

Musicator Win 2

*Készítette:
Monger Tamás*

ALAPVETŐ MŰVELETEK

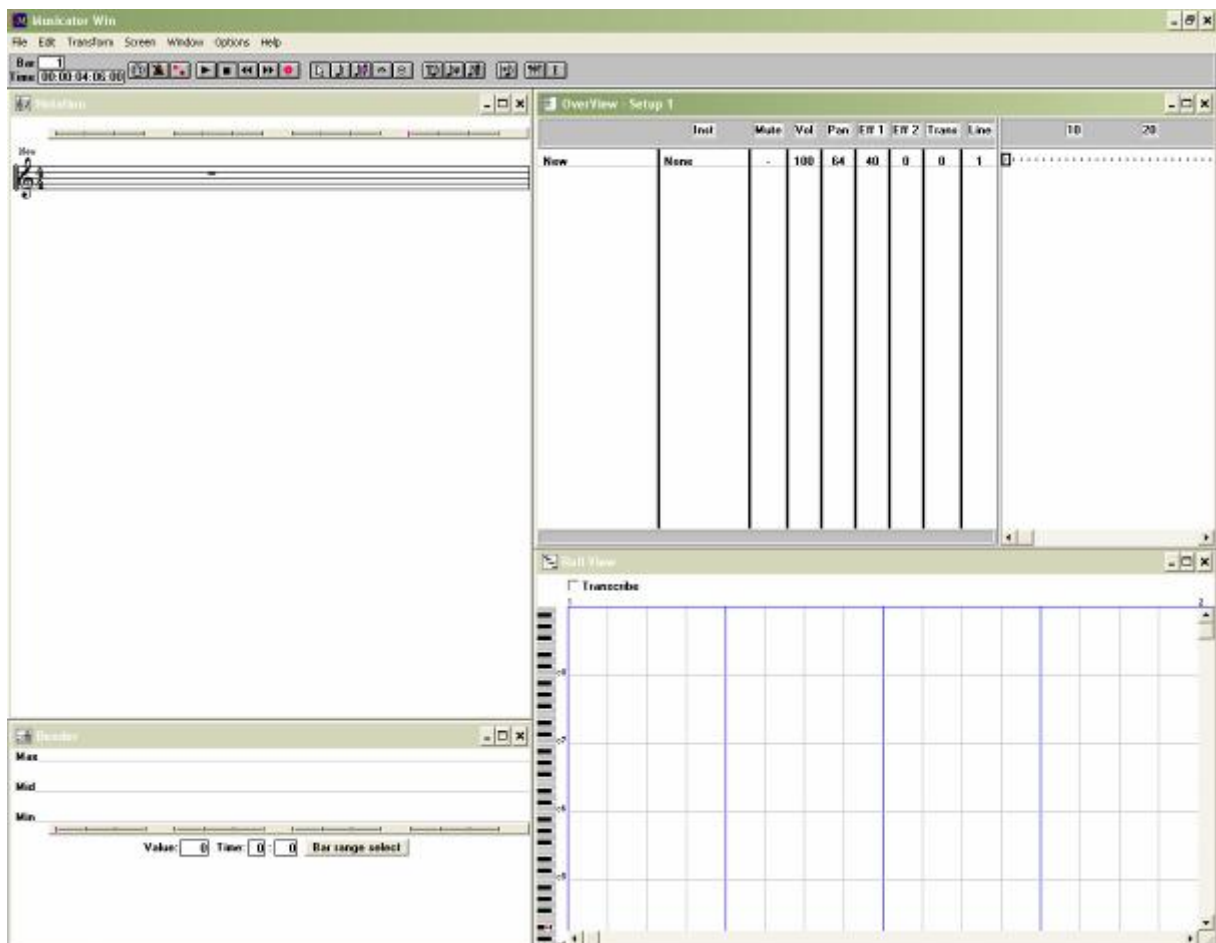
A Musicator Win elindítása

Indítsd el a programot az MW2 Icon-on való klikkeléssel. Néhány másodperc múlva a címdal lesz látható, majd azonnal az MW2 jelenik meg a képernyőn.

Az olvasás folytatásakor próbálgasd szabadon a programot. Ha úgy akarsz dolgozni, hogy valamilyen zene legyen a képernyőn, betölthetsz egyet a rendelkezésre álló demo dallamok közül. A dallam visszajátszásának elindítása/megállítása egyszerűen történik a Space billentyű leütésével, vagy klikkelj a START/STOP billentyűn.

Megjegyzendő: Az **Edit menü Undo** paranccsal [ALT]+[BACKSPACE] funkció segítségével visszaállíthatod a legtöbb beadást és szerkesztést.

A képernyő elemei



Amikor elindítod az MW2-t, a képernyő több részből áll (ezek a Te beállításodtól függenek, amit később meg fogsz tanulni megváltoztatni), melyek a következők:

1. A *mouse pointer* (kurzor) alkalmazható hangjegyek, kiemelt területek kiválasztására a szerkesztéshez, menükben való funkciók végrehajtására stb.
2. Az MW2 funkciói a *menükről* úgy aktiválhatóak, hogy a menü nevét, majd a parancsot a lenyíló ablakból kiválasztod.

3. Rendelkezésedre áll egy, a leggyakrabban használatos funkciókat magában foglaló *toolbar*, ahol éppen csak klikkelned kell a kívánt funkción.
4. Néhány ablak (a Te elrendezéstedtől függően). Ezek tartalmazzák a *Notation*-t több (még üres) hangjegyvonalal, az *OverView* ablakot, a *Roll View*-t és a *Controller* ablakot.
5. A *ruler* a vízszintes és függőleges pozíciót mutatja, valamint jelzi a pillanatnyi hangjegy-hosszúságot amikor begépeled a zenét, mozgatja a kurzort stb.

Amikor elkezded az MW2-vel dolgozni hat *User Setup*-ot (beállítást) alakíthatsz ki (**Window menü**), amik tartalmazzák a kedvenc ablakaid elképzelted szerint méretezve és pozícionálva.

A Mouse

Az MW2-vel leggyakrabban a mouse-on át kommunikálsz. Például egy menü nevet aktiválhatsz ennek kiválasztásával (a mouse bal nyomógombját használva) és azután választhatsz egy utasítást a jegyzékből.

A legtöbb utasítás dialógus dobozokat nyit meg, amelyek választási lehetőséget biztosítanak például az értékek megváltoztatásában, vagy a tartományok meghatározásában értékek beírásával/változtatásával, vagy szabad lehetőséget adnak műveletek végrehajtására az Option box-ok kiválasztásával.

Megjegyzendő: Dupla klikkelés vagy a mouse jobb nyomógombjának használata speciális célokra alkalmazható (magyarázata a későbbiekben).

A Menük

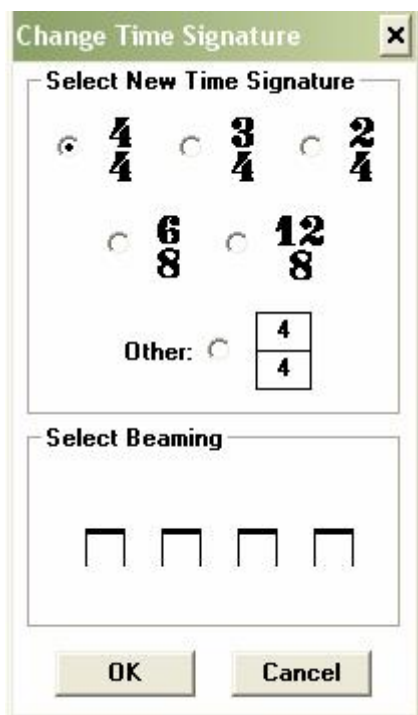
A Menük kategóriákra vannak felosztva:

Menü	Tartalma
File	Dalok betöltése (load) és elmentése (save), MIDI file-ok betöltése (Import) és mentése (Export), nyomtatás (Print), kilépés (Exit).
Edit	Visszaállítás (Undo), vágás (Cut), szakaszok másolása (Copy) és elhelyezése (Paste), stb
Transform	Tranzponálás (Transpose), kvantálás (Quantize), ütéserősség állítása (Change Velocity), szünetek minimalizálása (Minimize rests).
Screen	Partok alrészeinek definiálása képernyőkre és váltás azok között
Window	Pótlólagos ablakok aktiválása mint pl: Controllers, Page View, Mixer, Channel setup stb
Options	MW2 beállítások
Help	MW2 helpje angolul

A menük tartalma kicsit eltérő a kiválasztott ablakoktól függően.

Dialógus dobozok

A dialógus dobozokban paramétereket adhatsz meg, lehetőségek közül választhatsz, majd végezetül klikkelj a OK-on.






















A Toolbar (Eszköz-pult)



A *Bar* az aktuális ütemszámot a *Time* az eltelt időt mutatja.

A nyomógombok a következők:

-  *MIDI IN Enable*
Ha aktiválsz, akkor az MW2 figyelni fog a bejövő jelekre, használata *step time* módban érvényesül.
-  *Metronóm On/Off*
Aktiválja a metronómot
-  *Punch In/Out*
A felvétel egy adott időzónában történik.
-  *Play*
Elindítja a lejátszást a pillanatnyi ütemtől kezdve.
-  *Stop*
Megállítja a lejátszást ill. a felvételt.
-  *Go to Start*
Elmegy az első ütemhez
-  *Go to End*
Elmegy az utolsó ütemhez
-  *Record*
Elindítja a felvételt a pillanatnyi ütemtől kezdve.
-  *Normál mouse pointer*
A cursor normál funkciója

-  *Note Entry Pointer*
Olyan egérmutató, ami hangjegyeket helyez a kottára (Notation ablak)
-  *Voice Control Pointer*
Felbonthatod a polifóniát a felbukkanó menüből.
-  *Graphic Symbols*
Kinyitja a grafikus menüt
-  *System Dimensions*
Beállítja a távolságot a vonalrendszerek között.
-  *Re-Transcribe*
Újra átírja a kiemelt területeket a kiválasztott felbontás szerint.
-  *Minimize Rests*
Kitörli a felesleges szüneteket.
-  *One Voice*
Átlógó hangokat igazítja a kottában.
-  *Quantize MIDI*
Kvantálja a MIDI adatokat (a zenét) a kiválasztott területen a kotta szerint.
-  *Mixer*
Megnyitja a keverőt.
-  *Instrument*
Megnyitja a hangszerek listáját.

Kottázás (Notation)

A kotta jelenti az alapvető munkaterületet, ami a zenének szinte 100%-os képe. Amit látsz a képen, az egy oldal a jelenleg kiválasztott part-okról. Lépj tovább a következő oldalra (szakaszra) úgy, hogy lenyomod a [PAGE DOWN]-t, az előző oldalra visszalépni pedig a [PAGE UP] lenyomásával lehet.

A part-ok definiálása (Over View)

Az MW2 32 különböző sávot tud kezelni. Minden egyes sáv (part) külön vonalrendszeren helyezkedik el és a lehetséges 16 MIDI csatorna bármelyikére irányítható visszajátszáskor. Választhatasz/változtathatsz hangszert, hangerőt, balance beállítást, effecteket, transzponálást, és a kimenő MIDI csatornát.

Az ablak baloldala a *part list*, itt állíthatod a part paramétereit. A jobb oldal a *bar display*, az ütemeket mutatja. Miközben keresztülmozgatsz a kurzort az egyik részről a másikra, a kettős osztóvonal felett egy kettős nyíl válik, ezzel jelezve, hogy ha klikkelsz rajta akkor mozgathatod az osztóvonalat.

A part listában található függőleges oszlopok átrendezhetőek. Klikkelj a mozgatni kívánt oszlop nevére, húzd az oszlopot az új helyére és engedd el az egérgombot. Az első oszlopot nem lehet mozgatni.

Minden egyes sor egyet irányít a 16 MW2 track közül. Minden paraméter indító paramétert jelent, ezek az első ütemben lévő első hangjegy előtt lesznek átadva (egy part-nak számos paramétere megváltoztatható másik menüből később, az első ütem után is).

