

# **Index**

Im Index sind alle Hauptthemen aufgeführt. Weitergehende Hilfethemen ( in Fenstern oder Dialogen) können durch Drücken der Taste <F1> oder Betätigen des Knopfes 'Hilfe' erreicht werden.

**Soundfiles**

**Bankfiles**

Bearbeiten von

**Sounddateien**

**Bankdateien**

**Abspielen**

**Optionen**

**Fenster**

**Musikeditorfenster**

**Bankeditorfenster**

**Klavierfenster**

**ROL-Konverter**

Abspielprogramme für

**Windows**

**DOS**

## **Index**

Im Index sind alle Hauptthemen aufgeführt. Alle Themen sind über die Verweise der Hauptthemen oder die Suchfunktion zu erreichen.

## **Abspielprogramme**

Zum CERES Composer werden verschiedene Abspielprogramme mitgeliefert. Diese sind in der Lage, Musikdateien abzuspielen. Es existieren die JUKEBOX zum Abspielen von .SND und .ROL - Dateien unter Windows und PLAYSND zum Abspielen von .SND - Dateien unter DOS.

## **Abspielprogramm für Windows - Die Jukebox**

Mit diesem Programm lassen sich Musikdateien unter Windows abspielen. Es lassen sich mehrere Stücke in eine Warteschlange einfügen, die dann abgespielt wird. Ebenso ist es möglich, ROL- Dateien abzuspielen.

## **Soundfile drucken**

Hiermit kann die Musikdatei ausgedruckt werden. Dabei können die aktuelle Stimme, alle Stimmen, die aktuelle Stimme im markierten Block oder alle Stimmen im markierten Block gedruckt werden. Es ist sinnvoll, einen horizontal und vertikal gleichmäßig auflösenden Grafikmodus einzustellen. ( z.B. 180x180 dpi)

Diese Einstellung kann im Druckersetup von Windows vorgenommen werden.

## **Instrumentenauswahl**

Durch Klicken auf die Instrumentenzeile im Musikeditorfenster wird ein Dialog aufgerufen, in dem Sie das Instrument der aktuellen Stimme ändern können. Diese Änderung ist von dieser Position ab gültig. Mit dem Löschknopf können Sie die Instrumentenänderung wieder löschen. Das sollten Sie tun, wenn diese nicht benötigt wird, da sonst nur unnötig Speicherplatz verschwendet wird.

## **Lautstärkeänderung**

Durch Klicken auf die Lautstärkezeile im Musikeditorfenster wird ein Dialog aufgerufen, in dem Sie die Lautstärke der aktuellen Stimme ändern können. Diese Änderung ist von dieser Position ab gültig. Mit dem Löschknopf können Sie die Lautstärkeänderung wieder löschen. Das sollten Sie tun, wenn diese nicht benötigt wird, da sonst nur unnötig Speicherplatz verschwendet wird.

## Abspielprogramm für DOS

Mit diesem Programm lassen sich Musikdateien unter DOS abspielen.

Aufruf des Programmes: **PLAYSND** {Parameter} Soundfile [Bankpfad]

Gültige Parameter: **/Card:** [Speaker | Soundblaster | Soundblasterpro | Soundblasteropl3 | Adlib | Adlibgold ] - Hier kann die Soundkarte gewählt werden.

**/Port:** Adresse - Die Adresse für die FM- Ausgabe kann hier dezimal oder hexadezimal angegeben werden. Hexadezimale Adressen müssen als letztes Zeichen ein h tragen.

Ist kein Bankpfad angegeben, wird versucht, das Bankfile aus dem aktuellen Pfad zu laden.

Beispiel: **PLAYSND /Card: Soundblaster /Port:220h \*.SND**



## **Bearbeiten**

Das Menü BEARBEITEN enthält im Gegensatz zum üblichen Aufbau zwei Untermenüs, da die Bearbeitungsfunktionen des Bankeditorfensters und des Musikeditorfensters verschieden sind. Im ersten Untermenü befinden sich die Bearbeitungsfunktionen für Sounddateien, im zweiten die für Bankdateien.

