Endungen oder mehrere Strophen Songtext hat, kann der Text mehrzeilig angezeigt werden und somit alle Textzeilen auf demselben FakeSheet zur Ansicht gelangen. Laden Sie den Song `\\bb\Documentation\Tutorials\Tutorial - BB2005\Listen Multi-line lyrics Demo.MGU`.

 ☒ **FakeSheet Modus** Öffnen das LeadSheet und aktivieren "FakeSheet".




Dieser Song hat eine 1./2. Endung eingegeben, mit eigenem Songtext für jede Endung. Mehrzeiliger Songtext wird auch dann dargestellt, wenn es in mehreren Strophen Text gibt.

**Tipp:** In den **Einstellungen im Notations-Fenster** gestattet Ihnen "Songtext Position" das vertikale Positionieren des Song-Textes.

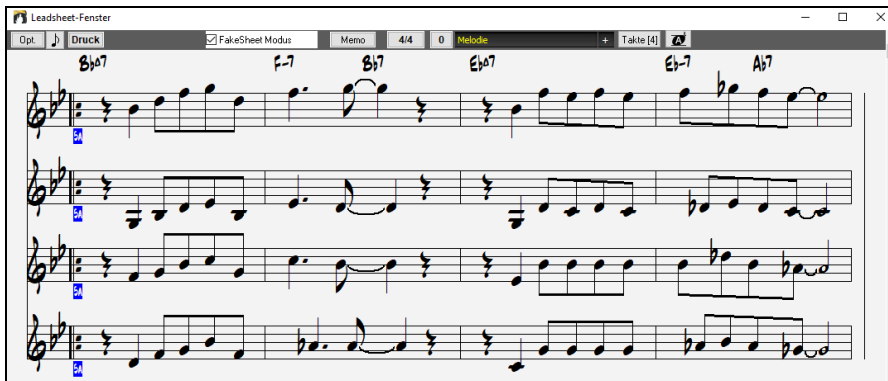
## Harmonie Anzeige

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+W)** und Sie sehen alle vier Harmoniestimmen auf demselben Violinechlüssel.



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.



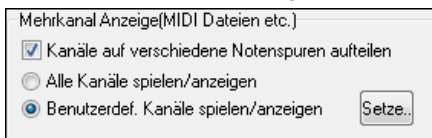
Jetzt klicken sie auf die Schaltfläche **[Druck]**, um “Stimme 2.” auszudrucken. Wenn gewünscht, legen Sie in den **Einstellungen im Notations-Fenster** in den Optionen zum Transponieren” ein vorerst visuelles Transponieren fest. Zum Beispiel ein “Alt Saxofon” auf Eb. Band-in-a-Box erkennt dass dies eine (von Band-in-a-Box erzeugte), Harmonie ist und zeigt jede Stimme an.

## Mehr-Kanal Notation (Sequencer Modus)

Normalerweise möchten sie nur ein System auf der Melodie- oder Solist-Spur darstellen. Da MIDI-Informationen aber unterschiedliche Kanäle enthalten, ist es möglich 16 Kanäle auf einer Spur zu speichern. Wenn die Spur auf Type Mehr-Kanal umgestellt ist, nenn wir dies Sequenzer-Modus.

Wenn Sie das **LeadSheet**-Fenster öffnen, sehen Sie den gesamten MIDI-Song auf verschiedenen Notensystemen dargestellt. Dies ist wahrscheinlich zu viel Information, außer Sie sind zufällig ein Dirigent.

Um das Notationsfenster für den Sequenzer-Modus umzuschalten, wählen Sie den Button **[Opt]** in der Toolbar des **LeadSheet** Fensters und betrachten die Einstellungen Mehrkanal Anzeige.



**Anmerkung:** Diese Einstellungen sind nur sichtbar wenn der Spur-Typ für Melodie und Solo auf Mehr-Kanal umgestellt wurde.

Wenn Sie nun in diesem Mehr-Kanal Modus sind, wird die Ausgabe der Melodie-/Solo-Spur mit allen Informationen aus den MIDI-Kanälen durchgeführt. Der einfache Melodie-/Solo MIDI Kanal wird dann nicht genutzt.

Wählen Sie “*Benutzerdef. Kanäle spielen/anzeigen*” und drücken den **[Setzen]** Button, dies wird das **Sequenzer Fenster** aufrufen. Jetzt können Sie einstellen, welche Kanäle angezeigt und gespielt werden sollen.

## Dialog Einstellungen im LeadSheet



Anklicken der Schaltfläche **[Opt.]** im LeadSheet Fenster oder der Schaltfläche **[LeadSheet]** im Menü *Optionen* | *Voreinstellungen* 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. Dieser Dialog wird auch über den Button **[LeadSheet]** im Dialog Voreinstellungen (**Strg+E**) geöffnet.

## LeadSheet Memo



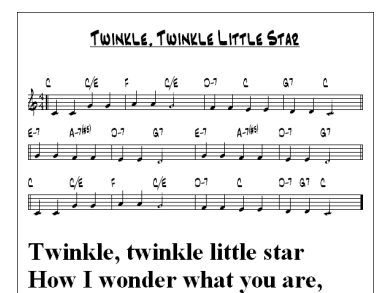
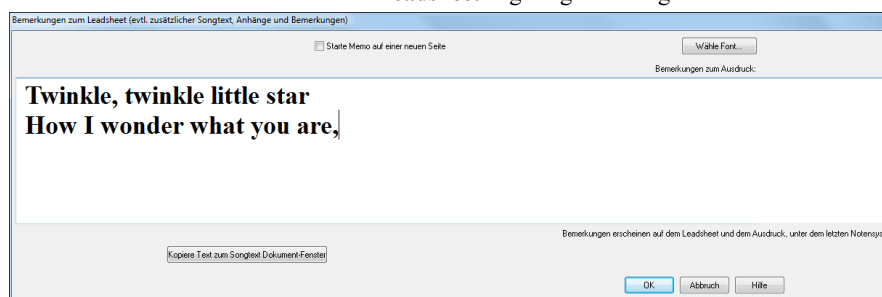
Unter die Bildschirmanzeige und den Ausdruck des LeadSheets kann noch ein langer Textblock gesetzt werden, ideal um z. B. Text für zusätzliche Strophen oder Anmerkungen unterzubringen. Um diese zusätzlichen Texte einzugeben, klicken Sie auf die **[Memo]**-Schaltfläche im Leadsheet-Fenster. Jetzt erscheint das Eingabefenster für diesen Text, den Sie mit Ausschneiden/Kopieren/Einfügen auch aus der Zwischenablage übernehmen können.

Mit zusätzlichen Leerzeilen können Sie die Position des Zusatztextes steuern.

Die **Starte Memo auf einer neuen Seite** Option druckt das **LeadSheet Memo** auf einer neuen Seite aus.

Drücken Sie die **[Wähle Font]**-Schaltfläche, um die Schriftart auszuwählen, in der dieser Text erscheinen soll.

Der Text wird automatisch unter dem **LeadSheet** angezeigt und ausgedruckt.

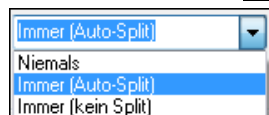
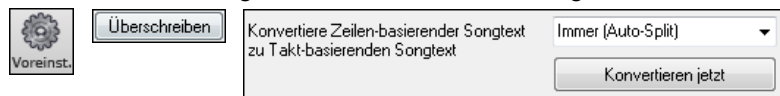


## Songtext

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 entweder im ChordSheet oder im Notationsfenster erfasst werden.

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.

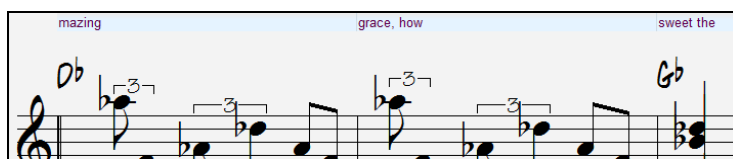
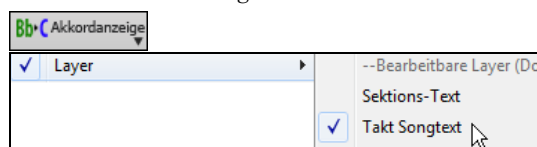
Im **Globaleinstellungen Überschreiben** Dialog, gibt es eine Option, die es Ihnen ermöglicht auszuwählen wie die Umwandlung mit zeilen-basierendem Songtext beim Öffnen solch eines Songs stattfinden soll.



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.

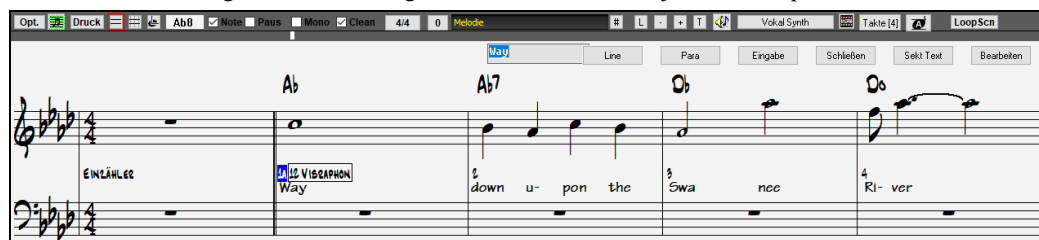
## Takt-basierender Songtext

Um Takt-basierenden Songtext, den Sie eingegeben haben im ChordSheet zu sehen, klicken Sie auf den **[Akkordanzeige]** Toolbar Button und aktivieren *Takt Songtext*.

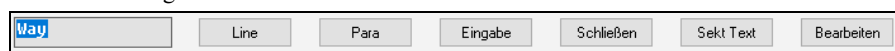


## Notenbasierender Songtext

Notenbasierender Songtext bietet die Möglichkeit, Text exakt unter jede Note zu positionieren.



Notenbasierten Songtext geben Sie ein, indem Sie die **Strg+L** Tasten betätigen oder die Schaltfläche **[L]** in der Toolbar der Notendarstellung anklicken.



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 wenn 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.

Der **[Sekt Text]** Button gibt Text in der Songbox als Sektionstext am aktuellen Takt ein.

Der **[Bearbeiten]** Button öffnet den Songtext bearbeiten Dialog. Hier können Sie Songtext und Sektionstext editieren.

Während Sie Text eingeben, ist die Note hervorgehoben. Das Drücken der **Tabulator-** oder **Eingabetaste** bewegt die Markierung zur nächsten Note. Sie können mit dem Befehl *Bearbeiten | Rückgängig* den letzten Eingabe-Schritt widerrufen.

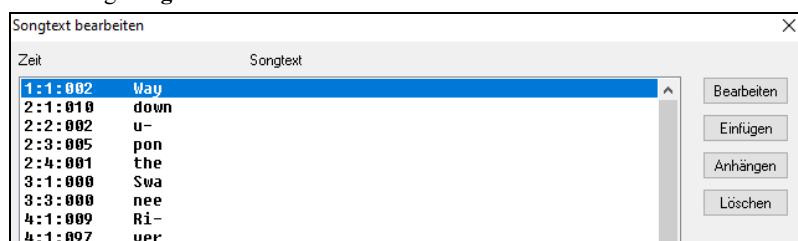
Notenbezogene Songtexte werden bei einem MIDI-Datei Export mitgespeichert und können in anderen MIDI Programmen weiterverwendet werden.

Die vertikale Platzierung wird mit der Option **Songtext-Position** im **Notation-Fenster Dialog** aktiviert. Eine Einstellung von -10 aktiviert den Songtext direkt unter dem Violinschlüssel, höhere Werte platzieren ihn tiefer.

## Songtext Event-Liste

Sie können den Songtext auch über eine Event-Liste bearbeiten. So können Sie den Songtext an jeder beliebigen Stelle eingeben, nicht nur gebunden an eine Note.

Sie können die Texte auch in einer Event-(oder Ereignis-) Liste bearbeiten. Das ermöglicht die Eingabe von Songtext an einem beliebigen Punkt, nicht nur an eine Note gebunden. Sobald Sie die Schaltfläche **#** und anschließend **[Songtext bearbeiten]** 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.



## Das Songtext Menü

Die komplette Liste der Songtextfunktionen finden Sie im *Bearbeiten* | *Songtext* Untermenü.

*Text in aktuellen Takt eingeben*: Öffnet die Texteingabe Box an der aktuellen Position der Zeitlinie oder der hervorgehobenen Zelle.

*Großes Songtext Fenster*: Öffnet das Große Songtext Fenster um den Songtext und optional die Akkordsymbole zu sehen.

*Songtext-Dokument Fenster*: Stellt einen gesamten Bildschirm mit formatiertem Text dar. Hier können Sie sehr einfach aus ihrem Textverarbeitungsprogramm Texte kopieren und einfügen.

*Notenbasierter Songtext in Takt-Texte konvertieren* ermöglicht die Umwandlung von notenbasierten Songtexten in Takt-Texte.