<i>Name</i>	A part elnevezése.
<i>Inst</i>	Hangszer kiválasztása.
<i>Mute</i>	„S” beírása szóló üzemmódba kapcsol, „M” beírása elnémítja a part-ot.
<i>Vol</i>	A part hangereje.

<i>Pan</i>	Balance beállítás.
<i>Eff 1</i>	Effect 1 – alapbeállításban reverb effect.
<i>Eff 2</i>	Effect 2 – alapbeállításban chorus effect.
<i>Trans</i>	A part transzponálása fél hangonként.
<i>Line</i>	A parthoz rendelt MIDI csatorna száma.

Part létrehozása az OverView ablakban

1. Új part létrehozásához kattints a meglévő part alatti részen, vagy válaszd ki a **New Part** funkciót az **Edit** menüből.
2. Írd be az új part nevét és nyomj [ENTER]-t.
3. Ismételd a folyamatot ameddig kell.
4. Ha mégsem akarsz új partot nyomd meg az [ESC] billentyűt.

Partok elrejtése/felfedése

Ha nem akarsz kinyomtatni egy-egy partot, akkor elrejtheted azokat az *OverView* ablakból. Az elrejtett partok ugyanúgy megszólalnak, csak nem látszanak.

1. Kattints az elrejtési gombra
2. Válaszd az **Edit** menü **Hide Part** opciót.

Az elrejtett partok megjeleníthetők, kattints a partok alatt lévő üres részen és válaszd ki a megjelenítendő partot.

A partok szabadon mozgathatók az OverView ablakban fel vagy le:

1. Egy part mozgatásához kattints rá majd mozgass fel vagy le.
2. Engedd el az egérgombot.

Szerkesztés a part listában

Egy paraméter megváltoztatásához dupla kattintani kell a megfelelő oszlopon. Így átkerülsz szerkesztési módba. Ha már bekerültél a szerkesztési módba, egyszerűen mozogatsz az egyik oszlopból a másikba.

- Vízszintes előre mozgáshoz nyomd a [TAB] gombot, visszamozgáshoz pedig a [SHIFT]+[TAB] kombinációt.
- Függőleges mozgáshoz a kurzormozgató billentyűket használd.

A Ruler (Vonalzó)



A *ruler* függőleges pozíciója mutatja az aktív part-ot. A *ruler* vízszintes pozíciója a pillanatnyi ütemet mutatja, a rajta levő rózsaszínű vonal a pontos helyzetet jelzi és azt a mouse cursor mozgatja. A *ruler*-t a pillanatnyi pozícióhoz az azon való klikkeléssel rögzítheted (az elengedés újbóli klikkeléssel történik).

A pillanatnyi hangjegy-osztás

A *ruler* a leütés pillanatnyi osztását is mutatja, az alap ütemelőjegyzés 4/4. Az alap beállítás 4 hangjegy-osztás (tizenhatod hangjegy), de ez bármikor megváltoztatható:

Nyomj le egy gombot 1 és 9 között a numerikus billentyűzeten, (NUM LOCK legyen bekapcsolva), és a *ruler* azonnal átvált az új hangjegy-osztásra.

- 1 – a legkisebb hangjegyek negyedek.

A musical staff in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. The staff contains four quarter notes: C4, D4, E4, and F#4. Above the staff is a yellow progress bar with tick marks and a pink vertical line at the end.

- 2 – a legkisebb hangjegyek nyolcadok.

A musical staff in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. The staff contains eight eighth notes: C4, D4, E4, F#4, G4, A4, B4, and C5. Above the staff is a yellow progress bar with tick marks and a pink vertical line at the end.

- 3 – a legkisebb hangjegyek nyolcados triolák.

A musical staff in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. The staff contains four groups of eighth-note triplets: C4, D4, E4; F#4, G4, A4; B4, C5, B4; and A4, G4, F#4. Above the staff is a yellow progress bar with tick marks and a pink vertical line at the end.

- 4 – a legkisebb hangjegyek tizenhatodok.

A musical staff in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. The staff contains sixteen sixteenth notes: C4, D4, E4, F#4, G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4, F#4, E4, D4, C4. Above the staff is a yellow progress bar with tick marks and a pink vertical line at the end.

- 5 a legkisebb hangjegyek quintolák.

A musical staff in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. The staff contains four groups of sixteenth-note quintuplets: C4, D4, E4, F#4, G4; A4, B4, C5, B4, A4; G4, F#4, E4, D4, C4; and B4, A4, G4, F#4, E4. Above the staff is a yellow progress bar with tick marks and a pink vertical line at the end.

- Stb.

Bármely időpontban (leütések között is) a hangjegyszítés megváltoztatható a numerikus billentyűzet segítségével. Átkötött hangot az egér bal gombjának nyomva tartása mellett az egér húzásával csinálhatsz.

A musical staff in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. The staff contains four notes: C4, D4, E4, and F#4. The first three notes are tied together with a horizontal line above them. Above the staff is a yellow progress bar with tick marks and a pink vertical line at the end.

A mouse pointer-ek

A *mouse pointer* különféle formákat tud felvenni, melyek a következők: *Normál Mouse Pointer* ("normális" művelet), *Note Entry Pointer* (hangjegy beíró pointer), *Voice Control Pointer* (hangot szabályozó pointer), *Graphics Symbols Pointer* (grafikus szimbólumok pointer) és a *System Dimensions Pointer* (a vonalrendszer méreteinek pointer). Azt választhatod ki a *toolbar*-ról, amit éppen használni akarsz.

A Normál Mouse Pointer



A *Normál Mouse Pointer* használatakor hangjegyeket szerkeszthetsz azok kiválasztásával, aktiválhatod a menüket, vagy kijelölheted a területeket oly módon, hogy az egeret végighúzd az egyik sarokból az átlósan szemben lévő másik sarokba. A kiválasztott terület (ami bármikor lehet egyetlen hangjegytől kezdve egészen a teljes kompozícióig) megszerkeszthető és átalakítható a menük használatával.

A Note Entry Pointer



A *Note Entry Pointer* aktiválásával beillesztheted a hangjegyeket oly módon, hogy egyszerűen click-kelsz a kiinduló helyen, átkötött hangnál végighúzd a pointert a végpontig. A *Note Entry Pointer* hangjegy formájúra van kialakítva (Notation ablak), és a pontos függőleges pozíciót mutatja. A pontos vízszintes pozíció (időmérés, ütemezés) a *ruler*-en látható.

A Voice Control Pointer



A *Voice Control Pointer* gombnak a lenyomásakor felbukkan a *Voice Control* ablak olyan műveletekkel, melyek révén pl. a polifónikus részek egyedi hangokká vágathatók szét, egy zongora part-ban a jobb- és balkéz szólama pedig elválasztható egyszerűen azáltal, hogy húzunk egy vonalat stb.



A Graphic Symbols Pointer



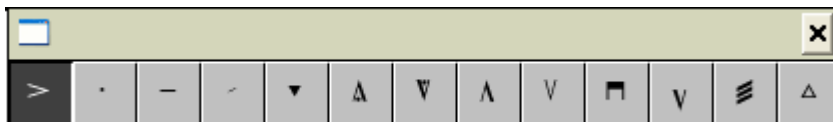
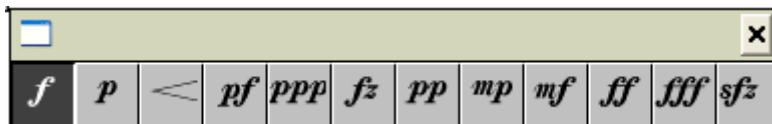
A Grafikus szimbólumok a *Graphic Symbols* gombbal választhatók ki.
A grafikus szimbólumok három csoportra oszthatók:

1. Szimbólumok (hangjegyek, hangsúlyok, legato ívek, dinamikai jelek stb.)
2. Szöveg (például dalszövegek)
3. Akkordok (amik transzponálhatók)

A *Graphic Symbols* gomb választásakor felbukkan a *Graphic Symbols* ablak.



Válaszd ki a megfelelő csoportot ikonjának aktiválásával, válassz ki egy ikont (szimbólumot) a következő menüről és helyezd klikkeléssel a szimbólumokat a kottalapra.



Stb.

A System Dimensions Pointer



Megváltoztathatod a partitúra vonalrendszerei közötti helyközt. Klickeelj a *System Dimensions Pointer* gombon és egy pontokkal jelzett keret fog megjelenni az aktív partitúra felosztás körül lehetővé téve azt, hogy beállíthasd a függőleges helyközt.

ÍGY MŰKÖDIK

A MIDI zene elemei

Amikor a zenével, mint MIDI adatokkal dolgozol egy olyan programban mint az MW2, valójában három különféle adatsorozattal találkozhatasz: hangjegyekkel, kontrollerekkel és szimbólumokkal.

Hangjegyek

A hangjegyek képezik a "valódi zenét", pl. a hangok kiegészülve egyedi dinamikájukkal (sebesség), pozíciójukkal és időtartamukkal.

Kontrollerek

A kontrollerek a zene "kiegészítői", mint pl. pedálok, panoráma, hangerő, tempó, tónus szerkesztés, hangmagasság, vibrato stb. A kontrollerek rendelkezhetnek egy zenei szimbólummal (mint pl. a pedál szimbólum), de a kontrollerek mindig MIDI következményekkel járnak (amelyekhez tartozhatnak, vagy nem tartozhatnak szimbólumok).

Szimbólumok

A szimbólumok olyan látható információk, amiket Te teszel a képernyőre. A dalszöveg ugyanúgy példa erre, mint ahogyan az akkord szimbólumok is. Más szimbólumok is léteznek, melyek a zenei kifejezéseket sugallják, mint pl. *pp*, *mf*, *fz*, *crescendo* és *staccato*, vagy forma szimbólumok mint pl. *ismétlési jelek*, *Coda* és *Dal Segno*. Ezek a szimbólumok az MW2-ben nem rendelkeznek MIDI jelentéssel (újabb programokban előfordul), az MW2 ezeket grafikus szimbólumként kezeli.

A szimbólumoknak egy csoportja (a hangjegyek) azonban MIDI vonzattal rendelkeznek. Ha Te a zenébe egy új hangjegykulcsot illesztés be, az azt követő zene azonnal elmozdul az új hangjegykulcsnak megfelelően. Az oktáv szimbólumok ugyanígy működnek.

Az akkord szimbólumok csoportja szintén rendelkezik bizonyos MIDI jelentéssel. Ezek semmilyen módon nem hangzanak, amennyiben azonban a zene (hangjegyek) transzponálásra kerül, az akkord szimbólumok is transzponálva lesznek.

A MIDI és a kottázás

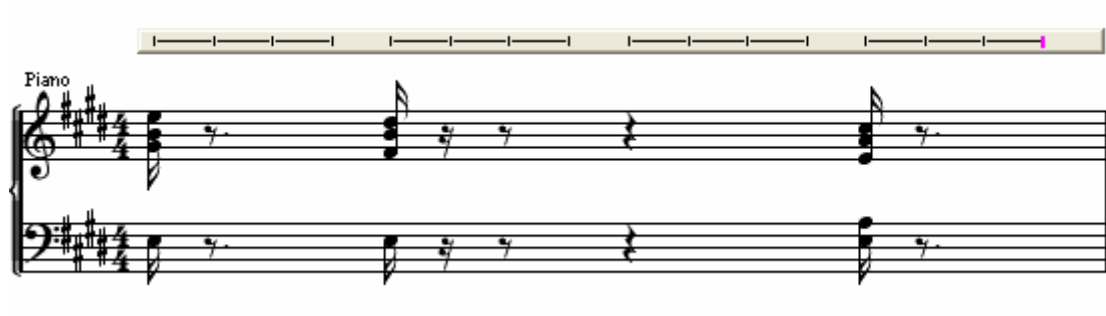
A zene mint hang (MIDI) és a zene mint kottázás (kottaírás) két különböző dolgot jelent (főként a ritmus vonatkozásában). A lekottázott zene kevésbé részletezhető ritmikailag - ellenkező esetben igen nehézkesen lehetne csak olvasni. Az előadott zene "pontatlanabb" lesz, mint a lekottázott, vagy pedig merev lesz és semmiképpen sem muzikális.