## **Mono- /Steroeinstellungen**

Durch diese Einstellungen werden die Zuordnungen der Stimmen im Composer ( 1..32) zu den Kanälen auf der Soundkarte ( Adlib: 1..9; Soundblaster Pro: 1..18) bestimmt. Somit ist es möglich, sowohl Mono- als auch Stereostücke zu komponieren, ohne mehrere Soundfiles anzulegen. Die Abspielroutinen erkennen automatisch, ob es sich um eine Mono- oder Stereokarte handelt und benutzen dann die entsprechende Zuordnung. Die Nummer links von den Scrollbalken kennzeichnet die Stimme im Composer. Dieser kann jetzt ein Kanal auf der Soundkarte zugeordnet werden.

## **Der Blockmarkierdialog**

In diesem Dialog können Blöcke markiert werden. ( Das geht natürlich auch mit der rechten Maustaste) Dabei werden Anfang und Ende des Blockes in Beats und Ticks angegeben. Die Beats (große Takte) werden separat gezählt. Die Zählung der Ticks beginnt in jedem Beat neu. Der Blockmarkierdialog kann durch einen Klick auf das Blocksymbol im Musikeditorfenster erreicht werden.

## **Stimmenanwahl**

Dieser Dialog dient zur schnellen Anwahl einer bestimmten Stimme. Es wird dabei jeweils die Stimme und das Instrument dieser Stimme ab Seitenanfang angezeigt. Wollen Sie in eine Stimme wechseln, so wählen Sie sie aus und betätigen 'Ok'.

## Parametereinstellung

Mit Hilfe des Parameterknopfes im Musikeditorfenster können die Parameter des jeweiligen Musikstücks verändert werden. Es ist möglich, hier die Stimmenzuordnung, das Taktraster oder das Grundtempo zu ändern. Dabei ist zu beachten, daß bei Änderung des Taktrasters die Notenlängen nicht angepaßt werden, so daß sich der Wert der Noten ändert.

## Allgemeines zum Musikeditorfenster

Im Musikeditorfenster können Sie Sounddateien erstellen. Das Musikeditorfenster ist aus einer Klaviatur, dem Editorfeld und verschiedenen Kontrollelementen aufgebaut. Die Noten werden im Editorfeld durch Betätigen der linken Maustaste eingegeben. Je nach Einstellung hören Sie dabei den Ton in der aktuellen Tonhöhe und mit dem aktuellen Instrument. Mit der rechten Maustaste werden Blöcke markiert. Die jeweilige Position des Mausursors im Fenster( Tonhöhe und Position im Soundfile, diese unterteilt sich in Takt und die Note im Takt) kann man im Anzeigebereich der Statuszeile ablesen. Im linken Bereich der Statuszeile sind mehrere Knöpfe enthalten. Sie ermöglichen einen schnelleren Zugriff auf wichtige Bearbeitungsfunktionen. Diese Knöpfe haben von links nach rechts folgende Bedeutung:

1. Hilfe
2. Soundfile speichern
3. Start ( alle Stimmen )
4. Stop
5. Stimme zurück
6. Gehe zu Stimme
7. Stimme vor
8. Klavierfenster aktivieren/ deaktivieren
9. Instrumentenbank ändern
10. Parameterknopf
11. Blockmarkierknopf
12. Kopieren ( aktuelle Stimme)
13. Kopieren ( alle Stimmen)
14. Einfügen
15. Löschen ( aktuelle Stimme)
16. Löschen ( alle Stimme)

Die Stimmen können entweder mit den Links/ Rechts- Knöpfen durchgeschaltet werden, oder man betätigt die Stimmenanwahl. Instrumentenänderungen oder Lautstärkeänderungen können durch Drücken der linken Maustaste in den Zeilen Instrument bzw. Lautstärke vorgenommen werden.

## Allgemeines zum Bankeditorfenster

Im Bankeditorfenster können die Instrumente einer Bankdatei editiert werden. Eine genauere Beschreibung der Funktion der einzelnen Einstellungen entnehmen Sie bitte dem Handbuch. In der Statuszeile des Bankeditorfensters befinden sich mehrere Knöpfe, mit deren Hilfe man wichtige Bearbeitungsfunktionen schneller erreichen kann. Diese Knöpfe haben von links nach rechts folgende Bedeutung:

1. Bankfile speichern
2. Instrument aus CMF- File importieren
3. Instrument aus INS- File importieren
4. Instrumentenschnellwahl
5. Klavierfenster aktivieren / deaktivieren
6. Instrument kopieren
7. Instrument löschen
8. Instrument ersetzen

Mit dem Bankeditor lassen sich auch OPL3- Instrumente erzeugen. Dabei ist allerdings nur die Verwendung der erweiterten Wellenformen möglich. Der "4- operator cell" Modus wird nicht unterstützt. Sollten Sie OPL3- Instrumente in Ihren Musikstücke verwenden, und diese werden dann auf einer nicht OPL3- fähigen Soundkarte abgespielt, so ändert sich die Klangfarbe des Instrumentes oft erheblich, da die erweiterten Wellenformen nicht verfügbar sind.