*Songtext in die Zwischenablage kopieren*: Diese Funktion ermöglicht es Ihnen Songtext (und/oder Akkorde) in die Windows® Zwischenablage zu kopieren. Wenn Sie diese Daten in Ihre Textverarbeitung einfügen, können Sie dort Ihren Songtext in jeder Schriftart ausdrucken. Dieser Dialog ermöglicht die Auswahl von Zeilen-basierten Akkord und Songtext und/oder Wort-basierten Songtext. Mit jeder der beiden Optionen können Sie angeben ob Sie Akkordsymbole, doppelter Zeilenabstand, und welche Randeinstellungen Sie für die Übergabe in die Zwischenablage wünschen.

*Songtext der 1. Strophe in den gesamten Song kopieren*: Kopiert den Notenbasierten Songtext der ersten Strophe in den Rest des Songs.

*Lösche Takt-basierenden Songtext*: Löscht den Takt-basierenden Songtext aus dem Song.

*Lösche Notebasierenden Songtext*: Löscht den Notebasierenden Songtext aus dem Song.

*Songtext Strophen löschen*: Hier können Sie auswählen ob Sie den Songtext in der ersten Strophe, in den Mittelstrophen oder in der letzten Strophe löschen.

*Songtext verschieben* / *Songtext rückverschieben*: Wenn Sie einen Notenbasierenden Songtext haben, können Sie diesen in der Zeitlinie vor und zurück schieben. Dazu klicken Sie auf der Zeitlinie auf den gewünschten Endpunkt und wählen die entsprechende Option aus. Sie können Text auch im Event-Editor [#] verschieben.

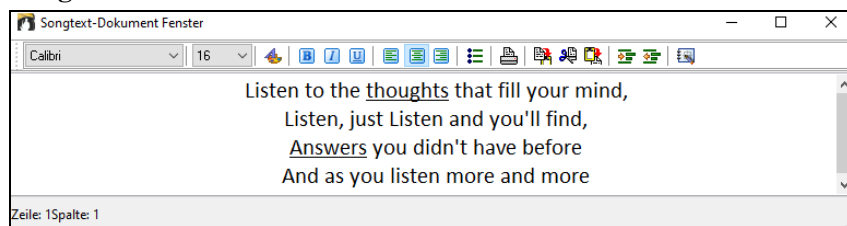
*Songtext zeitverschieben (Ticks)* / *Taktschläge in Songtext einfügen* / *Taktschläge aus Songtext löschen*: Diese Funktionen beziehen sich auf die gesamte Textspur. Nützlich wenn Sie Takte und einzelne Schläge in den Song einfügen, und den Text verschieben wollen, um diese synchron zu halten.

*Songtext als Eventliste bearbeiten*: Öffnet den Songtext bearbeiten Dialog mit Bearbeiten, Einfügen, Anhängen und Lösch-Funktionen.

*Vokal Synth (Auto Modus)* / *Vokal Synth (Manueller Modus)*: Ihre Melodie oder Solist-Spur mit Songtext kann durch die Verwendung des Drittanbieter-Tools "Sinsy" zu einer Vokal-Audio-Spur gerendert werden.

**Tip:** Songtext können ober- oder unterhalb der Akkord Linie, oder getrennt davon am Ende des Songs gedruckt werden. Songtext unterstützt auch internationale Sonderzeichen wie è, š, und ó.

## Songtext-Dokument Fenster



Das Songtext-Dokument Fenster zeigt einen Ganzbildschirm mit vollformatierbarem Songtext. Damit können Sie mühelos Songtext aus Ihrer bevorzugten Textverarbeitung kopieren und einfügen. Wenn Sie fertige Songtexte haben, können Sie diese schnell in Band-in-a-Box einfügen.

Sie haben vielleicht die Songtexte zu Ihrem Song bereits in Ihrer Textverarbeitung eingeben, hübsch formatiert mit Schriftart/Farbe/fetten Überschriften usw. Früher mussten Sie diese in Band-in-a-Box neu eintippen und haben Ihre Formatierung verloren. Jetzt können Sie sie einfach zu/von Ihrer Textverarbeitung kopieren/einfügen. Dies ermöglicht Ihnen, zu jedem Band-in-a-Box Song schnell Songtext hinzuzufügen, und dieser erscheint dann im großen Songtext-Dokument-Fenster.

Sie können dieses Fenster im Menüpunkt *Fenster* | *Songtext-Dokument Fenster*, oder durch Drücken der Tastenkombination **Strg+Alt+Umschalt+L** öffnen. Zusätzlich, wenn "Automatisches Öffnen des Textfensters für Songs mit Texten" im **Songtext Fenster Einstellungs-** Dialog (*Optionen* | *Voreinstellungen* [Großer Songtext]) aktiviert ist, wird **Songtext Dokument Fenster** automatisch geöffnet sobald der Song geladen wird, und automatisch geschlossen wenn der nächste Song geladen wird.

Sie können hier durch kopieren und einfügen Text mit verschiedenen Fonts, Größen und Farben aus anderen Textverarbeitungsprogrammen verwenden. Da die Daten in RTF Format gespeichert werden, sollten Ihre texte ähnlich aussehen wie z. B. in WordPad.

## Großes Songtext Fenster

Das große Songtext-Fenster eignet sich hervorragend zum Mitsingen oder für Karaoke. Es wird über *Bearbeiten* | *Songtext* | *großes Songtext-Fenster* geöffnet, mit den Tastenanschlägen **Strg+Umschalt+G** oder mit der Schaltfläche [**L**] auf der Toolbar.



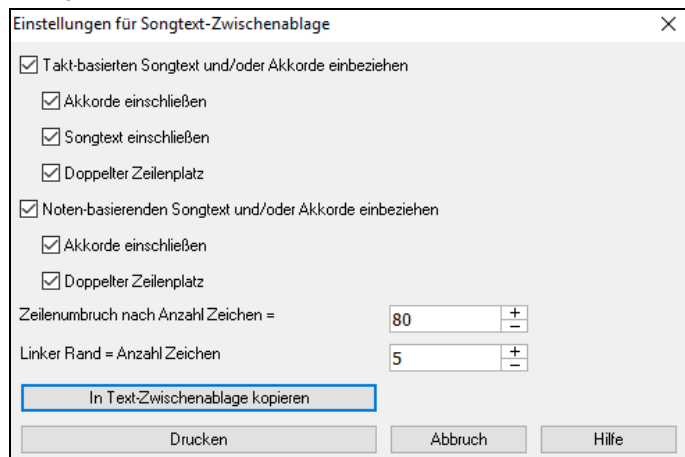
Jedes Wort wird während der Wiedergabe hervorgehoben, und das Fenster kann durch einen Mausklick auf die Schaltfläche [**Optionen**] individuell eingerichtet werden. Klicken Sie auf ein Wort im **Großen Songtext** Fenster, um den Song ab dieser Position zu starten.

Der [**Drucken**] Button im großen Songtext Fenster öffnet den Dialog "Einstellungen für die Songtext Zwischenablage". Diese Funktion erlaubt Ihnen den Songtext des Songs und optional auch die Akkorde in die Zwischenablage von Windows® zu kopieren.

Der [**Vokal Synth**] Button ermöglicht automatischen und manuellen Modus um die Melodie-Spur und den Songtext zu dem Drittanbieter-Tool "Sinsy" Vokal Synthesizer zu übertragen. Eine synthetische Vokal-Spur wird erzeugt und in Band-in-a-Box in die Audio-Spur importiert.

## Einstellungen für die Songtext Zwischenablage

Der **[Drucken]** Button am oberen Rand des **großen Songtext-Fensters** öffnet den Dialog **Einstellungen für die Songtext Zwischenablage**. Diese Funktion erlaubt Ihnen den Songtext des Songs und optional auch die Akkorde in die Zwischenablage von Windows® zu kopieren. Sie können auch das Menü *Bearbeiten | Songtext | Songtext in die Zwischenablage kopieren* wählen, um diesen Dialog zu öffnen.



Wenn Sie den Inhalt der Zwischenablage dann in eine Textverarbeitung kopieren, können Sie Ihren Songtext dort bearbeiten und im gewünschten Format ausdrucken.

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.

## 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.

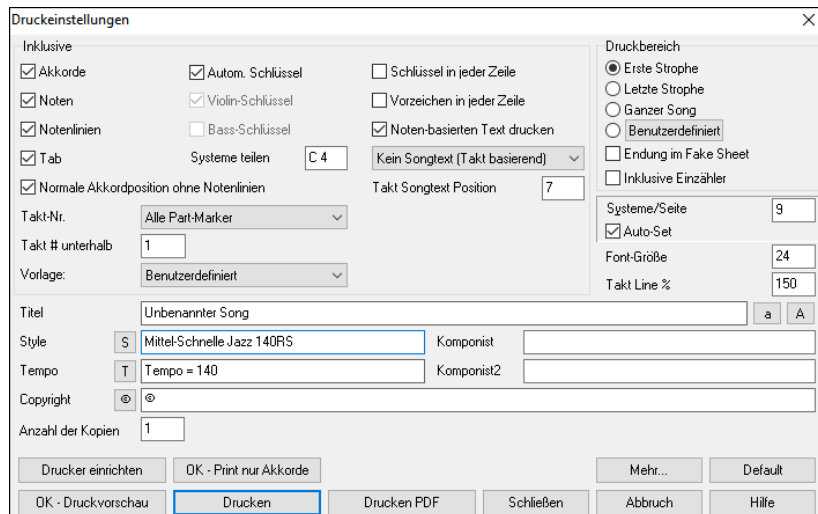
## Druckeinstellungen



Durch Drücken des Buttons **[Drucken]** wird der Dialog Druckeinstellungen geöffnet.

Das Anklicken dieser Schaltfläche öffnet das Dialogfeld für die Druckoptionen. Einzugeben sind Titel, Taktnummern, Komponist, Style und Copyright.

**[Druck]** Dieser Dialog wird auch durch Klick auf den **[Druck]** Button in der Notation, LeadSheet oder dem Druckvorschau-Fenster geöffnet.



**[Drucker 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. Klicken Sie auf die Schaltfläche **[Drucker einrichten]**, um Papierformat, Auflösung, Seitenorientierung und andere Optionen einzustellen, die vom Druckertreiber kontrolliert werden.

**[OK - Print nur Akkorde]**: Mit diesem Button können Sie schnell ein "reines Akkord" Fake Sheet ausdrucken.

**[Drucken PDF]**: Sie können Ihre Ausdrücke direkt als PDF-Datei speichern. Aus dem **Druck** Dialog drücken Sie **[Drucken PDF]**. Damit wird ein **Speichern als** Dialog für den Pdf995 Druckertreiber geöffnet. Wählen Sie einen Speicherort für Ihre Datei und weisen der Datei einen Namen zu, danach drücken Sie **[Speichern]** um eine vollständige portable Datei zu erhalten, die Sie ansehen, drucken oder in das Internet hochladen können.

## Ausdruck mehrerer Songs

Normalerweise benutzt man die Schaltfläche **[Druck]** im Notations-Fenster, um einen einzelnen Song auszudrucken. Wenn Sie mehrere Songs ausdrucken wollen, verwenden Sie die Funktion **Druck mehrerer Songs**, um alle auf einmal zu drucken.

Damit können Sie alle Songs in einem Unterverzeichnis mit einem einzigen Befehl ausdrucken. Diese Eigenschaft ist über *Datei | Druck mehrerer Songs* zugänglich.

Sie können in den Optionen einschränken, welche Lieder gedruckt werden. Zum Beispiel sollten Sie vielleicht nur Lieder in einem bestimmtem Style (z.B. Bossa Nova), oder nur Lieder, die mit den Buchstaben R bis Z beginnen, oder nur Songs mit Melodien drucken.

Bevor Sie aus einem ganzen Bündel von Liedern drucken, ist es wichtig, Ihre bevorzugten Einstellungen festzulegen, denn das Programm wird dieselben Einstellungen für jeden Song verwenden. Verwenden Sie das Druckoptionen-Dialogfeld. Vielleicht möchten Sie nur aus der ersten Strophe jedes Songs drucken? Das Programm wird automatisch versuchen, jeden Song auf nur 1 Seite auszudrucken, wenn möglich.

## Kapitel 9: Merkmale automatisierter Musik

**Anmerkung:** Dieses Kapitel wird ausführlich im vollständigen Handbuch beschrieben, das Sie über das Menü *Hilfe* | *Programm Handbücher (pdf)* | *Zeige das Programmhandbuch an* öffnen können.

### Automatische Medleys - “Der MedleyMaker”



Möchten Sie mit Band-in-a-Box ein Medley mit verschiedenen Songs (MGU) erzeugen? Mit dem MedleyMaker ist dies sehr einfach zu machen. Im MedleyMaker-Menü, wählen Sie einfach die Songs aus, die Sie im Medley haben wollen, alles weitere zur Erzeugung des Medleys, übernimmt Band-in-a-Box für Sie.