Amikor Te kottából játszol, lényegében kétfajta "adattal" dolgozol:

- az egyik olvasásra szolgál, világosan strukturált és eléggé merev ritmussal rendelkezik, nem tartalmaz sok részletet.
- A másik adat-csoport az a zene, ez sok apró részletben eltér a pontos kottától.

A zene kezelésének e két módja közötti különbségek jelentik az interpretációt, a zene "lelkét". Ilyet egy számítógép program nem tud könnyen kezelni, mivel az csak azt ismeri, amit Te játszol és nem azt, amilyennek szeretnéd hallani.

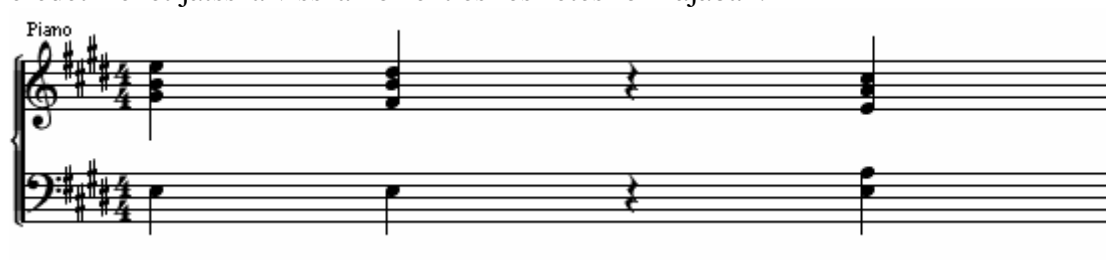
Az MW2 azonban sikeresen feloldja a zene fenti két megközelítéséből adódó különbségeket: Az alapot a zenének a MIDI billentyűzetről történő felvétele képezi, ami kitér az összes apróbb, finomabb részletre. Ezt a felvételt az MW2 egy korrekt és igen jól olvasható kottára fordítja, és még képes arra is, hogy a zenét korrektül és muzikálisan játssza le. Nézzünk egy olyan zenei részt - az összes ritmikai részlettel együtt - amilyen a következő:



The image shows a musical score for Piano in 4/4 time. The score is written on two staves, treble and bass clef. The key signature is three sharps (F#, C#, G#). The music consists of a series of chords and single notes, many of which are beamed together in groups of four, indicating sixteenth notes. The rhythm is complex and fast. Above the staves, there is a horizontal bar with vertical tick marks, likely representing a MIDI piano roll or a timeline. The word "Piano" is written above the treble staff.

Ez pontos leírása a zenének, de igen nehéz olvasni. Az MW2 azonban először bemutatja ezt, hogy módokban álljon megtenni azokat a változtatásokat, amik zenéd pontos ábrázolásakor felmerülnek.

Az egérrel történő néhány klikkelés révén átalakíthatod ezt olvasható kottára, de az MW2 az eredeti zenét játssza vissza korrekt és részletes formájában:



The image shows a musical score for Piano in 4/4 time, which is a simplified and more readable version of the previous score. The key signature is three sharps (F#, C#, G#). The music consists of a series of chords and single notes, but the complex rhythmic patterns have been simplified into a more straightforward sequence of notes and rests. The word "Piano" is written above the treble staff.

A ZENE MEGJELENÍTÉSE

Current Bar/Time Display (időkód)

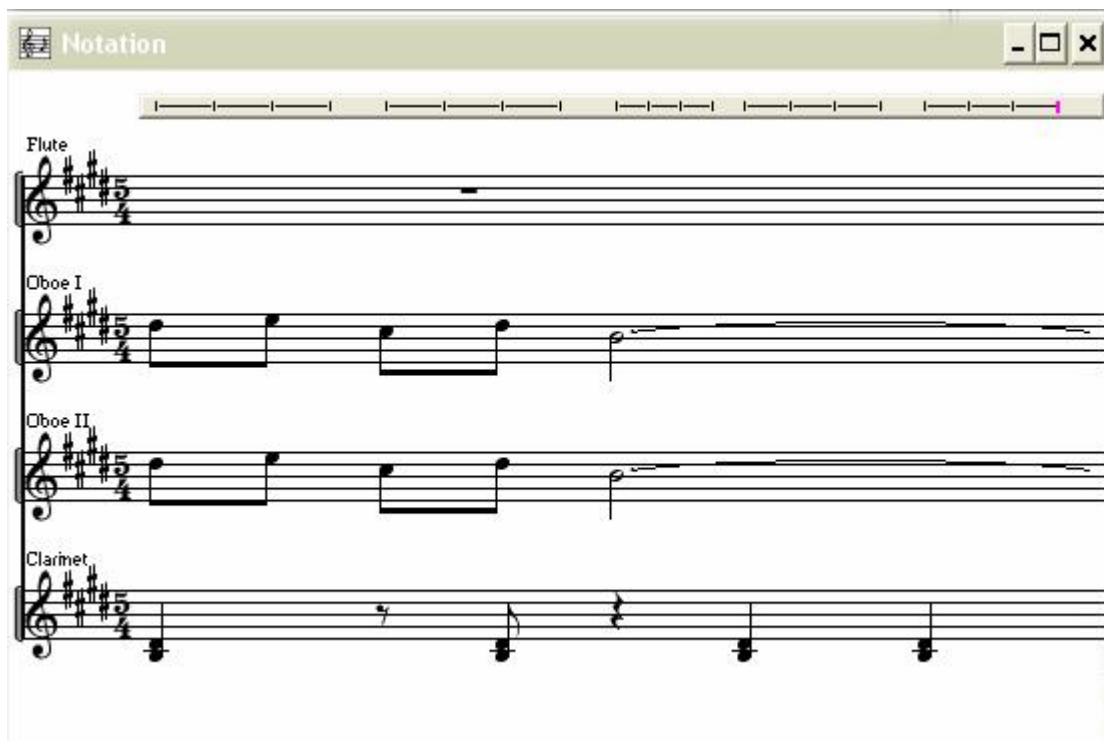


A *toolbar*-on található *Bar* és *Time* megmutatja hogy melyik ütemben járunk (*Bar*), a pillanatnyi lejátszott időt (*Time*).

A hat User Setup

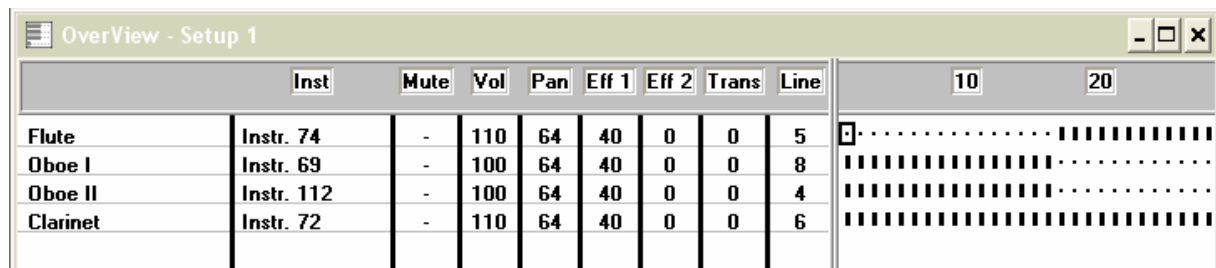
A különböző nézetek a képernyő teljes méretében használhatók, tetszés szerint újra méretezhetők. Az MW2 hat különböző ablak-konfigurációval rendelkezik, melyket a [CTRL]+[1], [CTRL]+[2], [CTRL]+[3], [CTRL]+[4], [CTRL]+[5], [CTRL]+[6] billentyűkombinációval, vagy a *Window* menü *User* almenüjével tudsz előhívni. Ez a hat *User* megváltoztatható, elmenteni a *Window* menü *Save User Config* almenüjével lehet.

A Notation (kotta)

A screenshot of a software window titled 'Notation'. At the top, there is a progress bar. Below it, there are four staves of musical notation. The first staff is labeled 'Flute' and contains a whole rest. The second staff is labeled 'Oboe I' and contains a sequence of notes. The third staff is labeled 'Oboe II' and contains a sequence of notes. The fourth staff is labeled 'Clarinet' and contains a sequence of notes. The notation is in treble clef with a key signature of three sharps (F#, C#, G#) and a time signature of 2/4.

A *Notation* az az ablak, ahol kottaként láthatod és szerkesztheted a zenét. Ez kiváló a szerkesztéshez (mint pl. a kvantálás), a hangjegy csoportokkal való munkához, a másoláshoz, a szimbólumok, a dalszöveg és az akkordok beviteléhez, a taktusok közötti szünetek összeigazításához stb.

Overview (áttekintő nézet)

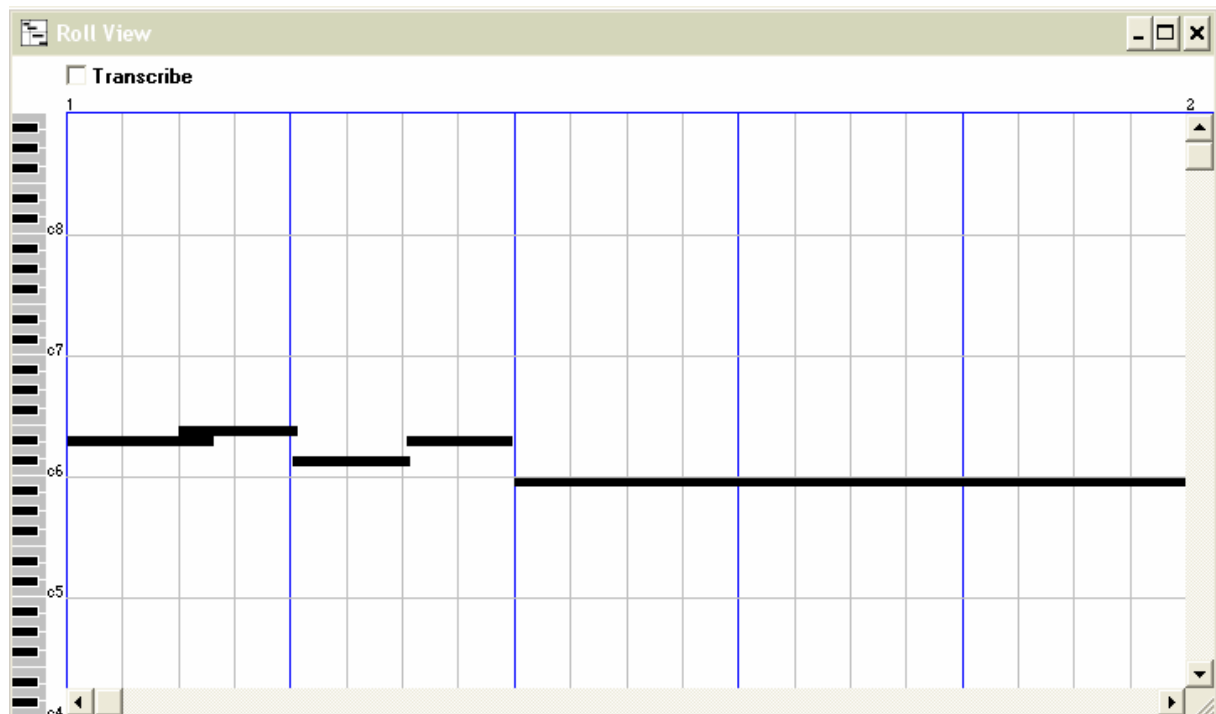


	Inst	Mute	Vol	Pan	Eff 1	Eff 2	Trans	Line		
Flute	Instr. 74	-	110	64	40	0	0	5	10
Oboe I	Instr. 69	-	100	64	40	0	0	8	20
Oboe II	Instr. 112	-	100	64	40	0	0	4	
Clarinet	Instr. 72	-	110	64	40	0	0	6	

Az *Overview* a zene óriásnézete, ahol ütemalapon dolgozhatsz a zenével. Az üres ütemeket pont jelzi, amelyek ütemben történik valami, telt négyszögek jelölik. Az *Overview*-ról könnyű műveleteket végezni a dal nagy terjedelmű részein. Emelj ki egy részt az egérrel és hívj meg egy menü funkciót, mint pl. transzponálás, másolás, törlés stb.