Siehe auch:

**Instrument aus CMF- File importieren**

**Instrument aus INS- File importieren**

**Instrumentenschnellwahl**

**Instrumentnummer**

**Testklavierfenster**

## **Instrument aus CMF- File importieren**

Sie können ein Instrument aus einem CMF- File importieren. Benutzen Sie dazu den CMF-Knopf im Bankeditorfenster. Das aktuelle Instrument wird dann durch das importierte Instrument ersetzt. Der Name des importierten Instruments wird aus dem CMF- Dateinamen und der Instrumentnummer gebildet.



## **Instrument aus INS- File importieren**

Sie können ein Instrument aus einem INS- File importieren. Benutzen Sie dazu den INS- Knopf im Bankeditorfenster. Das aktuelle Instrument wird dann durch das importierte Instrument ersetzt. Der Name des importierten Instruments ist dann der Dateiname der INS- Datei.

## **Die Instrumentenschnellwahl**

Hiermit ist eine Schnellwahl des Instrumentes im Bankeditorfenster möglich. Alle Instrumente der Bank erscheinen dann in einer alphabetisch geordneten Listbox. ( Es sind nur die Instrumente aufgeführt, die schon einen Namen haben !)

## **Instrumentnummer**

Im Bankeditorfenster wird im Feld Optionen die Nummer des aktuellen Instrumentes angezeigt. Durch den darunterliegenden Schieberegler kann ein anderes Instrument angewählt werden.

## **Soundfiles**

Die Sounddateien enthalten alle Informationen zu einem Titel: Instrumente, Lautstärken, Noten usw. Eine Musikdatei enthält prinzipiell 32 Stimmen, die unterschiedlich (Mono/ Stereo) konfiguriert werden können.

Siehe auch:

**Neues Soundfile...**

**Öffnen...**

**Speichern**

**Speichern unter...**

**Alles Speichern**

**Composer beenden**

**Musikeditorfenster**

## **Composer beenden**

Um den Ceres- Composer zu beenden, wählen Sie aus dem Menü SOUNDFILE den Befehl BEENDEN. Beim Verlassen werden, falls eingestellt, die Arbeitsoberfläche und die offenen Dateien gesichert.

## Bankfiles

Eine Bankdatei enthält bis zu 128 Instrumente, die eindeutig an ihrem Namen identifiziert werden können. Ein solcher Name kann bis zu 12 Zeichen lang sein, wobei Groß- und Kleinschreibung unterschieden wird.

Siehe auch:

**Neues Bankfile...**

**Öffnen...**

**Speichern**

**Speichern unter...**

**Alles Speichern**

## **Sounddateien bearbeiten**

Im Untermenü Soundfiles des Menüs Bearbeiten befinden sich alle Funktionen zum Bearbeiten von Sounddateien. Beim Anwenden dieser Befehle muß man unterscheiden, ob man sich auf die jeweils aktuelle Stimme oder auf alle Stimmen bezieht; daher auch die doppelte Aufführung fast aller Befehle. Zu beachten ist, daß wie üblich alle Bearbeitungsfunktionen nur mit dem markierten Block durchgeführt werden können.

Siehe auch:

**Ausschneiden (akt. Stimme)**

**Ausschneiden (alle Stimmen)**

**Kopieren (akt. Stimme)**

**Kopieren (alle Stimmen)**

**Einfügen**

**Löschen (akt. Stimme)**

**Löschen (alle Stimmen)**

**Block 1 Halbton hoch**

**Block 1 Halbton runter**

**Block Oktave hoch**

**Block Oktave runter**

**Block schreiben als Datei (akt.)**

**Blockschreiben als Datei (alle)**

**Datei einfügen**

## **Bankdateien bearbeiten**

Im Untermenü BANKFILES des Menüs BEARBEITEN befinden sich alle Funktionen zum Bearbeiten von Bankdateien. Das aktuelle Instrument kann ausgeschnitten, kopiert, eingefügt oder gelöscht werden.