### Automatische Songs – “Der Melodist”



Unter Verwendung der “Melodist” Funktion können Sie einen neuen Song im Musikstil Ihrer Wahl, komplett mit Intro, Akkorden, Melodie, Arrangement usw. komponieren. Alles was Sie tun müssen, ist einen der vielen verfügbaren “Melodisten” auszuwählen und die Schaltfläche [OK] zu klicken. Das Programm erstellt dann Intro, Akkorde, Melodie und Arrangement in jedem gewählten Style. Der Melodist wird auch eine Melodie über eine vorhandene Akkordabfolge erzeugen.

### Automatische Intro – Song 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.

### Automatische Generierung von Song Titel



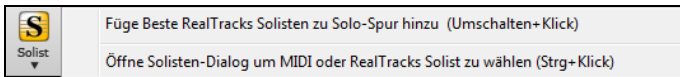
Klicken Sie auf die Schaltfläche **[Erzeuge Titel]** und wählen den Menüpunkt *Auto-Erzeugung Song Titel*, oder drücken Sie die Tasten **Alt+Umschalt+T**. Ein neuer Titel erscheint sofort im Titelbereich des Hauptbildschirms. Wählen Sie *Bearbeiten* | *Rückgängig Songtitel-erstellen*, um einen Titel zurück zu gehen.

### Automatischer Soundtrack-Generator

Dieser Generator erzeugt Ihnen Musik in dem von Ihnen gewünschten Stil in genau passender Länge. Sie wählen die gewünschte Länge, die gewünschten Instrumente und ob Sie das Stück weich ein- oder ausgeblendet haben möchten. Der SoundTrack-Generator richtet dann Tempo, Taktzahl und Länge passend ein und erstellt Ihnen ein zufälliges Stück, das Sie dann als Audiodatei (WMA, WAV oder MP3-Format) speichern können.

### Automatische Solo Generierung – “Der Solist”

Es gibt zwei Wege um ein Solo Ihrem Song hinzuzufügen. Die Funktion “Füge Beste RealTracks Solisten zu Solo-Spur hinzu” bietet eine Liste an Solisten zur Auswahl an. Der Dialog **Solist Auswahl** zeigt Ihnen eine komplette Liste der Solisten zur Auswahl mit zusätzlichen Einstellungen die Sie beim Solo anwenden können. Klicken Sie auf den Solist Button um die zwei Möglichkeiten angeboten zu bekommen.



#### Wähle “Beste” Solist RealTracks

Wählen Sie das “Beste” Solist RealTracks in einem neuen Dialog, der Ihnen zeigt welcher Solist am besten mit Genre, Tempo und Feel mit Ihrem Song übereinstimmt. Wenn Sie zum Beispiel einen Jazz Balladen Style geladen haben (Tempo 60), zeigt die Liste Jazz Solisten, die gut mit Tempo 60 funktionieren am Beginn der Liste an und andere wie schnelle Heavy Metal Gitarren-Solisten am Ende der Liste.

#### Solist Auswahl Dialog

Um einen vorgefertigten Solist auszuwählen, drücken Sie **Umschalt+F4** oder wählen Sie *Solist* | *Solo erzeugen und abspielen*. Der Dialog “Solist auswählen” öffnet sich. Sie können auch mit **Strg+Klick** auf dem **[Solist]** Button direkt zu Solist Auswahl Dialog gehen, oder Sie Sie den Dialog aus diesem Dropdown Menü.

### Automatische Gitarren Soli – “Der Gitarrist”

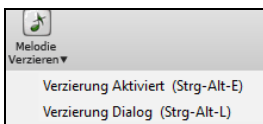
Der Gitarrist gestattet Ihnen, ein Gitarren Akkordsolo für eine beliebige Melodie zu erzeugen. Band-in-a-Box wird die Melodie durch Einfügen echter Gitarren Voicings intelligent zum Gitarren Akkordsolo arrangieren. Sie können unter vielen “Gitarristen” auswählen, um Ihr Arrangement zu erstellen. Sie können auch eigene Gitarristen definieren, indem Sie Parameter, wie zum Beispiel Schlag-Geschwindigkeit, Arten von Voicings (Pop/Jazz), Verzierungen und vieles mehr verändern.



Laden Sie einen Song, der eine Melodie enthält. Drücken Sie dann den Toolbar Button **[Akkordsolo]** oder wählen Sie den Menüpunkt *Melodie* | *Melodie-Spur bearbeiten*. Sie sehen dann den Dialog Gitarre-Akkordsolo erstellen.

### Automatische Verzierungen – “Der Embellisher”

Wenn Musiker ein LeadSheet mit einer ausgeschrieben 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.



## Kapitel 10: Arbeiten mit MIDI

Band-in-a-Box verfügt über einen eingebauten Sequenzer, mit dem Sie MIDI aufnehmen und bearbeiten können. MIDI kann auf verschiedene Arten aufgenommen werden:

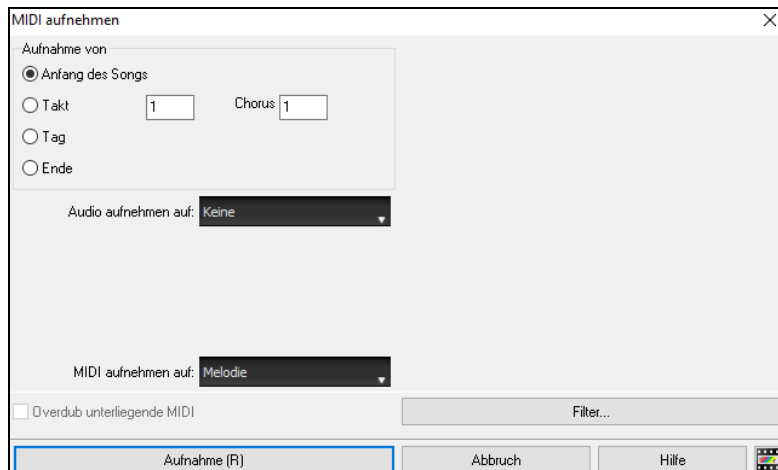
- Live mit einem MIDI-Keyboards, MIDI-Gitarre oder einem MIDI-Blasinstrument.
- Schritt für Schritt mit der Maus durch Noteneingabe im Notationsfenster.
- Mit Unterstützung der “Wizard” Funktion, um Noten mit der “QWERTZ” Tastatur einzuspielen.
- Durch Importieren einer bereits aufgenommenen Standard MIDI-Datei in die Melodie- oder Solist-Spur.

### Live Aufnahme in Echtzeit

Sie können Punch In/Out ausführen, unbegrenzt dazu synchronisieren (Overdubbing), direkt zu einer Coda oder einem Ending aufnehmen und die Aufnahme von jedem Takt aus starten.



Um mit Ihrem MIDI-Keyboard, Ihrer Gitarre oder Ihrem Blasinstrument live aufzunehmen, klicken Sie auf den Button **[Redord MIDI]**, drücken Sie die Tasten **Strg+R** oder wählen Sie den Menüpunkt *Melodie | Melodie-Spur bearbeiten | Melodie aufnehmen*. Der Dialog **MIDI aufnehmen** wird angezeigt.

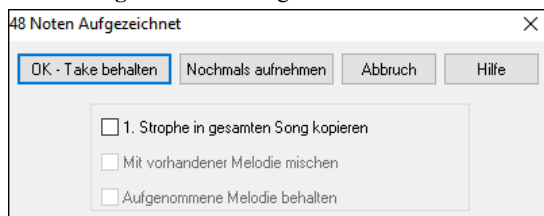


Legen Sie den Startpunkt für die Aufnahme fest und wählen Sie die Zielspur aus. Wenn in der Zielspur unterliegende MIDI-Noten vorhanden sind, können Sie die Option wählen, diese zusammenzuführen oder zu überschreiben.

Durch Drücken des **[Filter]**-Buttons wird das Dialog **Aufnahmefilter** geöffnet, in dem Sie die Typen der aufzuzeichnenden MIDI-Daten auswählen können.

Drücken Sie **[Aufnahme]** oder die Tasten **Strg+R** noch einmal, um die Aufnahme zu starten.

Stoppen Sie die Aufnahme durch Drücken der **[Esc]** Taste, oder der Leertaste, oder durch Anklicken der **[Stopp]** Schaltfläche. Der Dialog **Noten Aufgezeichnet** wird geöffnet.



**[OK - Take behalten]** speichert den Take den Sie gerade aufgenommen haben. Erinnern Sie sich, es ist ganz leicht kleine Unsauberkeiten im änderbaren Notationsfenster oder im Event-Listen Editor zu korrigieren.

**[Nochmals aufnehmen]** lässt Sie schnell einen Take verwerfen und die Aufnahme erneut beginnen.

**[Abbruch]** beendet die Aufnahme; es wurde nichts gespeichert. Um wieder neu zu beginnen, drücken Sie die Schaltfläche **[Aufnahme]** oder die Tasten **Strg+R**.

**1. Strophe in gesamten Song kopieren:** Wenn Sie eine Strophe aufgenommen haben, können Sie durch die Anwahl dieser Kontrollbox die gleiche Aufnahme in alle Strophen hineinkopieren.

**Mit vorhandener Melodie mischen:** Sie haben die Möglichkeit die Aufnahme mit der existierenden Melodie zu verschmelzen. Wenn keine unterlegte Melodie vorhanden ist, dann ist diese Option grau und nicht anwählbar.

**Aufgenommene Melodie behalten:** Sie haben die Möglichkeit jede Melodie aus der letzten Aufnahme zu löschen oder zu behalten. Verwenden Sie diese Eigenschaft um am Ende eines Takes automatisch auszusteigen (punch out).

### Aufnehmen auf einen externen Sequenzer

Viele Musiker verwenden Band-in-a-Box live. Wenn es nicht möglich ist den Computer mitzunehmen, dann ist ein Hardware-Sequenzer oder ein Keyboard mit eingebautem Sequenzer, der Standard MIDI-Dateien liest, eine gute Alternative. Um Songs auf einen externen MIDI-Player (wie z.B. Roland Sound Brush) zu übertragen, führen Sie folgende einfache Schritte aus:

- Erzeugen Sie eine MIDI-Datei des Songs durch Drücken der Schaltfläche.
- Entweder Sie speichern die Datei direkt auf eine Floppy Disk oder kopieren die Datei von Ihrer Festplatte zum Datenträger.
- Der MIDI-Player (z.B. Roland Sound Brush) kann die IBM formatierte Disk mit MIDI-Dateien lesen.

### Noten manuell eingeben

Sie können Melodie-Noten direkt in die Spur im Notationsfenster eingeben, entweder im editierbaren Notations-Modus oder im “Piano Roll” Modus.



Starten Sie den editierbaren Notations-Modus vom Notationsfenster aus mit einem einfachen Mausklick auf die Schaltfläche für den Editiermodus. Im editierbaren Notations-Modus können Sie Noten eingeben, verschieben, Noten und Pausen bearbeiten, dies alles durch Standard Maustechnik – zielen und klicken, ziehen und ablegen (Drag und Drop), und durch Rechtsklick, um das Noten-Editierfenster zu öffnen.

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).

Wenn Sie einmal einige Melodien eingegeben haben, können Sie Teile davon kopieren und einfügen wie in einem normalen Textdokument. Um Noten zu kopieren und einzufügen, markieren Sie einen Notenbereich, indem Sie die Maus mit gedrückter linker Maustaste über diesen Bereich ziehen. Dann wählen Sie aus dem Menüpunkt *Bearbeiten | Kopieren*.



Klicken Sie auf die Stelle, wo Sie die Noten einfügen wollen (durch Klicken auf die Timeline – oberhalb des Notationsfensters) und dann wählen Sie *Bearbeiten | Einfügen*. Sie können eine präzise Einfügestelle im Dialog **Melodie einfügen** angeben.

**Melodie kopieren**

Kopieren ab hier

Strophe  Takt  Schlag  Tick (120/S.)

Länge der Kopie

Schläge  Ticks (120/Schlag)

Von Note  Bis Note

OK Abbruch Hilfe

**Melodie einfügen**

An dieser Position einfügen

Strophe  Takt  Schlag  Tick (120/S.)