Érdeemes megjegyezni, hogy az az *Overview* ütem, amin klikkelsz, szimultán bemutatódik a *Notation*-ben mint kotta. Ily módon könnyű egy óriás nézetet kapni anélkül, hogy eltévednél.

Roll View



A *Roll View* a hangjegyeket vonalakként mutatja be, ezek különböző hosszúságúak, függőleges pozíciójuk a hangok magasságait mutatják.

A *Roll View*; igen jól dolgozik együtt a *Notation*-nel és az *Overview*-val. Miután kiválasztottál egy vonalrendszert a *Notation*-ben, megmutatja az aktív part-ot (dupla klikkelés fogja függőlegesen középre helyezni a part-ot a *Roll View*-ban).

Egy *Drum Clef* kiválasztása a *Roll View*-t a "*Drum Mode*"-ba kapcsolja. Egy dob nevének kiválasztása a bal oldalon a pillanatnyi dob-hangszer keverőt aktiválja, amiről beállíthatod a hangerőt, a hangmagasságot, a visszhangot és a panorámát.

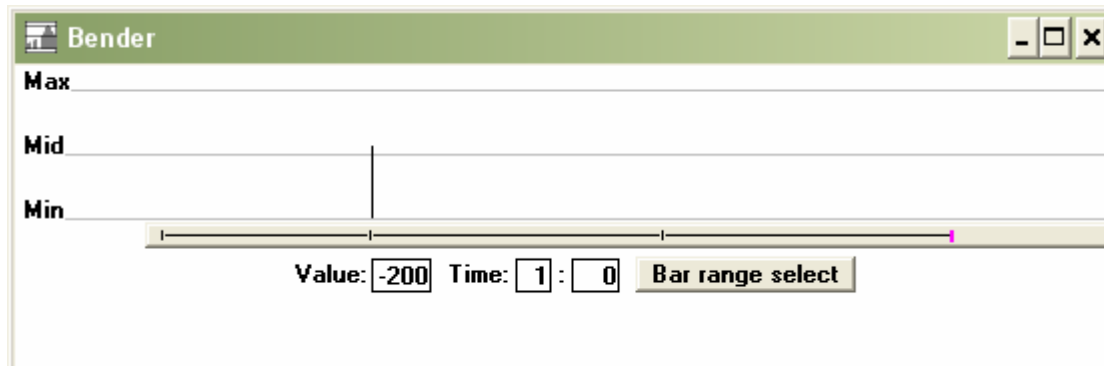


A *Roll View* igen megkönnyíti egy hangjegy hosszának beállítását, valamint az ütemben és a hangmagasságban való elhelyezését az egérgomb révén (használd a [SHIFT]+egér klikkeléseket új hangjegyeknek a pillanatnyi *ruler* osztás szerinti beillesztéséhez)'. Az új hosszúságok és pozíciók azonnal tükröződhetnek a kottában akkor, ha kiválasztod a *Transcribe* kapcsolót.

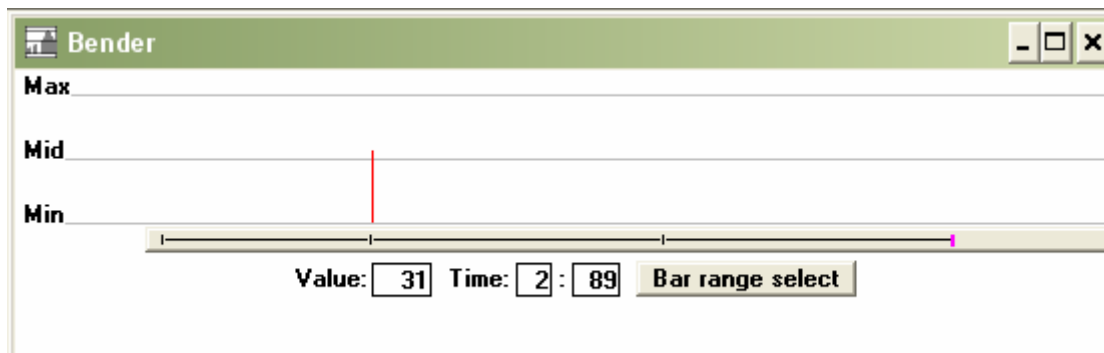
Kontrollerek

Minden *controller* menü azonos módon dolgozik: Bemutatnak néhány ütemet (a *Notation* beosztása /diszpozíciója/ szerint) egy ablakban azért, hogy az értékeket beírhasd vagy szerkeszd.

Egér jobb gombjával beadhatsz egy jelet.



Nyomd meg az [F] billentyűt, hogy "inverzé váljon."



Az értékeket szerkesztheted a kurzormozgató billentyűkkel.

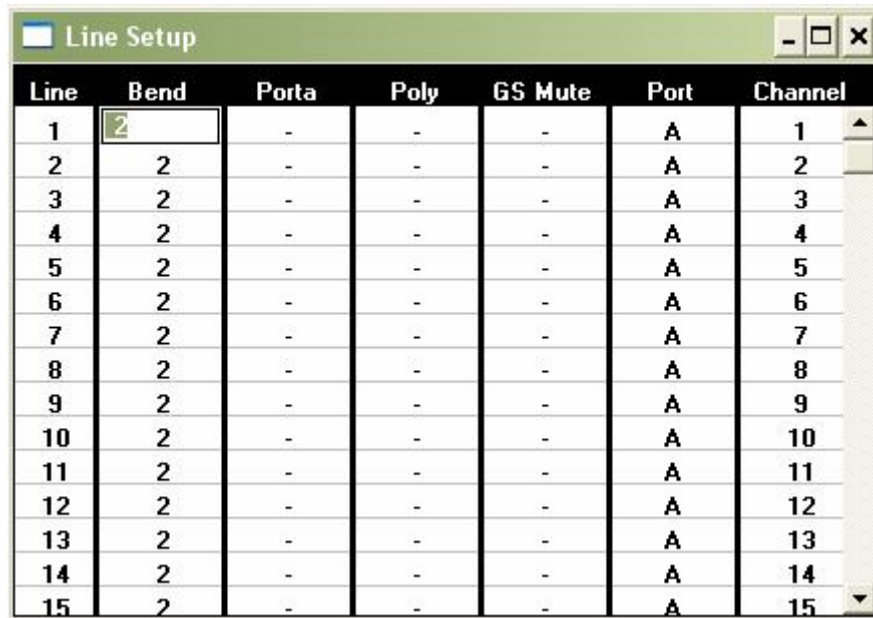
A Page View

A *Page View* a zenét hű WYSIWYG-ben (What You See Is What You Get, azaz azt fogja kapni, amit lát) mutatja be, vagyis úgy, ahogyan az a nyomtatáskor meg fog jelenni. Beállíthatod, mozgathatod a szövegeket, vagy hangjegyvonalakat közvetlenül erről a *Page View*-ről. A jobb mouse gombbal való klikkelés aktivál egy "*Page View Control*"-t, amiről be- és ki- "zoom"-olhatsz az oldalon, vagy megváltoztathatod a tárgyat (partitúrát vagy az egyik part-ot).

The screenshot shows the Musicator Win software interface. The title bar reads "Musicator Win - C:\MW21\GS-JAZZ\MCT - [Page View]". The menu bar includes "File", "Edit", "Transform", "Screen", "Window", "Options", and "Help". The toolbar contains various playback and editing icons. The main window displays a musical score for "Jazz Lagoon" for Roland GS modules, composed and arranged by Roland Corp. The score includes parts for Trumpet, Alto, Tenor, Baritone, Trombone, Piano, Bass, and Drums. The Piano part is currently empty. A "Page Control" dialog box is open on the right, showing settings for "Systems on Page": Zoom: 75, Select: Score, Bars in System: No. of bars pr. system: 3, From bar: 1, Up to bar: 300, and a checked "Create empty bars" option. Buttons for "Apply", "Apply to All", "OK", and "Done" are visible.

Line Setup

Aktiválhatod a *Window* menüből



Line	Bend	Porta	Poly	GS Mute	Port	Channel
1	2	-	-	-	A	1
2	2	-	-	-	A	2
3	2	-	-	-	A	3
4	2	-	-	-	A	4
5	2	-	-	-	A	5
6	2	-	-	-	A	6
7	2	-	-	-	A	7
8	2	-	-	-	A	8
9	2	-	-	-	A	9
10	2	-	-	-	A	10
11	2	-	-	-	A	11
12	2	-	-	-	A	12
13	2	-	-	-	A	13
14	2	-	-	-	A	14
15	2	-	-	-	A	15

A Line Setup a következő paramétereket irányítja:

Bend Range

Az a tartomány fél hangokban megadva amennyit a pitchbend változtat. A maximális tartomány GS moduloknál +/-24 félhang (2 oktáv).

Portamento

Lehetővé teszi a glissandót a hangjegyek között. Lehetséges érték Y vagy N (yes vagy no).

Poly/Mono status

Poly mód az alapbeállítás, engedélyezi, hogy több hang szóljon egy időben a csatornán. A Mono mód szóló hangszereknél ajánlott, melyek egy időben csak egy hangot képesek kiadni (pl. trombita).

GS Mute

Kikapcsolja a csatornát a GS hangszereken, így lehetőség nyílik más hangszereket a kívánt csatornára kapcsolni.

Port

Választhatsz 4 port közül: A, B, C, D. A port hozzárendelést az *Options* menü *Port* ablakból lehet beállítani.

Channel

Megmutatja a MIDI csatornát minden egyes line/port kombinációhoz.


A ZENE RÖGZÍTÉSE

Többféle módon rögzítheted a dalt az MW2-ben.

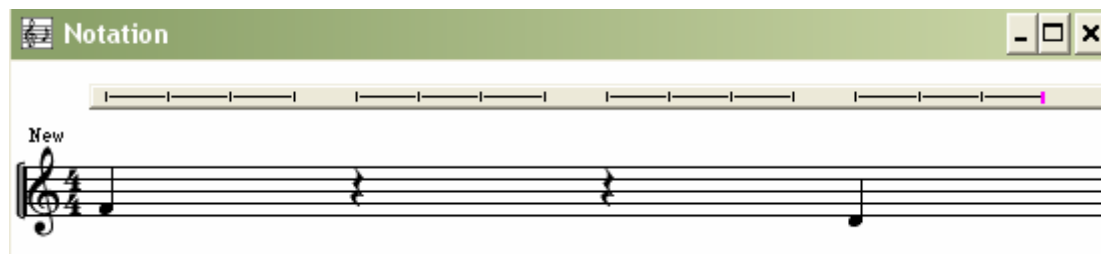
- Egérrel
- Billentyűzetről, vagy másik MIDI eszközről
- Beolvashatsz egy fájlt adathordozóról

A mouse használata

A mouse használata a zene beadásának "legprimitívabb" módja és arra alkalmas, hogy részleteket és kicsiny zenei részeket adhassunk be.


- A *Notation* ablakban dolgozunk vele, tedd aktívvá azt az ablak címsorára kattintva.
- Igazítsd a *rulert* a kívánt ütemosztáshoz a numerikus billentyűzeten.
- A [PAGE UP] és [PAGE DOWN] gombokkal állj arra az ütemre ahonnan el akarsz kezdeni a beírást.
- Az eszköztáron válassz ki a *Note Entry Pointer*  gombot, az egérkurzor a *Notation* ablakban átváltozik egy keresztte középen egy hangjeggyel.
- Ezt helyezd a vonalrendszerre (a *ruleren* a rózsaszín csík jelzi, hogy az ütemen belül hol járunk) és kattints az egér bal gombjával, hogy beíródjon a hangjegy. Átkötött hangok esetén az egér bal gombját nyomva tartva és az egeret húzva, vagy kurzormozgató billentyűkkel húzhatod át a hangot a következő ütemre.