Siehe auch:

**Ausschneiden**

**Kopieren**

**Ersetzen**

**Löschen**



## Soundfiles abspielen

Dieser Menüpunkt bietet verschiedene Optionen zum Abspielen eines Soundfiles an. In den Einstellungen kann man festlegen, ob die Musikdatei, nachdem sie vollständig abgespielt wurde, erneut abgespielt werden soll. Das ist besonders dann nützlich, wenn man Musikstücke schreiben will, deren Ende nahtlos an ihren Anfang passen soll, die also mehrmals nacheinander abgespielt werden können, ohne daß man das Ende heraushören kann.

Siehe auch:

**Start alle Stimmen**

**Start aktuelle Stimme**

**Stop**

**Block abspielen (akt. Stimme)**

**Block abspielen ( alle Stimmen)**

# **Optionen**

**Klavierfenster**

**Lautstärkeregler**

**Einstellungen**

**Einstellungen speichern**

## **Fenster**

Im Menü Fenster können alle geöffneten Fenster anders angeordnet oder geschlossen werden. Ebenso ist eine Schnellanwahl eines bestimmten geöffneten Fensters möglich.

- Nebeneinander**            - Fenster werden nebeneinander angeordnet
- Überlappend**            - Fenster werden hintereinander angeordnet
- Symbole anordnen**        - die Icons werden neu angeordnet
- Alles schließen**        - alle Fenster (auch iconisierte) werden geschlossen

## **Klavierfenster**

Das Klavierfenster dient als kleine Komponierhilfe. Seine Möglichkeiten zur Songentwicklung sind aber logischerweise sehr begrenzt. Das Instrument für das Klavierfenster kann separat ausgewählt werden. Zum Spielen kann man sowohl die Maus als auch die Tastatur benutzen, wobei wir die Tastatur empfehlen. Ebenso sind die Oktave des Instruments und die Lautstärke einstellbar.

## Einstellungen

Hier kann man festlegen, ob die Arbeitsoberfläche jedesmal beim Verlassen des Programmes gespeichert werden soll. Sollte dieses eingestellt sein, so wird beim erneuten Start des CERES-Composers versucht, alle ehemals offenen Fenster ( Bankfilefenster, Soundfilefenster) wieder zu öffnen. Gelingt das nicht, erscheint eine Fehlermeldung.

Ebenso kann eingestellt werden, ob alle geöffneten Sound- und Bankfiles vor dem Verlassen des Composers gespeichert werden sollen.

Weiterhin kann man festlegen, ob beim Setzen einer Note im Musikeditorfenster der Ton mit anklingen soll oder nicht.

In den Einstellungen kann auch festgelegt werden, welche Soundkarte in Ihrem PC vorhanden ist. Normalerweise ist hier **automatische Erkennung** eingestellt, denn der CERES- Composer ist in der Lage die meisten Soundkarten selbständig zu erkennen. Sollten jedoch mit der automatischen Erkennung Probleme auftreten, z.B. bei Soundkarten mit CMS- Chipsatz, dann können Sie explizit festlegen, wie Ihre Soundkarte angesprochen werden soll. Sollte Ihre Soundkarte nicht in der Auswahlliste aufgeführt sein, schlagen Sie bitte im Handbuch Ihrer Soundkarte nach, zu welcher der aufgeführten Soundkarten Ihre Soundkarte kompatibel ist.

**Besitzer einer Soundkarte mit OPL3 Chipsatz müssen, wenn dieser genutzt werden soll, die entsprechende Soundkarte angeben. OPL3 Chipsätze werden nicht automatisch erkannt.**

Sie können auch die Adresse, über die Ihre Soundkarte angesprochen werden soll gegebenenfalls selbst eingeben.

Mit Hilfe des **Abspielen in Endlosschleife** Schalters kann man festlegen, ob die Musikdatei, nachdem sie vollständig abgespielt wurde, erneut abgespielt werden soll. Das ist besonders dann nützlich, wenn man Musikstücke schreiben will, deren Ende nahtlos an ihren Anfang passen soll, die also mehrmals nacheinander abgespielt werden können, ohne daß man das Ende heraushören kann.