OK Abbruch Hilfe

## Aufnehmen mit der Wizard Mitspiel-Funktion

Das ist eine nützliche Funktion, wenn Sie über keine MIDI-Tastatur verfügen aber eine Aufnahme mit “Live-Feeling” machen wollen. Verwenden Sie den Wizard um Noten über die QWERTZ Tastatur in eine Spur aufzunehmen, die natürlicher klingt als mit der “Schritt für Schritt” Methode. Und so funktioniert es:

1. Klick auf Schaltfläche **[MIDI]** in der Toolbar und dann auf *MIDI-Tastatur Wizard Aktiviert*. Sie können auch die *Wizard Mitspiel-Funktion* aus dem Menü *Start* auswählen.
1. Drücken Sie die Tastekombination **Strg+R** zum Aufnehmen.
2. Wenn Sie den Song abspielen, nehmen Sie die Melodie mit irgendeiner Taste der zwei unteren Reihen der QWERTZ Tastatur im Rhythmus der Melodie auf. Die “Wizard” Noten werden natürlich nicht die richtige Melodie darstellen, das macht aber vorerst nichts. Wenn Sie fertig sind, schauen Sie in das Notationsfenster. Sie werden falsche Noten am richtigen Platz mit der richtigen Länge sehen.
3. Ziehen Sie die Noten (mit der linken Maustaste) auf den richtigen Platz im Notensystem. Während Sie ziehen, werden Sie die Noten hören und die Namen der Noten werden in der “Noten-Bezeichnungsbox” angezeigt. Für Kreuz-Vorzeichen, b-Vorzeichen und normale Noten, halten Sie die Umschalttaste, die Strg-Taste oder die Alt-Taste gedrückt. Sie werden am Schluss eine Melodie haben, die klingt, als ob Sie live eingespielt worden wäre, ohne das starre Gefühl, das bei einer Schritt für Schritt Eingabe entsteht.

**Tip:** Wenn der Wizard aktiviert ist, wird durch Drücken der Leertaste die Abspielung nicht gestoppt. In diesem Fall müssen Sie die **Esc** Taste drücken. Dies verhindert das Anhalten des Songs, wenn Sie unbeabsichtigt während der Eingabe mit dem Wizard die Leertaste drücken.

## Melodie Wizard

Für Songs mit Melodien gibt es QWERTZ Tasten (**Eingabe**, **\**, **T**, **6**) die Noten aus der Melodie ansteuern, während der Song gespielt wird. Andere Ansteuerungs-Tasten 1-4 erzeugen Annäherungsnoten von unterhalb bzw. oberhalb. Dies kann für Aufnahmen verwendet werden, um eine “steife Melodie” zu vermenschlichen. Ebenso kann man damit Blatt lesen und Rhythmik üben oder Live-Auftritte erleichtern. Funktioniert auch mit Harmonien:

- Melodie Noten: **T**, **6**, **Eingabe**, **\**
- gleiche Melodie Note: **5**
- Noten Annäherung: **QWER YUIO**
- Oktavierung **1**, **2**, **3**

MIDI Noten funktionieren ebenso (wenn in den *Voreinstellungen | Transponieren* “Verwende MIDI-THRU” aktiviert ist).

- E(40) F(41) G(43) Oktavierung
- Melodie Noten. F(53) G(55)
- Noten Annäherung B(47),C,D,E A,B,C,D(62)

Um den Melodie Wizard zu aktivieren, stellen Sie sicher, dass der Keyboard Wizard aktiv ist.

Damit wird auch der MIDI Wizard auf den QWERTZ Tasten aktiv.

Danach, wählen Sie einen Song mit einer Melodie.

Schalten Sie die Melodie-Spur stumm durch die **Alt+8** Tasten.

Starten Sie den Song. Während Sie den Song abspielen, können Sie die **Eingabe**-Taste oder die **\** Taste (oder T oder 6 über dem T) verwenden um Melodie-Noten zu spielen.

- **W E R T**: Hiermit nähern Sie sich der Melodie an. Sie können bei jeder Note beginnen.
- **Q E R T**: Wenn Sie mit Q anstatt W beginnen, werden größere Abstände für die Annäherungs-Noten verwendet.
- **I U Y T**: Damit werden Noten “hinunter” zur Melodie erzeugt- Sie können bei jeder Note beginnen.
- **O U Y T**: Wenn Sie mit O anstatt I werden größere Abstände für die Annäherungs-Noten verwendet.

## MIDI-Keyboard Assistant

Der “QWERTZ”-Assistent funktioniert auch mit einem MIDI-Keyboard. Die Funktion, dass Sie auf Ihrer Computertastatur zu einem Song “mitspielen” konnten wurde nun auch auf ein angeschlossenes MIDI-Keyboard erweitert. Bei dieser Funktion gibt es keine falschen Noten, da Band-in-a-Box dafür sorgt, dass Sie nur passende Noten spielen können. Passend zum aktuellen Akkord. Diese Funktion kann auch nützlich sein, um eine Melodie rhythmisch korrekt einzuspielen und die Tonhöhen dann noch anzupassen.

**Achtung:** Sie müssen diese Funktion auf dem Hauptbildschirm von Band-in-a-Box ebenfalls aktiviert haben, damit sie mit dem MIDI-Keyboard funktioniert.

Um diese Funktion auch mit Ihrem MIDI-Keyboard verwenden zu können, wählen Sie die **[Pref]**-Schaltfläche und dort die Seite “Transpon”. Hier wählen Sie “verwende Wizard für THRU-Teil”.



Jetzt können Sie während Band-in-a-Box einen Song spielen auf dem MIDI-Keyboards mitspielen, dabei werden die Töne C-E-G-B Akkordtönen zugeordnet und die Tasten D-F-A-H den Durchgangsnoten. Übrigens diese Skala, also C-D-E-F-G-A-B-H nennt man auch die Bebop-Skala, die über Dominant-Septim-Akkorden gespielt werden kann.

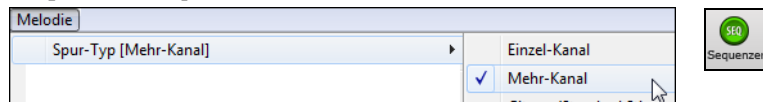
Das MIDI-Keyboard sendet neben den Tasten auch noch die Lautstärke und die Anschlagdynamik – wenn Sie die Auswahl haben, ist das MIDI-Keyboard die bessere Variante. Dieser Wizard macht viel Spaß und hilft auch beim Eingeben von Melodien. Wenn Sie nicht besonders gut Klavier spielen können, dann können Sie einfach nur den Rhythmus einer Melodie eingeben und die Notenhöhen, Dauer, Lautstärken und das Timing später im editierbaren Notationsmodus korrigieren.

## Melodie/Solist-Sequencer

Normalerweise würden Sie einen einzigen Teil auf der Melodie- oder Solistenspur haben wollen. Da MIDI-Informationen jedoch separate Kanäle haben können, ist es möglich, 16 separate Teile auf jeder der Spuren zu speichern. Im Folgenden gehen wir davon aus, dass Sie die Melodie-Spur verwenden, aber die gleichen Funktionen stehen auch für die Soloist-Spur zur Verfügung. Wenn die Melodie-Spur auf "Multi(16)-Kanal" eingestellt ist, bezeichnen wir dies als "Sequencer-Modus".

Angenommen Sie haben eine Mehrkanalspur geladen. Laden Sie probierhalber einmal die MIDI-Datei (über Datei | Öffne MIDI-Datei) C:\bb\Documentation\Tutorials\violet.MID.

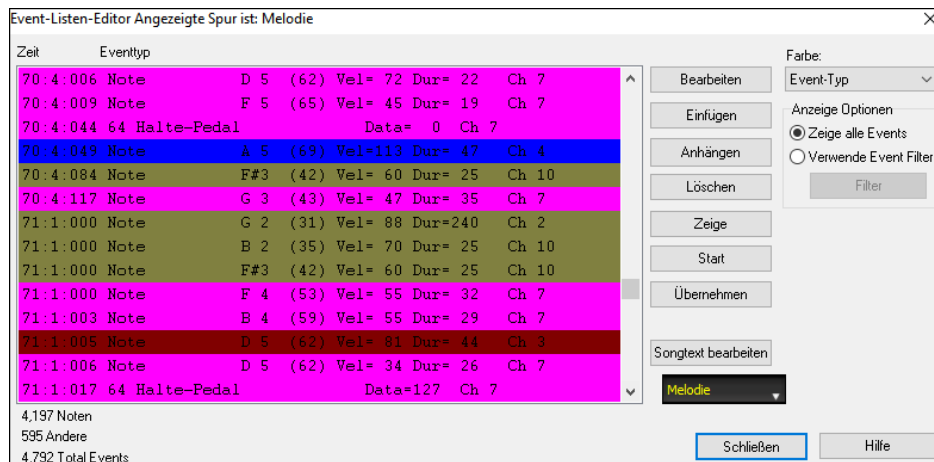
Setzen Sie den Melodiespur-Typ auf "Mehr-Kanal". Dies können Sie im Melodie- oder im Solomenü einstellen oder mit dem [Sequencer]-Knopf.



Die Melodienoten werden jetzt auf Ihren eigenen MIDI-Kanal abgespielt und nicht mehr auf dem voreingestellten Melodie-Kanal.

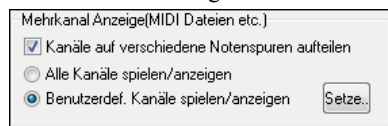
Sie können sich die Noten einer Spur in der Ereignisdarstellung ansehen. Drücken Sie hierfür die "#"-Taste im Notationsfenster.

Beachten Sie eine neue Funktion, die Ihnen die einzelnen MIDI-Kanäle in verschiedenen Farben darstellt. Je nachdem, auf welchem MIDI-Kanal eine Note abgespielt wird, ist eine andere Hintergrundfarbe eingestellt. Z.B. ist der MIDI-Kanal 7 in lila Farbe, Kanal 10 in goldener Farbe dargestellt.

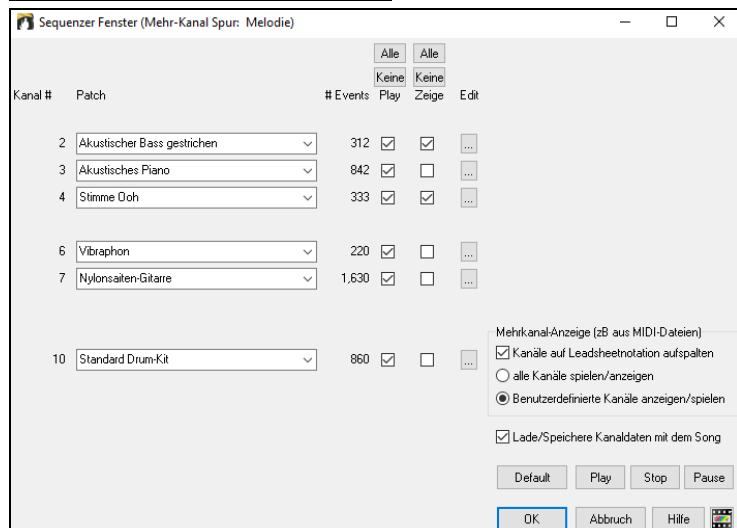


Wenn Sie das LeadSheet-Fenster öffnen, sehen Sie den gesamten MIDI-Song auf verschiedenen Notensystemen dargestellt. Im Fall von violet.MID erhalten Sie 6 verschiedene Notensysteme; außer für einen Konzertdirigenten, ist dies eine ganze Menge Information auf einmal.

Um das Notationsfenster für den Sequencer Modus umzuschalten, wählen Sie den Knopf "Optionen" und stellen Sie die Parameter für die Mehrkanaldarstellung ein.



Drücken Sie "Benutzerdef. Kanäle zeigen" und dann den Button [Setze], um das Sequencer Fenster aufzurufen. Jetzt können Sie einstellen, welche Kanäle angezeigt und gespielt werden sollen.



In diesem Beispiel haben wir Kanal 2 (den Bass) und Kanal 4 (die Stimme: Ooh) zur Anzeige und alle Kanäle zum Abspielen konfiguriert.

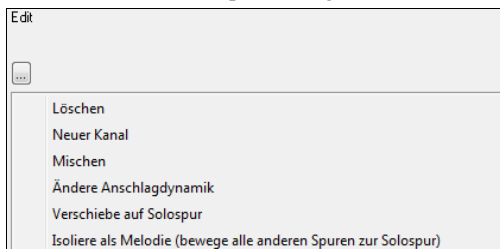


Für einen bestimmten Kanal (hier z.B. Kanal 3, Klavier) sehen wir folgende Informationen:

Kanal 3: Akustisches Klavier (dieser Instrumentenname wurde aus den Spurdaten ausgelesen).

842: Es gibt 842 Ereignisse auf der Spur, normalerweise entspricht jedem Event eine Note.

Wir haben die Klavierspur so eingestellt, dass Sie zwar hörbar ist, aber nicht im Notationsfenster mit angezeigt wird.



Es gibt noch einen kleinen Button neben den einzelnen Spuren, hier können Sie einzelne Spuren löschen oder mit anderen Spuren mischen. Sie können außerdem das Instrument der Spur wechseln.



Nun haben wir die Anzeige angepasst und sehen nur noch Bass und Trompete in der Notation, hören aber das gesamte Stück mit allen Stimmen.