Az MGW automatikusan beírja a hangok közé a szükséges szüneteket. Tehát ha az ütem első és utolsó negyedére kerül csak hang, a közte lévő szünetjelekkel nem kell bajlódnod.



Ha módosító jeleket akarsz rakni a hangok elé, akkor a számítógép billentyűi segítséget adnak. Mielőtt elhelyeznéd a hangjegyet az egér kattintásával, nyomd meg és tartsd lenyomva a következő billentyűk valamelyikét.

#	[V] billentyű
x	[B] billentyű
b	[X] billentyű
bb	[Z] billentyű
feloldójel	[C] billentyű

Hangjegy törlésekor először nyomd meg az eszköztáron a *Normal Music Pointer* gombot , majd kattints a törölendő hangjegyen, miközben a [DELETE] gombot nyomva tartod.

Láthatod, hogy a zene felvitelének ezen módja nagyon lassú, kezdő computereseknek pedig az egér használata sok bajlódást okoz. Nem beszélve arról, hogy az így felvitt zene nem igazán muzikális, minden hang ugyanolyan erősséggel fog megszólalni.


A zenei billentyűzet használata

Ahhoz, hogy MIDI billentyűzetről dolgozhass, egy installált MIDI interface-szel kell rendelkezned.




Itt a zene felvételének két módja is van:

- *Step time*: miután beállítottad a hangjegy kívánt értékét a numerikus billentyűzeten, a zenét hangjegyenként viheted fel minden ritmikai kötöttség nélkül. A szünetjeleket a kurzormozgató billentyűk elmozdításával adhatod be.
- *Real time*: a zenét metronóm mellett játszhatod fel, mintha egy magnószalagra rögzítenéd a felvételt.

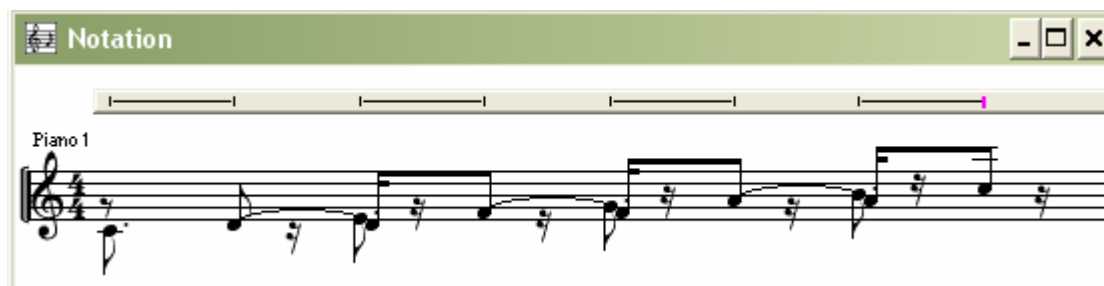
Step time felvétel:



- Az eszköztáron kapcsold be a MIDI Enable gombot .
- Válassz hangjegyszórást a numerikus billentyűzeten.
- Helyezd az egérkurzort a kezdőpont fölé. (A *ruler*on a rózsaszín csík)
- Billentyűzeteden nyomd le a kívánt hangjegyet (lehet egyszerre többet is akkord formájában).
- Engedd el a billentyűt, a hangjegy megjelenik a képernyőn.
- Hosszabb hangjegyeknél, átkötéseknél itt is a kurzormozgató billentyűk segítenek.

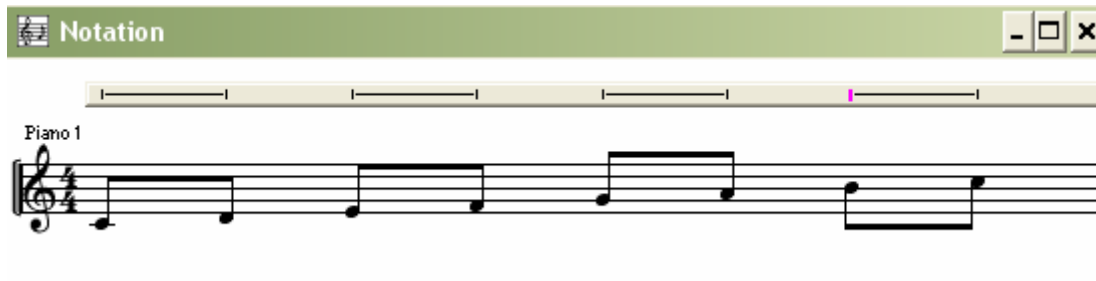
Real time felvétel:

- Az eszköztáron kapcsold be a metronóm gombot .
- A numerikus billentyűzeten állítsd be a *rulert* a legrövidebb hangjegyhez amit játszani fogsz. Ugyanis pl. ha nyolcad osztás mellett tizenhatodokat játszunk, az MW2 akkor is nyolcadonként helyezi el a hangjegyeket. Lejátszani helyesen fogja, csak a kotta fog eltérni a Play back-től.
- Klikkelj a *Record* gombon . Beállítástól függően 1-2 ütem „visszaszámlálás” hallható a metronóm „beep”-jével.
- Játszd fel a kívánt szólamot, lehetőleg igazodj a metronómhoz.
- Állítsd le a felvételt a *Stop* gomb  megnyomásával.

Hacsak nem gépies pontossággal játszottál, akkor a kapott kottakép elég ijesztő lesz. Sok-sok különböző értékű szünetet, egy szólam esetén több szólamnak látszó kottát kaphatsz.



Ezt a problémát a *minimize rests* és a *one voice* nyomógombokkal   korrigálhatod. Kijelölöd a nehezen olvasható részt a kottából az egér bal gombjával, majd kattintasz az említett gombokra. A kotta máris könnyen olvashatóvá válik.



Miért így jelenik meg?

A válasz egyszerű. A számítógép minden egyes lejátszott hangot pontosan ott jelenít meg a kottán, ahol a metronómhoz képest lenyomtuk azt és pontosan olyan értékűnek jelöli a hangjegyet (a numerikus billentyűzet helyes hangjegyzését figyelembe véve), amilyen hosszúnak játszottuk. Pl. staccato nyolcadok tizenhatodokként megjelenhetnek. Ez nem azt jelenti, hogy rosszul játszottunk, csak ez a zenénk hű kottaképe. Használd az előbb említett megoldást a probléma orvoslására, az így „javított” kottakép a zene megszólalására nincs hatással. Ugyanúgy fog megszólalni, ahogy feljátszottad, csak a kotta olvashatóbbá lett téve. A kotta más úton történő megváltoztatása azonban rögtön jelentkezik a zene lejátszásakor.

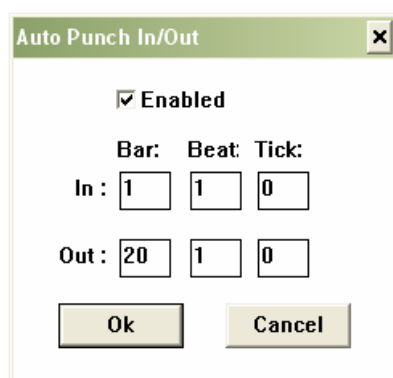
Hangjegyeket elmozdíthatsz egyesével és csoportosan is. Az egérkurzor segítségével megragadhatod a kiválasztott hangot vagy kijelölt csoportot és új helyére húzhatod. Ha ezután lejátszod, rögtön hallhatod a változást.

Nagyon könnyen javíthatasz a *Roll View* ablakban is. Itt minden hangjegyet egy vízszintes vonal jelöl. Hossza a hang hosszúságát, függőleges pozíciója a hang magasságát jelöli. Ez a „grafikus megjelenítése” a zenének. Az ablak bal oldalán lévő klaviatúra mutatja a hang magasságát, a rácsozás az időbeli elhelyezkedését. Amennyiben a numerikus billentyűzetten megváltoztatod a hangjegyzést, a *Roll View* ablakban is megváltozik a rács. A bal felső sarokban található egy *Transcribe* kapcsoló, erre kattints rá, hogy az ebben az ablakban végrehajtott változtatások a *Notation* ablakban is megjelenjenek. A *Roll View* ablakban egerünk jobb és bal gombjának is funkciója van. A bal oldali gomb segítségével változtathatod a megragadott hang magasságát az egér függőleges mozgatásával, kezdő pozícióját vízszintes mozgatásával. A jobb oldali gomb segítségével a hang hosszúságát az egér vízszintes mozgatása, *velocity*-jét az egér függőleges mozgatása változtatja. Ezeknek a változtatásoknak értékei le is olvashatók az ablak felső részén. *Pitch* a hangmagasságot, *attack offs.* a hang kezdetét, *velocity* a hangerőt, *release offs.* a hang hosszúságát jelöli.

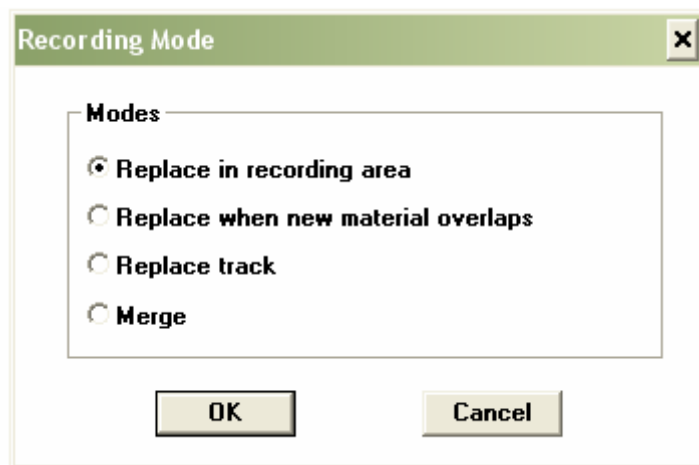
Punch In/Out

A *Punch In/Out* használatával felvehetsz csak részleteket a dalból:

Klikkelj a *Punch In/Out* gombra és add meg a tartományokat, vagy az [ALT] gomb nyomva tartása mellett az *Overview* ablakban az egér húzásával jelöld ki a kívánt területet. Az egérgomb elengedése után a *Punch In/Out* ablak megjelenik a kiválasztott értékekkel.



A felvett rész feldolgozására több út is lehetséges. Ezeket az *Options* menü *Recording Mode* ablakból választhatod ki.



Replace in recording area

Ha kiválasztottál egy *Punch In/Out* tartományt, akkor az ott található adatok letörölődnek és az új bejátszott zene lesz hallható helyette. Ha nem állítottál be *Punch In/Out* tartományt, akkor az egész part törölődik.

Replace when new material overlaps

Ez az opció csak akkor törli az adatokat, ha az új adat rákerülne a régre.

Replace Part

Ez az opció letörli az egész partot, mielőtt bejátszanád az új adatokat.

Merge

A *Merge* opció hozzáadja az újonnan bejátszott zenét a már meglévőhöz.

File-ok betöltése

MW2 File-ok (*.mct)

A *Musicator file*-ok betöltése (*.mct kiterjesztéssel) a *File* menü *Load* paranccsal történik. Az *Musicator file*-ok automatikusan bemutatják az eredetileg beadott összes információt (szimbólumok, akkordok stb).

MIDI File-ok (*.mid)

Átvehetsz dalokat más számítógépekből és szekvencerekből a *Standard MIDI File* útján (*.mid kiterjesztéssel) a *File* menü *Import MIDI File* paranccsal. *Export MIDI File* paranccsal saját munkádat mentheted *MIDI File* kiterjesztéssel.

Az *Import MIDI file*-ok olyanok lesznek, mint a felvett zene, semmilyen szimbólumot, szöveget vagy akkordot nem fognak tartalmazni.