## **Einstellungen speichern**

Wenn dieser Menüpunkt angewählt wird, dann werden die eingestellten Optionen in die Datei COMPOSER.INI übernommen. Diese werden bei jedem Start des CERES- Composers gelesen. Die Datei COMPOSER.INI wird im Windows- Verzeichnis abgelegt.

## Neue Sounddatei anlegen

Wählen Sie aus dem Menü SOUNDFILE den Befehl NEUES SOUNDFILE. Jetzt wird ein Musikstück mit dem Titel UNBENANNT angelegt. Wenn Sie ihr Musikstück zu ersten Mal speichern wollen, dann können Sie das nur durch **Speichern unter**. Diese Funktion wird auch dann aufgerufen, wenn Sie **Speichern** gewählt haben sollten. Im nachfolgenden Dialogfenster können Sie die Parameter des Musikstücks einstellen. (das Grundtempo, Ticks per Beat und Beats per Measure) Die beiden letzten Parameter bedürfen wohl einer ausführlicheren Erklärung, denn diese Einstellung stimmt nicht mit dem gewohnten Taktmaß überein, sie legt vielmehr auch die Mindestnotenlänge fest :

Ticks per Beat sind die Anzahl der Anschläge pro "grauem Takt". Beats per Measure gibt die Zahl von "grauen Takten" in einem Takt an. Somit berechnet sich der kleinste mögliche Notenwert aus

$$\text{Notenwert} = \frac{1}{\text{Ticks} * \text{Beats}}$$

Demnach ist die kleinste Note in einem 4/4 Raster eine Sechzehntelnote und in einem 8/4 Raster eine Zweiundreißigstelnote.

Danach müssen Sie gegebenenfalls das Bankfile für ihr Musikstück festlegen.

## **Soundfiles öffnen**

Wählen Sie aus dem Menü SOUNDFILES den Befehl Öffnen, erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie die zu öffnende Musikdatei angeben; diese wird dann geöffnet und in ein Editorfenster übernommen. Hiermit ist es ebenso möglich .ROL- Dateien zu öffnen.



## **Soundfiles speichern**

Wählen Sie aus dem Menü SOUNDFILES den Befehl Speichern, wird die Musikdatei unter dem in der Titelzeile des Fensters angegebenen Namen gespeichert.

## **Soundfiles speichern unter**

Wählen Sie aus dem Menü SOUNDFILES den Befehl Speichern unter. Es erscheint ein Dialog, in dem Sie den Namen ihrer Musikdatei festlegen können und ebenso das Verzeichnis, in welchem sie gespeichert werden soll. Anschließend wird das Soundfile gespeichert.

Benutzen Sie diesen Menüpunkt, um eine zweite Fassung ihres Musikstückes zu sichern, oder um dessen Namen zu ändern. Wollen Sie ihre Musikdatei jedoch nur sichern, so benutzen Sie den Menüpunkt Speichern.

## **Soundfiles Alles speichern**

Wählen Sie aus dem Menü SOUNDFILES den Befehl Alles speichern, so werden alle geöffneten Musikdateien gespeichert.

## Neues Bankfile

Wählen Sie aus dem Menü BANKFILE den Befehl Neues Bankfile. Jetzt wird eine Instrumentenbank mit dem Titel UNBENANNT angelegt. Wenn Sie ihre Bankdatei zu ersten Mal speichern wollen, dann können Sie das nur durch **Speichern unter**. Diese Funktion wird auch dann aufgerufen, wenn Sie **Speichern** gewählt haben sollten.

## **Bankfile öffnen**

Wählen Sie aus dem Menü BANKFILE den Befehl Bankfile öffnen. Im folgenden Dialog können Sie die Instrumentendatei, die Sie öffnen wollen, auswählen. Danach wird sie in ein Bankeditorfenster geladen.

## **Bankfile speichern**

Wählen Sie aus dem Menü BANKFILE den Befehl Speichern, so wird die Instrumentenbank unter dem in ihrer Titelzeile angegebenen Namen gespeichert.

## **Bankfile speichern unter**

Wählen Sie aus dem Menü BANKFILES den Befehl Speichern unter. Es erscheint ein Dialog, in dem Sie den Namen ihrer Instrumentendatei festlegen können und ebenso das Verzeichnis, in welchem sie gespeichert werden soll. Anschließend wird das Bankfile gespeichert.