## MIDI-Dateien importieren

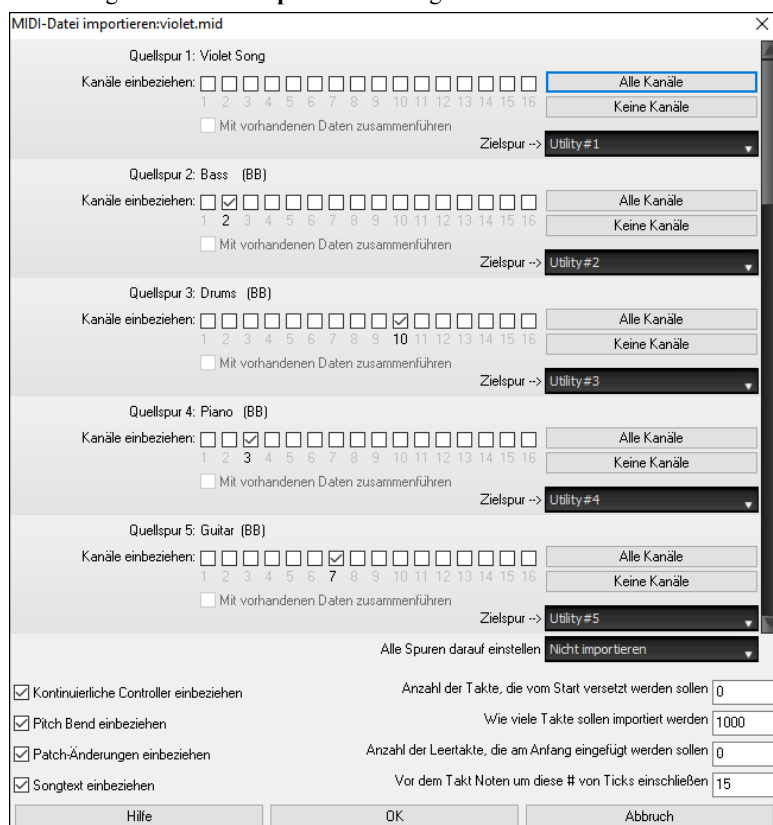
Standard MIDI-Dateien können in die von MIDI-Dateien oder über die Windows® Zwischenablage eingelesen werden. Sie können eine gesamte MIDI-Datei, einzelne Kanäle oder eine bestimmte Anzahl von Takten einlesen. Verwenden Sie dafür eine der beiden folgenden Befehle:

1. *Melodie | Melodie-Spur bearbeiten | Import Melodie von MIDI-Datei*– wählen Sie eine MIDI-Datei über den Windows® Datei-Öffnen-Dialog aus.
2. *Melodie | Melodie-Spur bearbeiten | Import Melodie von Zwischenablage*– falls MIDI-Daten bereits von einem anderen Programm in die Zwischenablage kopiert wurden. Die Zwischenablage-Option wird hellgrau (nicht aktiv) dargestellt, wenn sich keine MIDI-Daten in der Zwischenablage befinden.

Nach der Auswahl öffnet sich der Dialog **MIDI-Datei Import-Optionen**.

**Tipp:** Sie können auch eine MIDI-Datei aus dem Explorer ziehen und sie an einer beliebigen Stelle auf dem Band-in-a-Box-Bildschirm ablegen

Der Dialog **MIDI-Datei importieren** wird geöffnet.



**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, fügt Band-in-a-Box diese 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.

**Alle Spuren darauf einstellen:** Damit können Sie eine Zielspur für alle Quellspuren festlegen.

**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.

## Zusätzliche Optionen für die Melodie-/Solistspur

Wählen Sie *Melodie | Melodie-Spur bearbeiten | Quantisieren, Zeit-Anpassung | Melodie zeitverschieben (in Ticks)*. Dieser Befehl wird die Melodie eine bestimmte Anzahl von Ticks verschieben. Es gibt 120 Ticks pro Viertel-Note. Wenn Sie zum Beispiel dem Song ein cooles “laid-back” Feeling geben wollen, so verschieben Sie die Melodie um 10 Ticks nach vorne.

Im gleichen Untermenü, wählen Sie *Taktschläge in Melodie einfügen* oder *Melodie | Melodie-Spur bearbeiten | Quantisieren, Zeit-Anpassung | Taktschläge aus Melodie löschen*. Um zum Beispiel 2 Takte ab Takt 5 in die Melodie einzufügen, wählen Sie *Melodie | Taktschläge in Melodie einfügen*, geben im nachfolgenden Dialog Takt 5 und dann 8 Taktschläge (2 Takte) ein.

## Spuren quantisieren

*Melodie* | *Melodie-Spur bearbeiten* | *Quantisieren, Tempo anpassen* | *Melodie quantisieren* ermöglicht die Quantisierung der Melodie-Spur.

**Auflösung:** Wählen Sie hier die Notenlänge auf die quantisiert werden soll. Eine 16 beispielsweise wählt eine sechzehntel Note als kürzeste Zeiteinheit.

**Beginn TaktNr. und Strophe:** 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."

## Humanize Spur

Quantisierungs-Routinen können Musik steif und unmusikalisch erscheinen lassen. Einige Routinen versuchen diesen Humanize-Effekt durch Hinzufügen von "Randomization," zu erreichen. Der gewünschte Effekt wird kaum erreicht, da Menschen nicht *zufällig* das Timing und die Lautstärke verändern. Band-in-a-Box verwendet intelligente Humanize-Routinen, um Melodien von einem Feeling zum Nächsten, von einem Tempo zum Nächsten zu verändern und variiert den Anteil an Swing 8tel Noten. Das Ergebnis ist sehr musikalisch mit natürlich klingenden Melodien.

Lassen Sie uns einige Parameter im *Humanize* Dialog ansehen.

In diesem Beispiel wurde *Melodie* | *Melodie-Spur bearbeiten* | *Quantisieren, Zeit-Anpassung* | *Humanize Melodie* angewählt. Das Fenster für Humanize Solist sieht gleich aus.

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 Musiker schnell spielen, werden häufig die Swing 8tel Noten enger zusammengezogen und ein wenig verzögert gespielt.

Wir glauben, dass diese Rubriken eindeutig sind und Sie keine Probleme haben werden, die gewünschten Resultate zu erreichen. *Denken Sie daran die Parameter Legato und Lateness sparsam anzuwenden.* Drücken Sie nun die Schaltfläche [JETZT Quantisieren], Ihre Änderungen werden nun im Song übernommen.

## Bearbeiten der MIDI-Spur

### 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* Menü, 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 Event-Listen Schaltfläche (#). Der Dialog zeigt Event auf der gewählten Spur im Notations-Fenster.

Die Liste verwendet ein Farbkodierungssystem basierend auf den "Event Typ", Kanal, Länge oder Anschlagstärke.

Es werden unterschiedliche Farben für die verschiedenen 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:

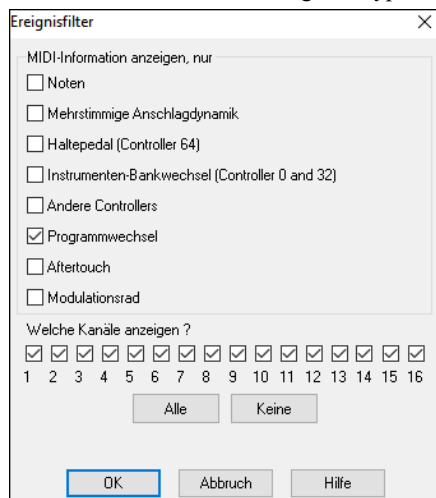
- Doppelklick auf einen Event zum Bearbeiten (oder durch Drücken der Schaltfläche [Bearb.] )
- **[Einfügen]** erzeugt einen Event vor dem aktuellen Event.
- **[Anhängen]** erzeugt einen Event am Ende der Spur.
- **[Löschen]** entfernt einen Event.
- **[Zeige]** verlässt den Dialog und hebt die Note im Notations-Fenster hervor.
- **[Wiedergabe]** gibt den aktuellen Event wieder und geht zum Nächsten Event weiter.
- **[Übernehmen]** baut den Notations-Bildschirm neu auf.
- **[Songtext bearbeiten]** ermöglicht die Bearbeitung von notenbasierten Songtexten.

## Filter MIDI-Events

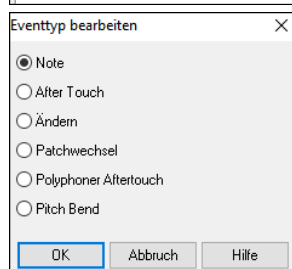
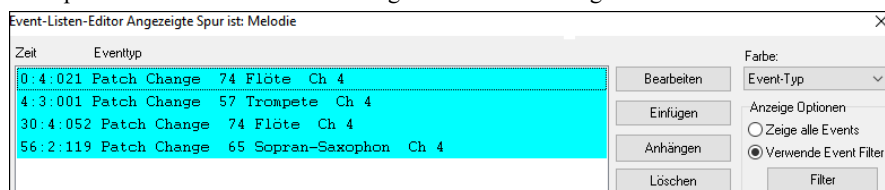
Es gibt einen Filter für den MIDI-Ereigniseditor, dieser erlaubt Ihnen, auf die Schnelle alle Instrumentenwechsel-Events zu sehen. Sie können sich damit z.B. alle Instrumentenwechsel auf der Melodiespur herausuchen.

Um zum Beispiel alle Patch Wechsel in der Melodie-Spur zu untersuchen wählen Sie “Verwende Event Filter” danach drücken Sie den Button **[Filter]**.

Wählen Sie nun im Filterdialog den Typ der Events, die in der Liste übrig bleiben sollen, in diesem Fall die Programmwechsel.



Die Spur wird danach nur mehr die Programmwechsel anzeigen.



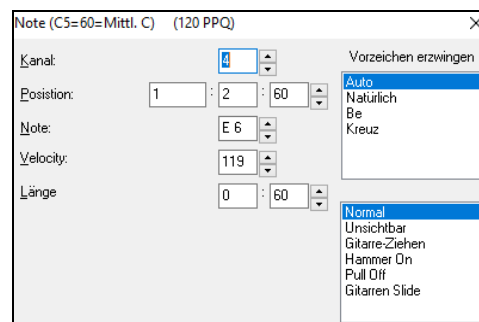
Die Spur zeigt dann nur mehr die Programmwechsel an Der Dialog **Eventtyp bearbeiten** erscheint, wenn entweder die Schaltflächen [Einfügen] oder [Anhängen] im Event Listen Editor gedrückt wurden. Dieser Dialog ermöglicht ihnen die Art des Events auszuwählen, den Sie einfügen oder anhängen möchten: Noten, Controller, Pitch Bend, usw. Danach öffnet sich der gewählte Dialog **Eventtyp bearbeiten**.

## 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.



## 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.

Das Piano Roll kann als verschiebbares Fenster geöffnet werden. Es schwebt über dem Band-in-a-Box Hauptfenster, oder ist an derselben Stelle im Hauptfenster wie das Notations/Akkordfenster fix eingebettet.

# 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 (wav,wma,mp3,wmv,cda)* wählen.

Audiodateien können ebenfalls über das Menü *Datei* mit dem Befehl *Öffnen Spezial | Öffne Audio (WAV, WMA, MP3, WMV)* geöffnet werden. Audiodateien können auch in halber, viertel bzw. achtel-Geschwindigkeit abgespielt werden.

Wählen Sie im Menü *Start | Tempo* Hier können Sie eine langsamere Geschwindigkeit einstellen, in der das Stück ohne Tonhöhen-Änderung abgespielt wird.

Wenn Sie einen Audio-Song laden (WAV-Datei, MP3), können Sie während des Abspielens:

- das Tempo des Audio-Songs verlangsamen oder beschleunigen.
- Drücken Sie **Strg+[-]** für halbe Geschwindigkeit, **Strg+[=]** für volle Geschwindigkeit.
- Markieren Sie einen Bereich im Audio-Bearbeiten Fenster und drücken **[Loop gewählten Bereich]**. Dieser Audio-Bereich wird nun in einem Loop abgespielt (wiederholt).
- Verwenden Sie *Audio | Audio-Master (Basis) Tempo einstellen*, um sicherzugehen, dass Tempo-Dehnungen vom korrekten Master-Tempo aus erfolgen.

Diese Funktion ist als Hilfe für Transkriptionen hilfreich.

Wenn MySong.MGU geladen ist, und eine gleichnamige Audio-Datei vorhanden ist (MySong.WMA, MySong.MP3, MySong.WAV, usw.), 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.

## Tempi 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 mit dem Button **[Audio-Bearbeitung]** oder den Tasten **Strg+Umschalt+A** und wählen den *Audio Akkord Wizard* Modus.



Dann 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.

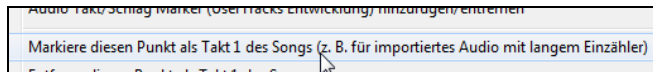
Im Umwandlungs-Dialog haben Sie die Möglichkeit die Prozentanzahl von jedem Kanal anzugeben, der in die Umwandlung mit einbezogen werden soll.