A ZENE SZERKESZTÉSE

Nagyobb szerkesztési, ún. editálási feladatokra, mint pl. a kiemelt részek másolása, kivágása, transzponálása stb. alkalmas az *Over View* ablak. Itt egyszerre több part-on, ütemen végezheted szerkesztési feladatokat.

Válassz ki néhány ütemet, az egér segítségével jelöld ki. Az *Edit* menü *Cut* (kivágás) parancsával kivághatod azt. Az *Undo* (visszaállítás) parancs visszaállítja az előző helyzetet. A *Copy* (másolás) parancsal másolhatod a kijelölt részt. Ilyenkor a kijelölt szakaszt egy szaggatott vonal veszi körül. Vidd a kurzort oda ahová másolni szeretnéd, majd add ki a *Paste* (beillesztés) parancsot. Az *Over View* ablak használatakor 3 féle *paste* parancsot találsz:

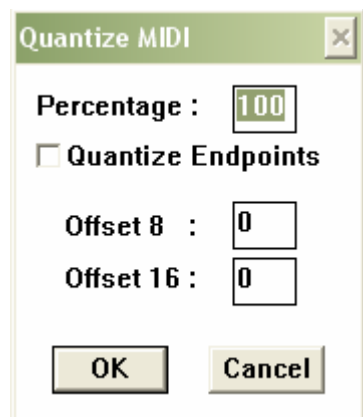
1. ***Paste insert.*** Úgy szúrja be a másolandó részt, hogy az utána lévő ütemek eltolódnak annyi taktussal, amennyit beillesztettél.
2. ***Paste merge.*** A beillesztett részt rámásolja a beszúrás helyén lévő ütemekre. Vagyis ha már voltak ott hangok, azokra másolja a vágólap tartalmát.
3. ***Paste replace.*** A már meglévő ütemeket kicseréli a beillesztett ütemekkel.

Transzponálás

Transform menüpont *Transpose* almenüvel egy dialógusdobozt kapsz. Ebben az előzőleg kijelölt szakaszt félhangonként transzponálhatod fel (Up) illetve le (Down).

Midi Quantize

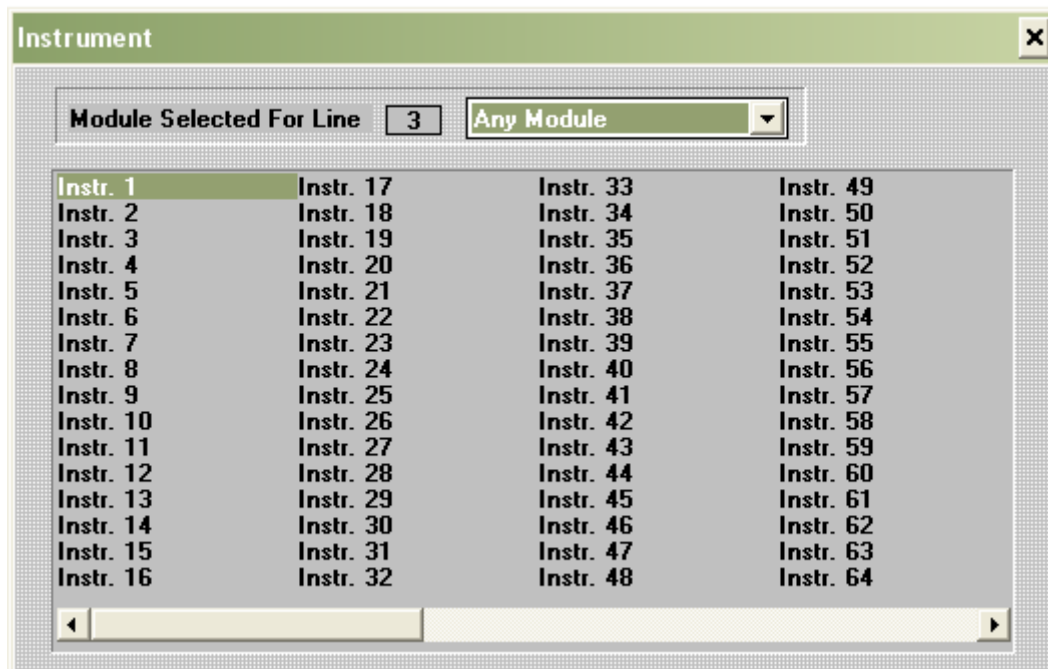
A pontatlan hangindításokat (Note on) és befejezéseket (Note off) helyreigazítja a kotta szerint, azaz közelebb viszi a kotta pontos pozíciójához a ritmushibák kijavítása végett. A Quantize-olás mértékét százalékban adhatod meg. Vigyázz! 100 % megadása után a zene túl monoton, egyhangú, unumuzikális lehet. A *MIDI Quantize* dialógusdobozban található egy *Quantize endpoints* kapcsoló.



Ha ezt bekapcsolod, akkor nem csak a hang kezdő pozíciója, hanem végpontja is a kottához igazodik, így a hangjegyek megnyúlnak, hogy elérjék a pontos végpontokat. (Mínusz 2 micro-tick, hogy hasonló hangjegyek is jól hangozzanak. Az első hangnak meg kell állnia, mielőtt a másik elindul.) A *MIDI Quantize* csak az *Over View* és a *Notation* ablakból használható.

A hangszerek beállítása

Kattints duplán az aktív part sorában az INST (Instrument) oszlopban lévő mezőre. Kapunk egy *Instrument* nevű ablakot, ebben válaszd ki a kívánt hangszert. A legördülő mező segítségével különböző hangmodulok hangszínkészletei és dobszettei közül választhatsz.



A hangszerek megváltoztatása

Állj arra az ütemre ahonnan hangszert szeretnél változtatni, majd a **Window** menü **New** almenü **Program Change** paranccsal kapsz egy *controller* ablakot, ahol a tanult módon adhatsz be új hangszert (a hangszerek program change kiosztását megtalálod a hangszer vagy modul leírásában).

A kezdő tempó beállítása

Az alaptempót az **Options** menü **Initial tempo** almenüből állíthatod. Az egérrel állítsd a csúszkát a megfelelő értékre, majd zárd be a dialógusdobozt.

A tempó megváltoztatása

Lépj ahhoz az ütemhez, ahol tempóváltoztatást szeretnél végezni. A **Window** menü **New Tempo** almenü segítségével beadhatod az új tempót az egér jobb gombjával a controller ablakoknál tanultaknak megfelelően. Ez egy olyan controller, ami minden csatornára vonatkozik, így az összes hangszer tempója változik, függetlenül attól, hogy melyiken adtad be.

Ha folyamatosan lassuló illetve gyorsuló változást akarsz, akkor a kívánt helyen add be a változás kezdő és végértékét, majd a **Transform** menü **Interpolate** almenüben egy index szám megadásával az MW2 beírja a folytonos változáshoz szükséges értékeket.

A kezdő ütemmutató beállítása

Az **Options** menü **Initial Time Signature** almenüből állítható be a kívánt ütemmutató.

Az ütemmutató megváltoztatása

Tedd aktívvá az **Over View** ablakot. Jelöld ki azt az állományt, amiben a változtatást érvényesíteni akarsz. A **Transform** menü **Change Time Signature** almenüben megadhatod az új ütemmutatót. Az **Other**-t kiválasztva adhatsz meg olyan értéket, ami e felsorolásban nem szerepel. Így kell eljárni abban az esetben is, amikor megfelelő kezdő ütemmutatót nem találsz a felsorolásban.

A kezdő hangnem beállítása

Előjegyzést az *Options* menü *Initial Key Signature* almenüben adhatsz meg. Kattints a megfelelő hangnem mellett lévő kiválasztó kapcsolóra, majd nyomd meg az OK gombot.


A hangnem megváltoztatása

Tedd aktívvá az *Over View* ablakot, jelöld ki azt a tartományt, amiben hangnemváltozást szeretnél készíteni, majd a *Transform* menü *Change Key Signature* almenüben állítsd be az új előjegyzést és kattints az OK gombra.

A kezdő kulcs beállítása

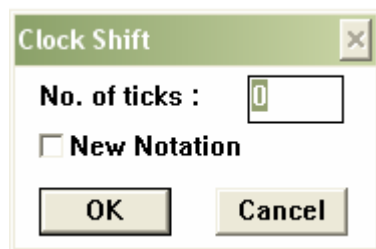
Options menü *Initial Clef* almenüben a megfelelő csatornán kiválasztod pl. a violinkulcsot, majd kattintasz az OK gombra.

Megváltoztatása


Az eszköztáron találsz egy *grafikus szimbólum* nyomógombot . Erre kattintva legördül egy sor grafikai szimbólumcsoport. Ennek első csoportja a kulcsokra vonatkozik. Klickelj rajta, jelöld ki az új kulcsot és a *Notation* ablakban kattints vele a beillesztési helyére.

Clock Shift

Ez a funkció a területeket mikro-lépésekkel mozgatja előre, vagy hátra. 120 *tick-keles* egy negyed hangnak felel meg.



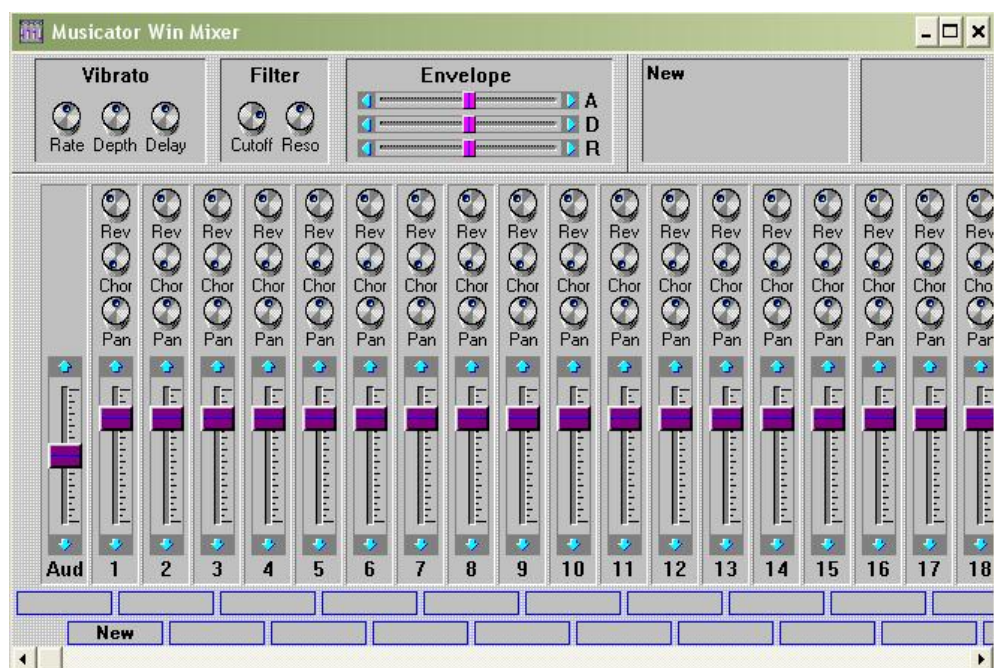
A Mixer

A keverő a hangszerek egyensúlyának beállítására szolgál, amelyben állíthatsz hangerőt, panorámát, effectet, megváltoztathatod a hangokat egy GS modulban, vagy hangszeren. 

Az alsó rész egy 16 csatornás keverőt tartalmaz *hangerő csúsztatókkal*, valamint beállítókkal a *panoráma*, a *kórus* és a *reverb* szabályozásához. A paraméterek megváltoztatása egy csúszkának, vagy gombnak a kívánt irányban való elhúzásával történik. A gombok finom beállítása úgy oldható meg, hogy az egér gombot lenyomva tartod mialatt a cursor-t elmozdítod a gombtól, ezáltal a finom változtatások pontosabban lesznek beállíthatók.

Nyomd meg és tartsd nyomva a [CONTROLL] gombot mialatt húzod a hangerő állító *fader*-t, a központi hangerő fog változni.