Benutzen Sie diesen Menüpunkt, um eine zweite Fassung ihrer Instrumentenbank zu sichern, oder um ihren Namen zu ändern. Wollen Sie ihr Bankfile jedoch nur sichern, so benutzen Sie den Menüpunkt Speichern.

## **Bankfile Alles speichern**

Wählen Sie aus dem Menü BANKFILES den Befehl Alles speichern, so werden alle geöffneten Instrumentendateien gespeichert.



## **Ausschneiden (akt. Stimme)**

Hiermit wird der markierte Block aus der Musikdatei ausgeschnitten. Davon ist jedoch nur die aktuelle (zu diesem Zeitpunkt angezeigte) Stimme betroffen. Nach dem Ausschneiden verschwindet die Markierung nicht, dadurch ist es einfacher möglich, Teile zwischen den unterschiedlichen Stimmen zu verschieben.

## **Ausschneiden (alle Stimmen)**

Hiermit wird der markierte Block aus der Musikdatei ausgeschnitten. Davon sind alle Stimmen betroffen. Nach dem Ausschneiden verschwindet die Markierung nicht, dadurch ist es einfacher möglich, Teile zwischen den unterschiedlichen Musikdateien zu verschieben.

## **Kopieren (aktuelle Stimme)**

Hiermit wird der markierte Block aus der Musikdatei kopiert. Davon ist jedoch nur die aktuelle (zu diesem Zeitpunkt angezeigte) Stimme betroffen. Nach dem Kopieren verschwindet die Markierung nicht, dadurch ist es einfacher möglich, Teile zwischen den unterschiedlichen Stimmen zu duplizieren.

## **Kopieren (alle Stimmen)**

Hiermit wird der markierte Block aus der Musikdatei kopiert. Davon sind alle Stimmen betroffen. Nach dem Kopieren verschwindet die Markierung nicht, dadurch ist es einfacher möglich, Teile zwischen den unterschiedlichen Musikdateien zu kopieren.

## **Einfügen in ein Soundfile**

Wenn vorher ein Block aus einer Musikdatei ausgeschnitten oder kopiert wurde, dann kann er hiermit in eine Musikdatei eingefügt werden. Dazu setzt man einen Block an die Stelle, wo eingefügt werden soll. Eingefügt wird dann ab Blockanfang. Je nach Art des Ausschneidens / Kopierens ( alle Stimmen oder aktuelle Stimme) werden alle Stimmen oder nur eine Stimme verschoben.

## **Löschen (akt. Stimme)**

Hiermit kann der Inhalt eines markierten Blocks gelöscht werden. Das passiert, ohne daß davon die Zwischenablage beeinflußt wird. Es wird jedoch nur in der aktuellen Stimme gelöscht. Wollen Sie alle Stimmen bearbeiten, dann benutzen Sie den Menüpunkt löschen (alle Stimmen).

## **Löschen (alle Stimmen)**

Hiermit kann der Inhalt eines markierten Blocks gelöscht werden. Das passiert, ohne daß davon die Zwischenablage beeinflußt wird. Es werden dabei jedoch alle Stimmen bearbeitet.

## markieren

Ein Block wird markiert, indem man mit gedrückter rechter Maustaste den Cursor von links nach rechts über den Bildschirm bewegt. Der Block erscheint dann als schwarzes Rechteck.



## **Block einen Halbton hoch transponieren**

Hiermit kann ein markierter Block einen Halbton höher transponiert werden. Dabei wird jedoch nur die aktuelle Stimme beeinflusst.

## **Block einen Halbton herunter transponieren**

Hiermit kann ein markierter Block einen Halbton herunter transponiert werden. Dabei wird jedoch nur die aktuelle Stimme beeinflusst.

## **Block eine Oktave hoch transponieren**

Hiermit kann ein markierter Block eine Oktave höher transponiert werden. Dabei wird jedoch nur die aktuelle Stimme beeinflusst.

## **Block eine Oktave herunter transponieren**

Hiermit kann ein markierter Block eine Oktave herunter transponiert werden. Dabei wird jedoch nur die aktuelle Stimme beeinflusst.

## **Block in Datei schreiben (aktuelle Stimme)**

Hiermit kann ein markierter Block in eine Datei gesichert werden. Es erscheint ein Dialogfenster, in dem der Name und das Verzeichnis der zu schreibenden Datei ausgewählt werden können. Dieser Befehl wirkt jedoch nur auf die aktuelle Stimme, wollen Sie alle Stimmen sichern, dann wählen Sie den Menüpunkt **Block schreiben als Datei (alle)**.