## 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 **Audioeditierfenster**, wählen Sie entweder den Modus Lautstärkeautomation oder UserTracks, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Stelle, die als Takt 1 gelten soll, und wählen Sie im Menü die Option *Diesen Punkt als Takt 1 des Songs markieren*.



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.

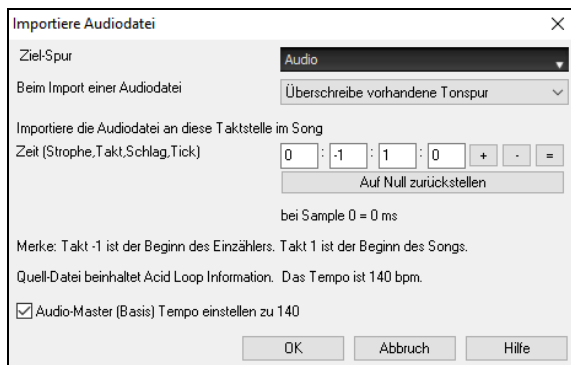
Nun wird Ihre Audiodatei passend zu Ihrer Band-in-a-Box-Datei abgespielt. Wenn Sie bei Ihrer Liveaufnahme allerdings Ihr Tempo nicht genau gehalten haben, dann müssen Sie hier und da Tempi Wechsel im Band-in-a-Box-Song unterbringen, damit die beiden Teile nicht auseinander laufen.

## Audio Datei Importieren

Die meisten populären Audio-Dateien können direkt in Band-in-a-Box geöffnet werden, Sie können aber auch eine Audio-Datei in Ihren Band-in-a-Box Song importieren. Eine Mono- oder Stereo-Audio-Datei kann auf jeder Spur importiert werden, optional bestehendes Audio ersetzt oder mit den bestehenden Audio-Daten zusammengemischt. Die verbreiteten Audioformate werden unterstützt, inkl. WAV, WMA, MP3, WMV und CD-Audio.

Wählen Sie den Menüpunkt *Datei | Import | Import Audio (WAV, WMA, MP3, WMV)* oder *Audio | Audio Importiere Audio*. Sie können dann eine Audio-Datei zum Import auswählen. Sie können auch eine Audiodatei aus dem Explorer ziehen und sie an einer beliebigen Stelle auf dem Band-in-a-Box-Bildschirm ablegen. Dadurch wird der Dialog **Audiodatei importieren** geöffnet.





Wählen Sie das Ziel, den Punkt zum Einfügen der Audiodatei und die Option zum Zusammenführen oder Überschreiben von vorhandenem Audio in der Zielspur.

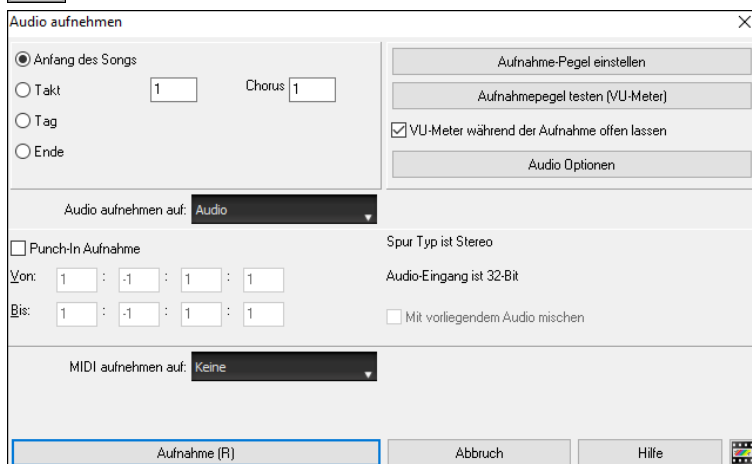
Wenn die Audio Datei Acid Loop oder Apple® Loop Infos beinhaltet, gibt es eine Option das Audio Basis-Tempo der Audio Datei auf das Tempo des aktuellen Songs einzustellen.

## Audio Aufnahme

Sie können Ihren Live-Gesangs- oder Instrumentalvortrag aufnehmen und ihn zusammen mit der Band-in-a-Box-Begleitung in einer Audio-Wave-Datei speichern. Stellen Sie sicher, dass Sie ein Mikrofon Ihre Soundkarte angeschlossen ist, oder dass eine Verbindung von einem Mixer, einem Keyboard oder einem anderen Audiogerät, das an die Line-In-Buchse Ihrer Soundkarte angeschlossen ist, hergestellt ist.



Der **[Record Audio]** Button öffnet den Dialog **Audio aufnehmen**.



## Aufnahme Einstellungen Festlegen

Teilen Sie Ihrer Soundkarte (und Band-in-a-Box) mit, von welchen Quellen Sie aufnehmen möchten. Möglicherweise nehmen Sie über ein Mikrofon oder einen Line-In-Stecker an Ihrer Soundkarte auf. In diesem Fall müssen Sie diese Elemente in den Aufnahmeeigenschaften Ihrer Soundkarte ausgewählt haben.

Bei den meisten Soundkarten können Sie folgende Quellen aufnehmen:

- **Mikrofon** – an der Soundkarte angeschlossen, um Gesang oder Live-Instrumente aufzunehmen.
- **Line-In** – vom Line-Out Ausgang eines Mischpults oder eines Keyboards oder einer Gitarre-Direkt-Box (Direct-Recording-Preamp).
- **CD-ROM Player** – um Audio-Dateien von einer Audio CD aufzunehmen.
- **“Das, was Sie hören” oder “Stereo Mix”** wird verwendet wenn Sie einen ganzen Band-in-a-Box Song auf Audio rendern. Das zu verstehen ist wichtig, wenn Sie Band-in-a-Box in Verbindung mit Audio-Daten verwenden: Ihre Soundkarte sollte die Aufnahme von ausgehenden MIDI-Daten\*, die von Ihrer Soundkarte zum Lautsprecher gesendet werden, ermöglichen. Wenn Sie Audioaufnahmen durchführen (z.B. Gesang), werden Sie normalerweise nicht die ausgehenden MIDI-Daten die von der Soundkarte kommen aufnehmen, da diese sonst zur Audio Spur dazu gemischt werden würden. Wenn Sie hingegen eine ganze Komposition in eine einzige WAV-Datei rendern möchten, um diese auf einer CD oder über das Internet zu vertreiben, dann müssen Sie immer ausgehende MIDI-Daten mit aufnehmen.

**Technische Anmerkung:** Dies trifft nur zu, wenn Sie Ihre Soundkarte für MIDI-Ausgang gewählt haben. Wenn Sie ein externes MIDI-Gerät gewählt haben, wie des Roland Sound Canvas ist es nötig den LINE-OUT-Ausgang des Roland Sound Canvas auf den LINE-IN Eingang Ihrer Soundkarte zurückzu'routen' um die MIDI-Daten mit aufzunehmen (mit zu'rendern').

Wenn Sie den Button **[Aufnahme-Pegel einstellen]** drücken, erhalten Sie die Sound-Einstellungen für Ihren Computer. Dort wird die Aufnahme-Quelle bestimmt.

## 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

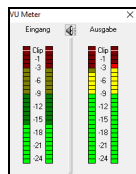
Wenn Sie zuvor bereits Audio auf die Spur aufgenommen haben und diese nun mit einer neuen Aufnahme mischen wollen (um z.B. eine weitere Stimme hinzuzufügen), so aktivieren Sie die Kontrollbox [Mit vorliegendem Audio mischen]. Es ist aber nicht unbedingt nötig, dies schon jetzt zu tun, da Sie noch am 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** werden automatisch geöffnet, wenn der Dialog **Audio Aufnahme** geöffnet ist. Die VU Meter zeigen die durchschnittliche Stärke des Signals in einer dB-Skala. Ein Clip-Indikator (Übersteuerungsindikator) weist auf eine Übersteuerung hin, wodurch das Signal verzerrt aufgenommen würde.



Der grüne Bereich zeigt den Normalbereich an, der rote Bereich warnt vor Übersteuerung.

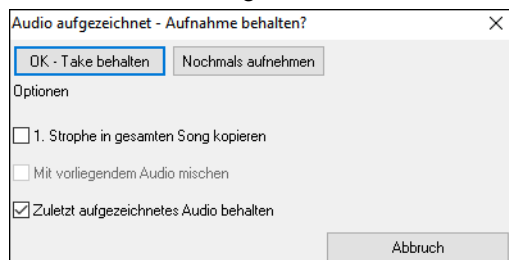
Idealerweise sollte das Signal im grünen Bereich bleiben und den roten Bereich nicht erreichen. Zum Unterschied zur Analogen Aufnahme, bei der leicht übersteuerte Pegel sogar erwünscht sind, ist es bei der digitalen Aufnahme wichtig, übersteuerte Signale absolut zu vermeiden. Jede Übersteuerung erzeugt eine Verzerrung und ruiniert die Aufnahme.

## Drücken Sie den Button [Aufnahme] oder die Taste R.

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 “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:** 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 Zielspur übertragen. Durch Drücken von [Start] hören Sie nun das Ergebnis.

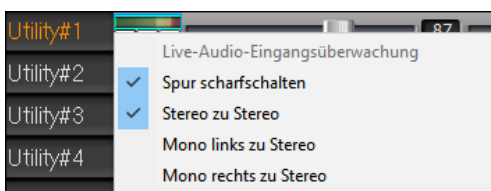
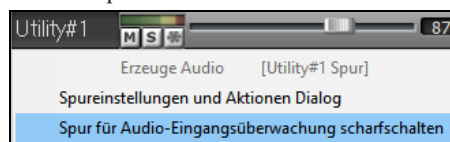
Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht einverstanden sind, können Sie im Menü *Bearbeiten* | *Rückgängig Audioaufnahme behalten* zu der Stelle zurückkehren, an der Sie vor der Aufnahme waren. Ebenso können Sie die Option [Nochmals aufnehmen] wählen; der Dialog **Audio-Aufzeichnung** wird wieder geöffnet.

## 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.

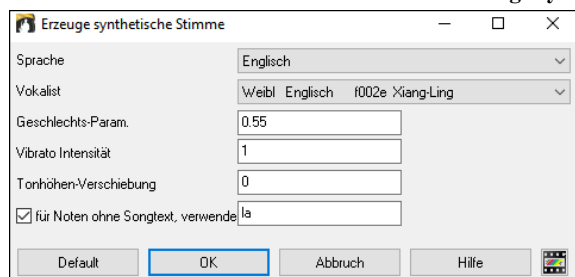
Um dies Funktion zu verwenden, sollten Sie zuerst Melodien und Songtext in einer Melodie- oder Solistenspur eingeben. Wenn kein Songtext vorhanden ist, können Sie trotzdem den Vokal Synth mit Silben wie (la la la usw.) verwenden.

Sie können die Vokal Synth Erzeugung mit einer der folgenden Methoden aufrufen:

- Drücken Sie den großen **[Songtext]** Button und Vokal Synth (Auto oder Manuell) und wählen einen der beiden Vokal Synth Menüeinträge.
- Drücken den **[Vokal Synth]** Button aus dem Notation Fenster drücken und wählen einen der beiden Vokal Synth Menüeinträge.
- Gehen Sie zu dem Menübefehl *Bearbeiten | Songtext | Vokal Synth*.

Im manuellen Modus erzeugt Band-in-a-Box eine Sound.XML Datei, die Sie zum Upload auf den Sinsy Server benötigen. Sobald Sinsy eine Audio-Datei mit einem Vokal-Synth erzeugt hat, importieren Sie diese in 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 Vokalist verwenden, müssen Sie eine Japanische Silbe verwenden.)

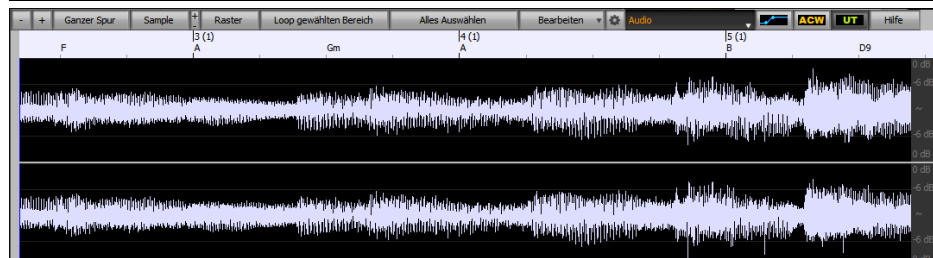
Wenn Sie OK drücken, wird Ihr Song automatisch an den Sinsy-Server gesendet und in einen Vocal-Synthesizer gerendert. Dies kann ein paar Minuten dauern. Wenn die Vokalstimme erzeugt wurde, öffnet sich der **Import Audio Datei** Dialog. Drücken Sie **[OK]** um diese in Band-in-the-Box zu importieren.