A véghezvitt változtatások a dal kezdetén őrződnek meg, és megmaradnak az egész dal és a play-back során (ebben a vonatkozásban az MW2 keverőből már nem valósíthatók meg változtatások az első ütem után).



A hangszín szerkesztő

A képernyő felső része a *Tone Editing Sector*. A hangszín beállító a pillanatnyi csatornára vonatkozik (neve a felső jobb sarokban jelenik meg), a csatornák váltása a szóban forgó csatorna csúsztató-gombján való klikkeléssel történik. Megjegyzendő, hogy a *Tone Editing* csak a *GS modulok* és hangszerek esetében lehetséges.

A véghezvitt változtatások a dal kezdetén őrződnek meg és megmaradnak az egész dal és a play-back során (ebben a vonatkozásban az MW2 keverőről már nem valósíthatók meg változtatások az első ütem után).

Frazirozás


A zene frazirozása több módon változtatható meg, teljesen függetlenül a hangjegyek aktuális hangerejének, hangmagasságának stb. megváltoztatási módjától (az előzőekben említve). A zenei dinamika nemcsak egy hangjegyen változtatható meg: Dolgozhatsz egy egész tartományon, állíthatod a dinamika szintjét.

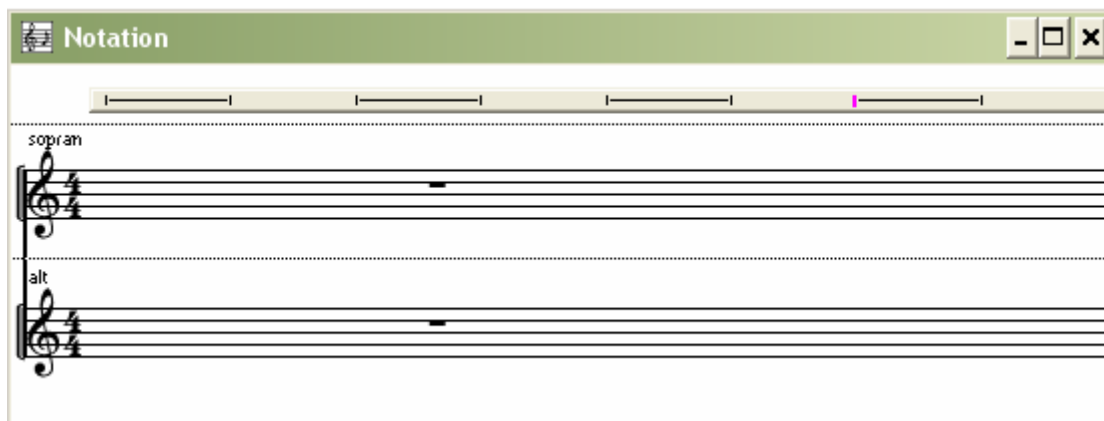
A *Roll View* ablakban, az egér jobb gombjával kattintva a hangon, függőleges mozgással minden hangon külön-külön változtatható a *velocity*-t, nagyon precíz hatást érhetsz el vele. Néhány hangjegy erejéig jól alkalmazható, de egy egész dalt ezzel a módszerrel sokáig tart beállítani. Nagyobb területek *velocity* értékének változtatására a következő megoldást érdemes használni. Az *Over View* ablakban jelöld ki a megfelelő csatornát illetve szakaszt. A *Transform* menü *Key Velocity* almenüben három állítási lehetőség közül választhatsz:

1. **Level shift:** értéket adhatsz hozzá (pozitív szám), vehetsz el belőle (negatív szám) a kijelölt szakasz *velocity* értékéből. Egy hangjegy *velocity* értéke 1-127-ig állítható. Hibüzenetet kapsz, ha olyan számot adtál meg, amellyel együtt valamelyik hang erőssége meghaladná a 127-es értéket. Fordítva is igaz, nem mehetünk át mínusz értékbe.
2. **Compression:** a kijelölt szakasz *velocity* értékeit közelíti egymáshoz. 1-től 10-ig adhatsz meg indexszámot a tömörítés erősségéhez.
3. **Expansion:** a kijelölt szakasz *velocity* értékeit távolítja egymástól.

A KÜLALAK SZERKESZTÉSE

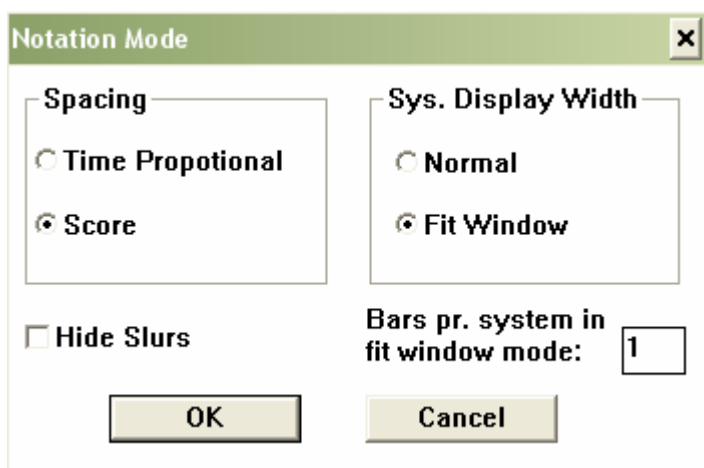
A zene külalakjának szerkesztési módja két szakaszra bontható: Az első az aktuális zene szerkesztése: a hangjegyek, kulcsok stb., valamint a szimbólumok, a dalszöveg és az akkordok beadása. Második lépésként következik a zene pozíciójának változtatása a nyomtatott oldalon a *Page View* opciók útján: a hangjegyvonal-rendszerek függőleges elhelyezése, margók, címek, betűfajták stb.

Megváltoztathatók a kiindulási függőleges helyközök a partitúra vonalrendszerei között. Válassz ki a *System Dimensions*  gombot, és egy pontozott keret fog megjelenni az aktív vonalrendszer körül. A pontozott vonalak jelentik a pillanatnyi vonalrendszer függőleges határait.



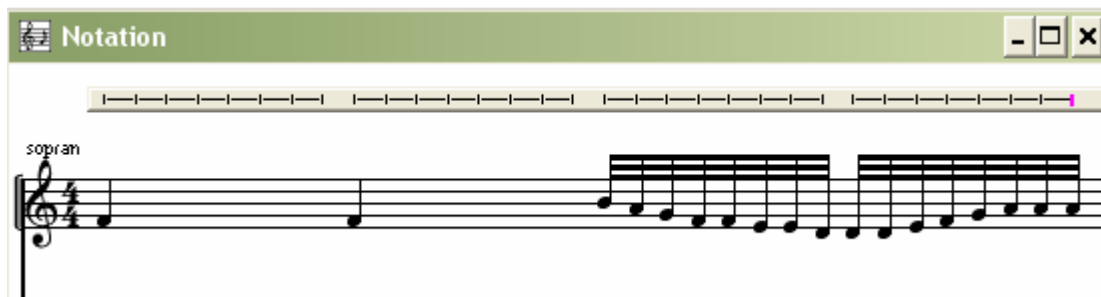
Mozdítsd el az egeret a vonalrendszer területére, és ekkor a cursor egy kettős nyíllá változik. Most a (felső) vonalrendszer felfelé és lefelé elmozdítható (igazítsd a távolságot a felső pontozott vonalhoz). Ha az alsó pontozott vonalat húzod el, akkor a vonalrendszer (alsó) alatti helyközt állíthatod be.

A *Notation* ablakban megjelenített ütemszám megváltoztatható az *Options* menü *Notation Mode* almenüvel kapott dialógusdobozban (bars pr. System).

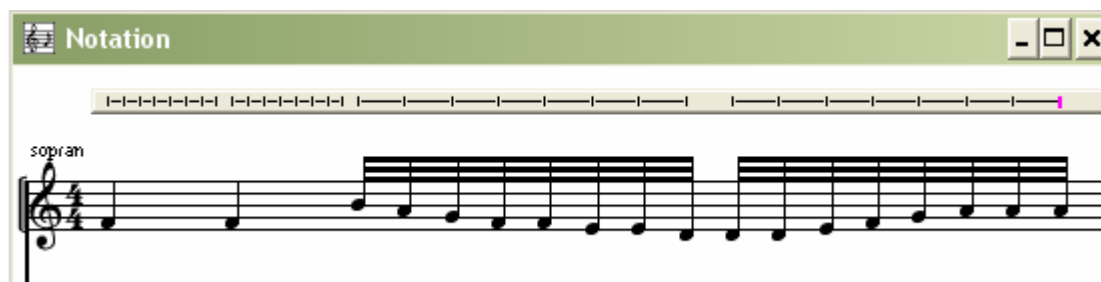


A spacing funkció a hangjegyelosztás módját változtatja:

- *Time Propotional*: hangjegyelosztás értékük szerint



- *Score*: hangjegyelosztás hangjegysűrűség alapján



A hangjegyek jellegzetességei

A *Notation* vonalrendszer területén a jobb egér-gombbal való klikkelés után aktiválódik a *Note Attributes* ablak.



Ékesítés

A *Grace* kiválasztásával a kiemelt hangjegyek ékesítő hangjegyekké alakíthatók.

Áthidalás

A *Beam* szétválasztja/összekapcsolja a kiválasztott hangjegyek csoportját.

A hangjegyszárak átfogatása

A *Flip* átfogatja a hangjegy/csoport szárait.

Visszaállítás


A *Reset* visszaállítja a kiemelt terület értékeit a kiindulási adatokra.

Enh

Kereszt-tel emelt hangjegyeket hoz létre.

Enh b

Bé-vel süllyesztett hangjegyeket hoz létre.

A *Voice Control* segítségével a partokat egyedi subpartokká bonthatjuk 



Dalszöveg és szimbólumok

A szimbólumoknak három különböző fajtáját lehet a dalba elhelyezni:

1. Zenei szimbólumok (hangkulcsok, kötőívek, dinamikai jelek, hangsúlyok stb.)
2. Szövegek (Dalszövegek)
3. Akkord szimbólumok (melyek transzponálhatóak a zenével együtt)

Szimbólumok

A szimbólumok olyan vizuális információk, amelyeket elhelyezhetsz a kottába, függetlenül a hangjegyeiktől, szünetektől és módosító jelektől.

A legtöbb szimbólum tisztán grafikai (nincs MIDI jelentésük). Az olyan szimbólumok, mint a hangsúlyok, staccato jelek, dinamikai és frazírozási jelölések, semmilyen módon nem hatnak a play-back-re.

A szimbólumok felvétele és elhelyezése

Amikor a *Graphic Symbols* menü aktív, úgy választhatsz ki egy szimbólum-csoportot, hogy klikkelsz rajta. A felbukkanó *Group Menu*-ből a cursor segítségével választhatsz ki egy szimbólumot (megjegyzendő, hogy a cursor átváltozik a szimbólum formájára) és a kottába úgy helyezheted ezt el, hogy egyszerűen klikkelsz valahol rajta.

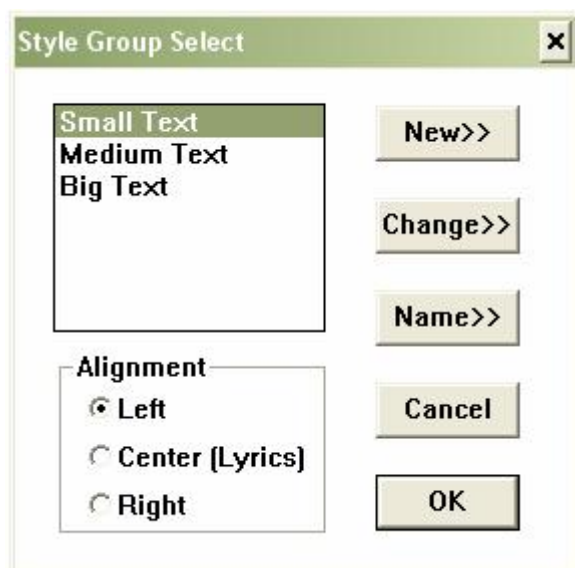
Szimbólumok szerkesztése

Ügy mozgathatod a szimbólumokat, hogy kijelölöd azokat (a *Normál Mouse Pointer* aktív legyen) és elhúzd őket az új helyükre. Másolhatod is a szimbólumokat, de ekkor mozgatásuk közben nyomd a [CTRL] gombot. Le is lehet törölni a kiemelt szimbólumokat az *Edit* menü parancsainak segítségével.