## **Block in eine Datei schreiben (alle Stimmen)**

Hiermit kann ein markierter Block in eine Datei gesichert werden. Es erscheint ein Dialogfenster, in dem der Name und das Verzeichnis der zu schreibenden Datei ausgewählt werden können. Dieser Befehl wirkt jedoch auf alle Stimmen, wollen Sie nur die aktuelle Stimme sichern, dann wählen Sie den Menüpunkt **Block schreiben als Datei (akt.)**.

## **Einen Block aus einer Datei einfügen**

Ist ein Block in eine Datei gesichert worden, dann kann er hiermit am Anfang des jetzt markierten Blocks eingefügt werden.

## **Ein Instrument aus einer Bankdatei ausschneiden**

Über diesen Menüpunkt kann das aktuelle Instrument aus einer Bankdatei ausgeschnitten werden, es wird dabei in die Zwischenablage kopiert, sodaß es in eine oder mehrere Bankdateien eingefügt werden kann.



## **Ein Instrument kopieren**

Über diesen Menüpunkt kann das aktuelle Instrument einer Bankdatei kopiert werden. Es wird in die Zwischenablage kopiert, sodaß es in eine oder mehrere Bankdateien eingefügt werden kann.

## **Ein Instrument ersetzen**

Hiermit kann das aktuelle Instrument durch das in der Zwischenablage ersetzt werden. Das geht natürlich nur, wenn man vorher ein Instrument ausgeschnitten oder kopiert hat.

## **Ein Instrument löschen**

Wenn Sie diesen Menüpunkt auswählen, dann wird das aktuelle Instrument gelöscht. Es wird dabei NICHT in die Zwischenablage kopiert und ist somit nicht restaurierbar.

## **Alle Stimmen starten**

Hiermit wird begonnen, alle Stimmen abzuspielen, bis die Musik zu Ende ist oder STOP ausgewählt wird.

## **Aktuelle Stimme starten**

Hiermit startet man das Abspielen der aktuellen Stimme.

## **Stop**

Wenn gerade eine oder mehrere Stimmen abgespielt werden, dann kann dieses durch dieses Kommando beendet werden.

## **Block abspielen (aktuelle Stimme)**

Hiermit wird nur die aktuelle Stimme des gerade markierten Blocks abgespielt.

## **Block abspielen (alle Stimmen)**

Hiermit werden alle Stimmen des gerade markierten Blocks abgespielt.



## **Der Lautstärkeregler**

Wenn in Ihrem PC eine Soundblaster PRO Karte oder eine dazu kompatible Soundkarte installiert ist, dann haben Sie die Möglichkeit mit dem Lautstärkeregler des CERES- Composers die Ausgangslautstärken für Mikrofon, Line In, FM und Voice, sowie die Gesamtlautstärke zu regeln. Diese Regelung erfolgt MONO.

## **Bankfile ändern**

Mit Hilfe des Bank- Knopfes im Musikeditorfenster kann eine neue Instumentenbank für das aktuelle Musikstück ausgewählt werden. Diese Änderung gilt dann für das ganze Musikstück.

## **ROL- Dateien konvertieren**

Mit dieser Funktion ist es möglich .ROL- Dateien zu importieren. Einziges Hindernis hierbei ist, daß die im ROL- Format vorgesehenen Grundtempoänderungen nicht in das CERES- Soundfile Format eingebunden werden können. Dateien, die keine Grundtempoänderungen enthalten können problemlos importiert werden. Bei allen anderen Dateien wird eine entsprechende Warnung ausgegeben. Die dann konvertierten Musikstücke müssen also noch nachbearbeitet werden, um diese Grundtempoänderung über die Notenlängen wieder einzuarbeiten.

Um eine .ROL- Datei zu konvertieren, wählen Sie aus dem Menü SOUNDFILES den Befehl ÖFFNEN. Jetzt wählen Sie unter DATEITYP: \*.ROL - ROL-Dateien aus und öffnen die gewünschte ROL- Datei. Diese wird dabei automatisch konvertiert. Sollte allerdings die .ROL- Datei fehlerhaft sein, kann es hier ebenfalls zu Fehlern kommen.