## Audio Bearbeiten - Audio-Bearbeitungsfenster



Das Fenster **Audio-Bearbeitung** zeigt eine digitale Wellenform und ermöglicht die Auswahl, Vorschau oder Bearbeitung von Audiodaten auf einer beliebigen Spur. Sie können das Fenster über den Button in der Symbolleiste, den Menüpunkt *Audio | Audio-Bearbeitung-Fenster* oder die Tasten **Strg+Umschalt+A** öffnen.

**Anmerkung:** Wenn Sie Audiodaten bearbeiten, werden diese in einer WAV-Datei gespeichert, nicht in einer MGU/SGU-Datei. Wenn Sie z. B. die Audiospur in einem Song namens MySong.MGU bearbeiten, wird die Audiospur in MySong.WAV gespeichert. Für andere Spuren als die Audiospur werden die Spurnamen zu den WAV-Dateien hinzugefügt, z. B. MySong Melody.WAV, MySong Bass.WAV, MySong #1.WAV (für die Utility#1-Spur) usw.



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 **Strg+A** wählen Sie die gesamte Spur aus.
- **Strg+C** kopiert die ausgewählte Audioregion in die Zwischenablage.
- **Strg+X** schneidet den ausgewählten Bereich des Audiomaterials aus.
- **Strg+V** fügt das kopierte Audiomaterial an der aktuellen Position ein und überschreibt das vorhandene Audiomaterial.
- **Strg+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.

## Lautstärkeautomation

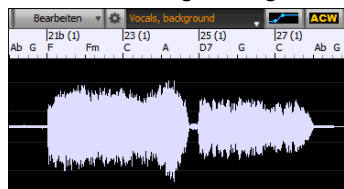
Die knotenbasierte Lautstärkeautomation ermöglicht eine feine Lautstärkeregelung jeder Spur für Fades, Crescendos, Stummschaltungen, usw.

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. Die Songs sind in den folgenden Ordnern gespeichert.

*C:\bb\Songs and Lessons\Artist Performance Sets\Artist Performance Set 11 - Songs with Vocals volume 1*

*C:\bb\Songs and Lessons\Artist Performance Sets\Artist Performance Set 12 - Songs with Vocals volume 2*

Laden wir nun einen Song namens "Emmaline 100 country male C\_goldrsh.MGU" aus dem Ordner *C:\bb\Songs and Lessons\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 Lautstärkereger 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.



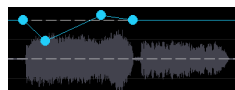
Drücken Sie zunächst den Button für die Lautstärkeautomation in der Symbolleiste des Fensters.



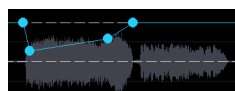
Dadurch werden blaue Linien auf der Spur angezeigt. Die Wellenform ist immer noch sichtbar, aber sie ist dunkler, so dass wir uns jetzt auf die blauen Linien konzentrieren können.



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.

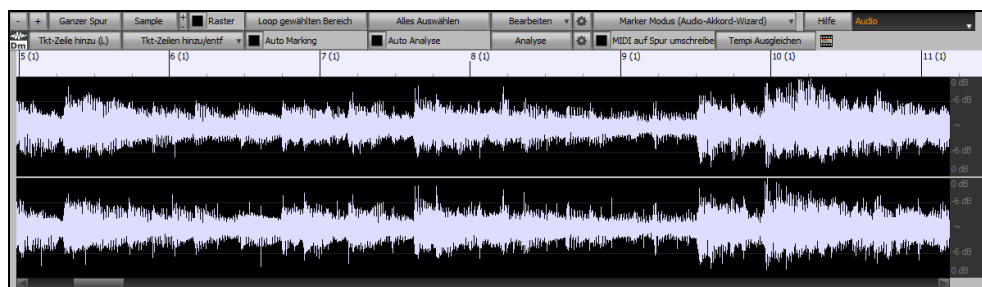
## Akkorde im Audibereich analysieren Audio-Akkord-Wizard



Der Audio-Akkord-Wizard kann über den Toolbar Button **[Audio Akkord Wizard]** aufgerufen werden.



Alternativ können Sie den **[Audio Bearbeiten]** Button oder die Tasten **Strg+Umschalt+A** 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-Cursor, 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-Taktes, 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, ist 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 Audibereichen entfernt, so dass die Tempi alle gleich sind.

## 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 (WAV/WMA/MP3/M4A) 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*. Die öffnet das **Audio Bearbeitungs**-Fenster und den **Audio Harmonie** Dialog.

**Tip:** 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).



## Verwenden von Audio Plug-Ins

Wenn Sie Audio aufgenommen haben, möchten Sie vielleicht die Aufnahme mit einigen Effekten bearbeiten. Der Halleffekt ist einer der gebräuchlichsten. Wählen Sie das PlugIn, das Sie verwenden möchten vom Menü *Audio | Plug-In*. Für Hall wählen Sie die Halloption. Danach erscheint das PlugIn mit seinen eigenen Einstellungsmöglichkeiten, die vom jeweiligen Typ des PlugIn abhängen.

Im PlugIn Fenster können Sie dann eine Vorschau des Effekts hören, und – wenn Sie wollen – den Effekt auf den ganzen Song anwenden. Sie können den PlugIn Effekt durch den Menübefehl *Bearbeiten | Rückgängig* widerrufen (oder durch die Tastenkombination [Strg+Z]).

## VST/DX Plug-Ins für einzelne Spuren

Die Steuerung der VST Plug-Ins und Effekt Plug-Ins wird über den Mixer, im Register **[Plug-Ins]** durchgeführt.

Mixer	Plug-Ins	Pianos	Patches
Bass	PG AutoWah	PG Flanger	PG Echo Chorus
Piano	Plague Art et Technologie, Inc: sforzand	PG Dynamics	PG Reverb
Drums	PG Dynamics	PG Flanger	PG Tremolo
Gitarre	PG Guitar Amp	PG RTA	PG RTA
Streicher	PG Click and Pop Remover	Sample Grabber	PG Distortion
Melodie	PG Five Band EQ	PG Ten Band EQ	Kein
Solist	->[Default Synth]: CoyoteWT	PG Flanger	PG Echo Chorus
Audio	PG AutoWah	PG Flanger	Kein
Utility# 1	PG Click and Pop Remover	PG Guitar Amp	PG Dynamics
	PG Reverb	PG Tremolo	PG AutoWah
		PG Click and Pop Remover	Kein

MIDI Spuren haben 4 Slots. Der erste Slot wird für einen Synth (z.B. Sforzando, Coyote GM, Garritan Aria, und HyperCanvas) verwendet, die anderen 3 können Audio Effekte (z.B. Hall, Kompressor usw.) aufnehmen.

Audio Spuren (RealTracks, die Audio-Spur oder Utility-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 Plug-In auszuwählen, ein Preset oder eine Gruppe von Plug-Ins zu laden oder zu speichern, die Plug-In-Einstellungen zu ändern und vieles mehr.

## Exportieren der Audio- und MIDI-Spuren in andere Programme

Wenn Sie einen Band-in-a-Box Song haben, der auch eine Audiospur hat, und Sie wollen diesen Song zu einem Sequenzer wie PowerTracks Pro Audio exportieren, dann führen Sie folgende Schritte durch:

- Für einen Song mit dem Namen MYSONG.MGU, wird die dazu gehörende WAV-Datei (Audiospur) MYSONG.WAV heißen.
- Erzeugen Sie eine MIDI-Datei (durch Drücken der Taste [F6] oder der Schaltfläche **[.MID]** oder über das Menü *Datei | Standard Midi-Datei erstellen*). Speichern Sie die MIDI-Datei in den gleichen Ordner wie Ihren Song. Ihr Sequenzer kann die ganze Datei einlesen, nachdem folgende Vorgänge in Ihrem Sequenzer durchgeführt werden:
- Öffnen Sie die MIDI-Datei.
- Importieren Sie die WAV-Datei-Spur in die Sequenz.

**Tip:** PowerTracks Pro Audio erkennt eine Band-in-a-Box Datei mit zugehöriger WAV-Datei und bietet an, beide einzulesen. In älteren Versionen von PowerTracks Pro und anderen Sequenzern müssen Sie die Schritte, wie oben beschrieben ausführen.

## Kapitel 12: Andere Funktionen und Referenz

**Anmerkung:** Dieses Kapitel wird ausführlich im vollständigen Handbuch beschrieben, das Sie über das Menü *Hilfe | Programm Handbücher (pdf) | Zeige das Programmhandbuch an* öffnen können.

### Tutorien, Wizards und Übungsmöglichkeiten

Video Fenster  
“Übungs-” Tempo Funktion  
Akkordinterpretations-Wizard für MIDI-Dateien  
Übungsfenster  
Übungen zum Gehörtraining  
Vocal Wizard  
Rhythmusgitarren-Akkord-Tutor  
Das Gitarrenfenster  
Großes Pianofenster  
Dynamisches 3D-Drumkit-Fenster  
Akkordunterbrechungen “Breaks”  
Skalen-Wizard

### Werkzeuge, Dienstprogramme und Apps

Download Manager  
Datei Finden  
DAW Plug-In Modus  
CoyoteWT  
Gitarren/Bass-Stimmgerät  
Hauptstimmung  
MIDI-Monitor  
Fretlight® Unterstützung  
TranzPort® Drahtloses Fernsteuerung  
BB Remote  
Band-in-a-Box für iPhone

### Vom Benutzer programmierbare Funktionen

Der StyleMaker  
RealDrums Styles erzeugen  
Der Harmonie Maker  
Der Solist Maker  
Der Melodist Maker  
Der Gitarrist-Maker

### Referenz

Band-in-a-Box Menü Beschreibungen  
Tastaturkürzel und Hotkeys  
Akkord-Liste  
Band-in-a-Box Dateien und Ordner  
Begriff Sammlung

# Index

1./2. Endung .....	89, 90
64-bit VST.....	7
ABC Notations-Datei .....	96
Acid .....	87, 97, 137
Acid Datei .....	80
Akkord Eingabe .....	39
Akkord Spur .....	53
Akkorde	
Akkorde 'entjazzen' .....	68
Akkorde 'verjazzen' .....	68
Akkord-Einstellungen .....	62
Akkordersetzungen .....	68
Alternative Arten der Akkordanzeige.....	63
Anzeige Modi .....	39
Ausgabe auf ein externes Gerät .....	53
ausklappen.....	89
eingeben .....	11
Erzeuge Akkorde zu einer Melodie.....	68
Intro .....	67
Kopieren.....	65
Kopieren/Einfügen.....	64, 65
Löschen.....	63
Mehre Akkorde.....	61
MIDI Keyboard .....	60
MikroAkkorde .....	61
Suchen/Ersetzen.....	67
Von einem anderen Song.....	65
Von Text Datei .....	65
Vorhören .....	63
Ziehen und Ablegen .....	65
zuklappen .....	89
Akkord-Eingabe.....	60
Akkord-Einstellungen .....	62
Akkordersetzungen .....	68
Akkordunterbrechungen .....	48
Anhang.....	95
Arbeitsblatt-Markierungen.....	90
Arrangement Optionen .....	47
ASIO .....	9
Audio	
ASIO Treiber.....	9
Audio Dateien.....	87
Audio Input Monitoring .....	37, 138
Audio-Akkord-Wizard .....	140
Audio-Bearbeitungsfenster .....	139
Audiodateien .....	136
Aufnahme.....	137
Bearbeiten .....	139
Dateien Importieren .....	87
Effekte.....	142
Einstellungen.....	8
Erzeugung Stimme.....	138
Erzeugung synthetischer Stimme.....	121
Fix Tuning.....	141
Hall .....	117
Harmonien.....	141
Importieren Audio.....	136

Klang.....	117
Kontrolle.....	117
Lautstärkeautomation .....	140
MME Treiber .....	10
Öffnen Audiodateien .....	136
Offset.....	136
Plug-In.....	142
Punch-In Aufnahme.....	137
Rendering .....	97
Song speichern als Audio.....	97
Stapelkonversion in Audiodateien .....	98
Transkription.....	141
Tune Fix .....	141
WAS Treiber.....	8, 9
Audio-Akkord-Wizard.....	140
Audio-Tempi angleichen.....	136
AufnahmeFilter .....	130
Aufnahmen von Melodien.....	130
Ausdruck	
LeadSheets.....	128
Notation .....	128
Ausgabe Akkorde auf Spur .....	53
Ausgewählten Bereich .....	139
ausklappen .....	89
Automatische Intro .....	129
Bevorzugte Ordner .....	43
Breaks.....	63
ChordBuilder.....	63
ChordSheet.....	11, 39
Akkord Anzeige Modi .....	39
Akkord Eingabe .....	39
Anzeige Optionen.....	40
Bearbeitung.....	41
FakeSheet Modus .....	39
Kontext Menü .....	41
Partmarker .....	40
Takt Songtext .....	83
Video.....	95
Coda Einstellungen.....	49
Dateiverknüpfungen .....	45
Digittech Vocalist.....	53
DirectX .....	6
Dokument Fenster .....	127
Download und Installation .....	6
Drop Station.....	35
Druck	
Optionen .....	128
Drucken	
Drucker einrichten.....	128
Drum Notation .....	118, 120
Drum Stems .....	114
Drum-Fills.....	70
DX.....	142
DXi.....	6
Editierbares Notations-Fenster .....	119
Einfache Arrangement .....	50
Einfaches Arrangement.....	49