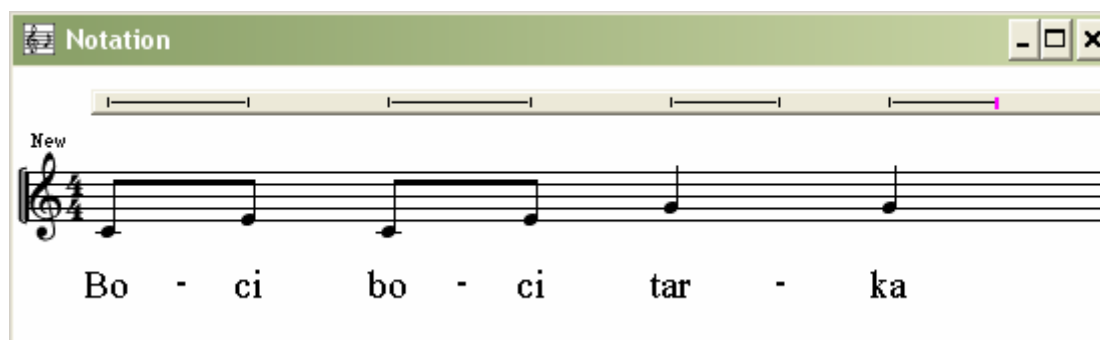
A szöveg

Szöveg bevitele

klikkelj a *Text* ikonon a szimbólum menüben, hogy aktiválódjék a szöveg-beadó. A cursor átváltozik egy rövid függőleges vonallá. A *fonts*-ra kattintva kapjuk a *Style Group Select* ablakot. Itt beállíthatod előre definiált betűméreteket, újakat hozhatsz létre. Az *alignment*-tel az igazítást tudod a hangjegytől *balra* – *középre* – *jobbra* állítani. Dalszöveghez a *Center* ajánlott.



A szöveget a PC billentyűzet segítségével írhatod be, mint egy írógépen. A szöveg "odaragad" a hangjegyekhez, és szépen elrendeződik, még ha meg is változtatod a vízszintes távolságot a hangjegyek között (például az ütemek számának megváltoztatásával a vonalrendszerben). Az egérkurzorral kattints a kotta alatt a kezdő hang elé. A [TAB] billentyűvel ugorhatsz a következő hangjegyre. A szavakat szótagolva elválasztójellel kell beírni.



Beírása a következő: Bo-[TAB]ci[TAB]bo-[TAB]ci[TAB]tar-[TAB]ka

A [TAB] billentyű leütése után az előtte lévő szótagok közötti elválasztójel automatikusan középre kerül. Képernyőt a [PAGE UP] és [PAGE DOWN] billentyűkkel tudunk váltani.

Akkordok

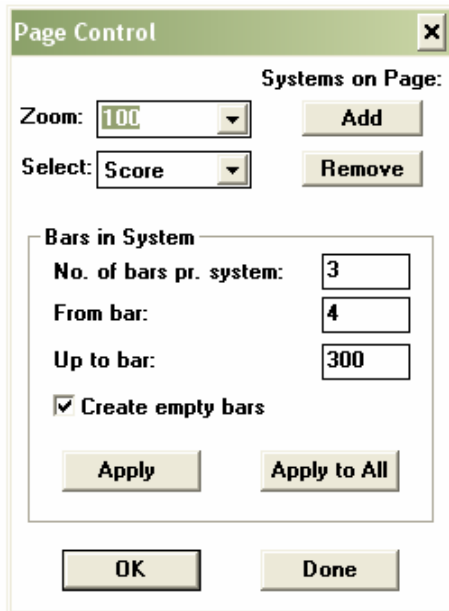
Az akkordokat ugyanúgy adhatod be, mint a szöveget. Azonban a beadásnak alkalmazkodnia kell bizonyos szabályokhoz azért, hogy lehetőség nyíljon az akkordok transzponálására.

Az MW2 a 7 fehér billentyűnek az angol/amerikai neveit használja (C-D-E-F-G-A-B) A keresztes hangjegyeket és a b-vel jelölteket az akkord alaphangja után írd be (pl. C# vagy Eb). Bármit beírhatsz ezután, az változatlan marad a transzponálás szempontjából, kivéve, ha azok basszus hangjegyek.

Beadhatsz speciális basszus hangokat egy leütés után, melyek szintén transzponálva lesznek (például: C9b/E két félhanggal feljebb transzponálva D9b/F# kombinációt fog adni).

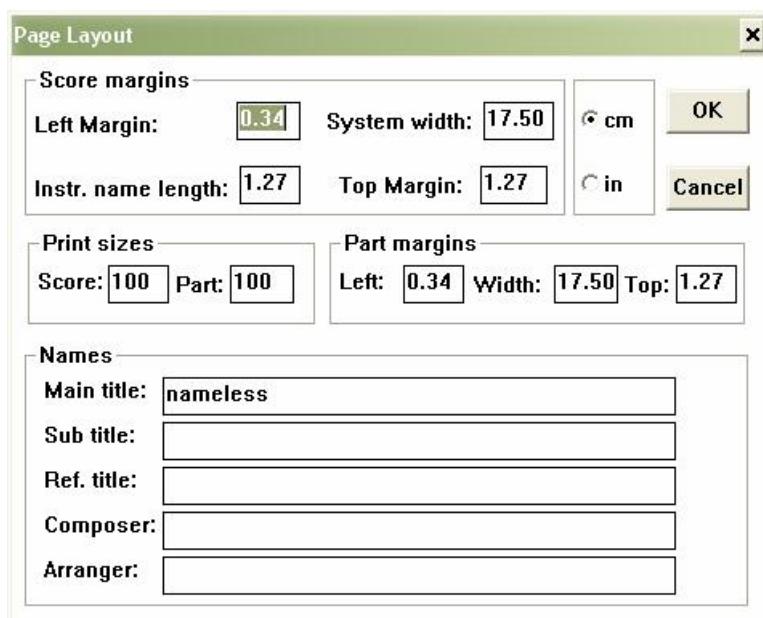
OUTPUT (KIMENET)

A zene kimenete lehet a hang, a kotta, egy adat-file más zenészekkel való cseréhez, vagy egy grafikus file, amit be lehet szerkeszteni más programokba (például szöveg szerkesztők). Nyomatatási képet *Page View* ablakban kaphatsz ([CTRL]+[6]). A szólamok nevei az *Over View* ablakban beírt csatorna név lesz. Kattints az egér jobb gombjával valahol a vonalrendszer környezetében, és aktiválódik a *Page View Controll*.



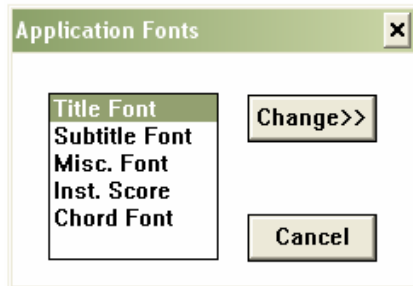
Itt állíthatod a nagyítás mértékét (Zoom). Kiválaszthatod, hogy melyik szólamot akarsz látni (Select). Az *add* nyomógombbal sorokat adhatsz az oldalhoz, a *Remove* nyomógombbal sorokat vehetsz el az oldalról. A *Bars in System*-mel beállíthatod, hogy egy sorban mennyi ütem legyen (*No. of bars pr. System*), és azt, hogy ez hányadik ütemtől hányadik ütemig tartson.

A cím és egyéb felírások a *Options* menü *Page Layout*-ben beírtak lesznek. Itt állíthatod be a margókat is.

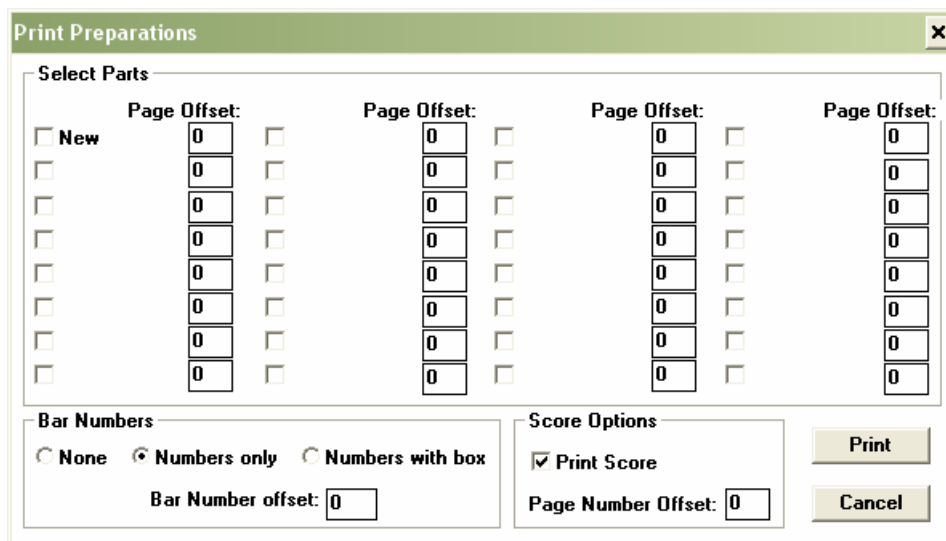


Partitúra esetén a szólamok közötti hely a *Notation* ablakban a *System Dimensions*-al beállított távolságok lesznek. Szólamok esetében itt a *Page View*-ben adhatod meg a sorközt. Az egérkurzossal fogd meg az első sort és mozgasd függőlegesen a kívánt helyre, így a címtől való távolságot állíthatod. Ezután fogj meg egy másik sort, mozgasd függőlegesen fel-le, így a sorok közötti távolságot állíthatod. A lap alján is ellenőrizd a távolságot, esetenként az utolsó sor kicsúszhat az oldalról.

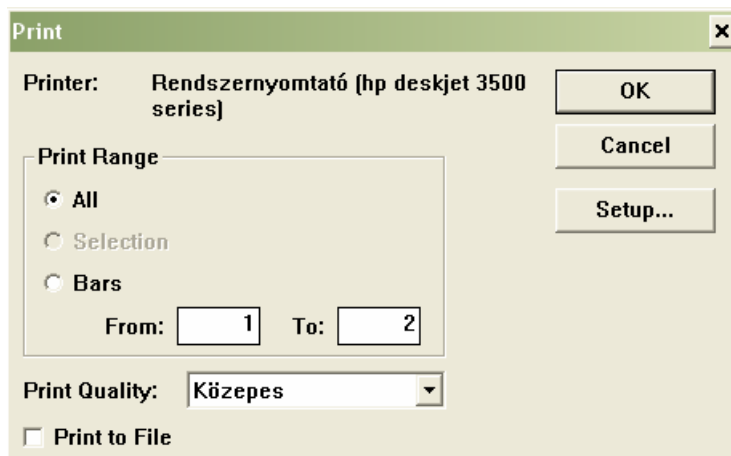
Az *Options* menü *Applications Fonts*-al állíthatod be a címek, alcímek, szerzők, akkordok betűtípusát.



A nyomtatás a *File* menüből aktiválható. Nyomtathatsz külön szólamokat és partitúrát is. Válaszd ki a nyomtatandó szólamokat és a *Score*-et, ha a partitúrát is nyomtatni akarod.



Amikor a *Print*-en klik-kelsz, megjelenik a *Print* ablak, ahol megadhatod azt a tartományt amit ki akarsz nyomtatni.



Export to Clipboard

Exportálhatod a pillanatnyi oldalt, vagy kiválasztott részletet a *Page View* ablakból a vágólapra, *bitmap* vagy *vector* grafikus programhoz.