Einleitung Akkorde .....	67	Lade nächsten Style.....	71
Einstellungen		Lade vorherigen Style .....	71
Audio.....	8	Latenzzeit Soft-Synth anpassen .....	7
Einzähler und Metronom Optionen.....	49	Latenzzeiten.....	10
Email .....	95	Lautstärke.....	37, 51
Embellisher .....	129	Lautstärkeautomation.....	140
Endungen.....	47	LeadSheet.....	123
Erzeuge 7 Variation von WAVs.....	108	FakeSheet Modus.....	124
Erzeuge Akkorde für Einleitung.....	67	Harmonie Ausdruck.....	125
Erzeugung synthetischer Stimme.....	121, 138	Memo.....	125
Erzwungene Pausen.....	121	Optionen.....	125
Erzwungene Vorzeichen.....	122	Text Block.....	125
Event-Listen-Editor.....	134	Lineare Ansicht.....	90
Filter.....	135	lockere Startzeit .....	86
Externale Geräte.....	53	Loop.....	80, 87, 137
externe Festplatte.....	6	Bereich.....	41
Fadeout Ending .....	49	Loop Sektions.....	41
Fake Sheet.....	39, 124	Looping.....	46
Fakebook .....	128	Gesamteinstellung.....	45
FakeSheet Modus .....	90	Medley Maker.....	129
Favoriten		Mehr-Kanal .....	132
Ordner .....	45	Melodie	
Songs/Styles.....	75	Harmonie.....	85
Festplatten Version.....	6	Import von MIDI-Datei.....	133
Fortschrittsbalken.....	36	lockere Startzeit .....	86
Funktions-Browser .....	12	Melodie-Spur bearbeiten .....	134
Gehaltene.....	63	Melodieverzierungen .....	129
Gitarrist.....	129	Verzierung.....	85
Globaleinstellungen.....	45	Melodie Verzierung .....	85
Globaleinstellungen überschreiben.....	45	Melodien Aufnehmen.....	130
GM2 .....	7	Melodieverzierungen.....	129
Großes Songtext Fenster.....	127	Melodist .....	88, 129
Hall.....	37, 51, 117	Memo.....	92
Harmonie .....	85	Metronom.....	50
Schreibe auf Spur.....	86	MIDI Datei .....	96
Harmonien		Importieren.....	133
Audio Harmonien.....	141	Stapelkonversion.....	97
Hauptbildschirm.....	34	MIDI Instrumente .....	54
ChordSheet .....	39	MIDI SuperTracks .....	57, 77
Mixer.....	36	MIDI Tastatur Wizard.....	52, 131
Toolbars.....	35	MIDI Treiber Wizard.....	6
Hi-Q MIDI Sound .....	56	MIDI/Audio Treiber Setup .....	6
Humanize.....	134	MIDI-Normalisierung .....	48, 53
Installation .....	5	MikroAkkordeco .....	61
Installation-Manager.....	6	MikroAkkorde einstellen.....	61
Intro.....	129	Mitspiel Wizard .....	52
jBridge.....	7	Mixer.....	36
JukeBox .....	58	MME Treiber.....	10
K Schnell Kopieren .....	65	Motiv.....	61
Kanal .....	85, 132	Multi-Drums.....	115
Karaoke.KAR Dateien.....	96	MultiRiff .....	105
Klang.....	37, 51, 117	MultiStyles .....	70, 76
Konduktorfenster.....	58	MusicXML Datei.....	44, 95
Konzert-Tonhöhe .....	47	MXL File.....	44
Kopieren		Natürliches Arrangement.....	47, 49
Akkorde.....	64, 65	Neu-Generieren Fenster.....	106
Kopieren/Verschieben von Spuren .....	89	Nicht-Konzert Visual Transponierung.....	12
Künstler-Browser .....	103	Notation.....	118
Kürzlich verwendete Songs und Styles .....	43	abschnittweiser Text .....	122

Akkord Vor-/Zurückspringen .....	118	RealTracks .....	99
Akkordweises Vor-/Zurückspringen .....	118	Audio Hall .....	117
Drum Notation.....	118, 120	Ausschneiden .....	107
Editierbar.....	119	Best Sub RealTracks.....	104
Editierbarer Notations Modus.....	119	Beste RealTracks.....	103
Event Filter.....	135	Einfrieren.....	51
Hervorhebung.....	123	Einfügen .....	107
Kontextmenü .....	121	Einstellungen .....	99
Note Roll Modus.....	123	Erzeuge 7 WAV Variationen .....	108
Noten eingeben.....	119	Kopieren.....	107
Notenbearbeitung.....	122	Künstlert.....	103
Optionen.....	123	Lautstärken Anpassung.....	100
Pausen.....	121	Löschen .....	107
Rechts-Klick Menü.....	121	MultiRiff.....	105
Schlag Auflösung.....	119	RealCharts .....	99
Sektions-Buchstaben.....	121	RealTracks Picker .....	57, 77, 101
Songtext .....	126	RealTracks zuordnen .....	57
Standard Notations Modus .....	118	RealTracks Zuweisen .....	101
Tonhöhenbeugung einfügen .....	121	Sofortiges Vorhören .....	101
Verbesserungen .....	123	Stems.....	102
Verbesserungen Ereignisliste.....	135	Überprüfen.....	100
Video .....	95	Verwendung in Songs.....	57
Noten		Verwendung in Songs.....	77, 101, 103
Bearbeiten .....	122	Video.....	110
Dauer .....	119	Wechsel an beliebigem Takt .....	92
Eingabe .....	119	Wechsel bei jedem Takt.....	78
manuell eingeben.....	130	Wechseln bei irgendeinem Takt .....	109
Mausbearbeitung.....	123	wiedergebbare RealTracks.....	120
Noten-Dauer.....	119	Wiedergebbare Spur .....	108
Öffnen .....	42	Zuweisung RealTracks .....	77
Audio Datei .....	44	Zuweisung zu Spuren .....	77
Karaoke Datei.....	44	RealTracks zu Spuren zuordnen .....	57
MIDI Datei.....	44	RealTracks zu Spuren zuweisen .....	101
MusicXML Datei.....	44	Record Audio .....	137
Nächster Song.....	44	Reharmonist.....	68
SongPicker .....	42	Render zu Audio Datei.....	97
Vorhergehender Song.....	44	Roland RA Series .....	53
Part-Marker .....	40, 70	Roll Notation Fenster.....	123
Pausen .....	63, 121	Sample Rate .....	10
Pausen minimieren.....	121	Schleife Bereich .....	51
Performance Spur.....	98	Schwenken.....	37, 51
PG Music Hall .....	117	Sektion Text.....	122
Piano Roll Fenster.....	135	Sektions-Buchstaben.....	121
Play.....	46	Sektions-Text Layer.....	40
Plug-Ins Optionen .....	38	Sequencer.....	85, 125
Pushes .....	62	Mehrkanal.....	85
Quantisiere .....	134	Sequencer Modus .....	132
RealCharts .....	99	sforzando .....	56
RealDrums.....	111	Shots .....	63
Audio Hall.....	117	Sinsy.....	121, 138
Einstellungen.....	112	Soft Synth Latenzzeit anpassen .....	7
Favoriten .....	114	Solist.....	87, 129
In Songs verwenden .....	79, 113	Beste Solisten RealTracks.....	87
Künstler.....	103	Solist Auswahl .....	88
RealDrums Picker.....	79, 113	Solo .....	37
Schnell-Liste.....	57, 79, 115	Song	
Sofortiges Vorhören.....	113	ABC Notations-Datei .....	96
Stems .....	114	automatische Intro .....	129
Wechsel bei jedem Takt .....	115	Einfache Arrangement .....	50



Einfaches Arrangement .....	49	Ausgeschaltet.....	76
Eingabe.....	11	Auswahl .....	46
Einstellungen .....	48	Auswählen.....	11
Einstellungen für aktuellen Takt.....	91	Eingeschaltet .....	76
Gerüst.....	59	Ersetze MIDI mit RealTrack.....	49
Importieren .....	60	Favoriten .....	75
Memo .....	92	Kürzlich verwendet.....	75
MIDI Datei speichern.....	96	Lade nächsten .....	71
Neu.....	59	Lade vorherigen.....	71
Öffnen .....	42	MultiStyle.....	76
Part-Marker.....	70	MultiStyles .....	76
Rahmen .....	12	Song Titel Browser .....	74
SongPicker.....	42	Über .....	11
Speichern.....	94	Wechsel an beliebigem Takt.....	92
Speichern als Audio Datei .....	97	Style nicht gefunden.....	71
Speichern als MIDI Datei .....	96	StylePicker .....	11, 46, 72
Speichern als Performance.....	98	Optionen.....	74
Speichern als Text Datei.....	96	Song Titel Browser .....	74
Speichern als Video.....	95	Style-Variationen .....	48
Strophe .....	12	SuperTracks .....	57, 77
Tempo .....	12	SynthMaster Player.....	7, 54
Tempo Wechsel .....	91	System Anforderungen.....	5
Tonart.....	12	Taktart.....	91
Verzierung .....	49	Takt-basierender Songtext.....	83, 126
Song Form Maker.....	69	Takt-Einstellungs Layer .....	40
Song Titel Browser.....	74	Takt-Songtext Layer.....	40
Songtext.....	126	Tempo .....	12, 59
Bearbeitungs-Fensters .....	126	Einklopfen.....	12
Dokument Fenster .....	127	Relatives Tempo .....	12, 59
Event Liste.....	126	Tap.....	12
Konvertierung.....	45	Wechsel ab Takt .....	91
Kopiere in Zwischenablage.....	128	Text Datei.....	65, 96
mehrere Zeilen .....	124	TGS Dateien .....	56
Menu .....	127	Thru .....	52
Notenbasierender.....	126	Tonart.....	12, 59
Takt-basierend .....	126	Toolbars .....	35
Takt-basierender Songtext .....	83, 124, 128	Ansichten .....	36
Zeilenbasierender Songtext.....	126	Datei .....	36
SoundTrack.....	129	Drop Station .....	35
Speichern .....	94	Song.....	36
ABC Notations-Datei .....	96	Spuren.....	36
Speichern als Audio Datei .....	97	Tools.....	36
Speichern als MIDI Datei .....	96	Wiedergabe .....	36
Speichern als MusicXML Datei .....	95	Transponieren .....	91
Speichern als Performance.....	98	Transponierung	
Speichern als Text Datei.....	96	Nicht-Konzert Visual .....	12
Speichern eines Songs als MusicXML Datei.....	95	UserTracks .....	78, 116
Spur Radio Buttons.....	34	Utility-Spur.....	35
Spureinstellungen und -Aktionen .....	82	Utility-Spuren .....	81
Spur-zu-Spur-Kopie.....	89	Verzierung.....	49
Standard MIDI Datei .....	96	Video.....	95
Standard Notations-Fenster .....	118	Video RealTracks.....	110
Stapelkonversion in Audiodateien.....	98	Vokal Synth.....	121, 138
Status Hinweise.....	34	Voreinstellungen	
Stems .....	102, 114	Arrangement Optionen.....	47
Strophe .....	12	Audio Hall.....	117
Stumm .....	37	Benutzerdefiniert .....	98
Style		Einzählen und Metronom-Optionen .....	49
Alias .....	75	RealDrums Einstellungen.....	112

RealTracks Settings .....	99
Transponieren.....	46
Vorzieher.....	62
VST.....	37, 142
VST/DX Synths/Plug-Ins .....	37
VSTSynthFont64 .....	7
VU Meter .....	37, 50
WAS Treiber .....	8, 9
Wiedergabe von Loops.....	80
wiedergebbare RealTracks.....	120

Wiedergebbare Spurs.....	108
Wiederholungen und Endungen.....	89
Windows Audio Session .....	8, 9
Wizard .....	131
XML Datei.....	44, 95
YouTube.....	95
zeitverschieben.....	133
zuklappen.....	89
Zuletzt gespielte .....	75
Zusätzliche Akkord Anzeige Layer .....	40

## 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, Canada**

**Per Telefax an (001) 250 475 2937**

**On-line** auf unseren Internetseiten [www.pgmusic.com](http://www.pgmusic.com)

**Telefonisch** (001) 250 475 2874 oder kostenlos 00800 4746 8742 (sofern verfügbar).

[illegible]