

Guitar Pro 5

Inhaltsverzeichnis

1. Installation	1
Bevor Sie Guitar Pro installieren:.....	1
Installation von Guitar Pro:.....	1
Der erste Programmstart:.....	2
Deinstallation von Guitar Pro:.....	3
Upgrades und Updates von Guitar Pro:.....	3
2. Verbesserungen und neue Funktionen	5
Die wichtigsten neuen Funktionen und Verbesserungen in der Version 5:.....	5
3. Technischer Support	7
Um Unterstützung von unserem Technischen Support zu bekommen, müssen Sie:.....	7
4. Allgemeine Angaben	9
Einführung.....	9
Willkommen bei Guitar Pro!.....	9
Mit Guitar Pro haben Sie :.....	9
Wichtige Programmeigenschaften :.....	9
Notationen verstehen.....	11
Programmübersicht.....	14
5. Benutzung	17
Schreiben.....	17
Die Erstellung einer neuen Partitur.....	17
Spur hinzufügen.....	20
Die Taktbearbeitung.....	22
Noteneingabe.....	26
Notenverzerrungen hinzufügen.....	31
Effekteinstellung und Tempo ändern.....	45
Songtexte hinzufügen.....	48
Markierungen hinzufügen.....	51
Ausschneiden, Kopieren und Einfügen.....	53
Die Verwendung der Assistenten.....	57
Schlaginstrumente.....	60
Umgang.....	63
Tabulaturen finden.....	63
Verwenden der Partitur.....	66
Anwendungsansicht konfigurieren.....	68
Einstellungen für die Wiedergabe und Aufnahme.....	70
Wiedergabe der Partitur.....	76
Ausdrucken.....	81
Seite einrichten.....	81
Drucken.....	83
Importieren.....	85
MIDI Importieren.....	85
ASCII Importieren.....	89
MusicXML Importieren.....	91
PowerTab Importieren.....	92
TablEdit Importieren.....	93
Exportieren.....	94
MIDI Exportieren.....	94
ASCII Exportieren.....	95
MusicXML Exportieren.....	97

WAVE Exportieren	98
BMP Exportieren	100
PDF Exportieren	101
Guitar Pro 4 Format	102
6. Hilfsmittel	103
Das Akkord Diagramm Werkzeug	103
Bereich (A) – Akkordauswahl: Im Bereich (A) können Sie einen Akkord anhand seines Namens finden, oder konstruieren. Sie haben die Möglichkeit tausende, verschiedener, Kombinationen einzugeben.	104
Bereich (B) - Hauptdiagramm:.....	105
Bereich (C) - Akkordgriffbilder:.....	106
Bereich (D) – Andere Bezeichnung:.....	107
Bereich (E) - Benutzt:.....	107
Bereich (F) - Bibliothek:	107
Weitere Dialogelemente:.....	107
Die Tonleitern- und Skalenauswahl.....	109
Das Herausfinden der in der Spur benutzten Tonleiter:.....	110
Das Griffbrett	112
Ansichtmodus der Noten auswählen / Zeige Töne von:.....	112
Anzeigemodus des Notennamens auswählen:.....	113
Hintergrundansicht für das Griffbrett:	114
Umdrehen des Griffbretts (Links-/Rechtshänder Mensur):.....	114
Anzeige der Noten auf den Saiten:.....	114
Aufruf der Tonleitern- und Skalenauswahl:.....	115
Die Klaviertastatur	116
Ansichtmodus auswählen:	116
Anzeige der Noten der Tasten:	117
Aufruf der Tonleitern- und Skalenauswahl:.....	117
Das Digitales Stimmgerät	118
▪ Stimmen durch Tonvergleich mit dem Gehör	118
▪ Das Digital Stimmgerät	119
Das Metronom	120
7. Referenz	121
Tastenkombinationen	121
Partitur- / Spurbearbeitung.....	121
Verzierungen von Noten	122
Navigieren	123
Wiedergabe	124
Verschiedenes.....	124
8. Index.....	127

Installation

Bevor Sie Guitar Pro installieren:

Fall Sie vor dem Kauf der Vollversion eine Demoversion von Guitar Pro installiert haben, raten wir Ihnen diese zuerst zu deinstallieren, indem Sie über das Windows Startmenü: **Start > (Alle) Programme > Guitar Pro 5 Demo > Uninstall Guitar Pro 5 Demo** auswählen.

Falls Sie eine Updateversion (z.Bsp. von Version 4) von Guitar Pro erworben haben, ist es zur Installation von Guitar Pro 4 nicht nötig zuerst die vorangegangene Version zu installieren. Ebenso ist die Version 5 abwärtskompatibel und damit in der Lage auch alle älteren Guitar Pro Dateien zu öffnen. So können Sie also eine vorangegangene Programmversion deinstallieren.

Systemanforderungen (MIDI Ausgang)

- Windows® 98SE/2000/XP
- Administratorrechte für die Installation
- Pentium 500 Mhz - 128 MB RAM
- Soundkarte - CD-ROM Laufwerk
- 35 MB frei verfügbar

RSE Systemanforderungen (Audio Ausgang)

- Windows® 98SE/2000/XP
- Administratorrechte für die Installation
- Pentium 4 - 1.7 Ghz - 512 MB RAM
- Soundkarte - CD-ROM Laufwerk
- 700 MB frei verfügbar

Installation von Guitar Pro:

Legen Sie bitte die Guitar Pro CD-ROM in Ihr Laufwerk.

Falls das Setup-Programm nicht automatisch startet, öffnen Sie bitte Ihr CD-Laufwerk, indem Sie auf das Arbeitsplatz Icon auf Ihrem Desktop klicken. Doppelklicken Sie auf Ihr CD-Laufwerks-Symbol und machen Sie anschließend einen Doppelklick auf das Programm **Windows/setup.exe**.

Der Installations-Assistent von Guitar Pro wird Sie auffordern die Lizenzbestimmungen als akzeptiert zu bestätigen und ermöglicht Ihnen ein Installationsverzeichnis Ihrer Wahl anzugeben.



Bei der Installation von Guitar Pro wird ein Verknüpfungs-Symbol auf dem **Desktop** zu dem Programm angelegt, ebenso wie ein Eintrag in das Windows® Startmenü **Start > (Alle) Programme > Guitar Pro 5**.

Der erste Programmstart:

Um Guitar Pro zu starten, doppelklicken Sie bitte auf das Guitar Pro Symbol auf Ihrem Desktop, oder wählen Sie über das Windows Startmenü: **Start > (Alle) Programme > Guitar Pro 5 > Guitar Pro 5** aus.

Wenn Sie Guitar Pro das erste Mal starten, sollten Sie:

- Die Sprache auswählen, die Sie benutzen möchten. Sie können diese Auswahl auch später wieder ändern, indem Sie in der Menüleiste **Extras > Sprachauswahl** Ihre Landessprache auswählen. Mit der Sprache die Sie eingestellt haben wird automatische auch die Spracheinstellung der Hilfedatei vorgegeben, jedoch haben Sie die Möglichkeit diese individuell zu bestimmen, indem Sie über die Menüleiste **Extras > Sprach der Hilfedatei** eine andere Sprache für die Hilfedatei angeben.
- Ihre Lizenznummer eingeben. Diese Lizenznummer ist, je nach Wahl Ihrer Bestellung, entweder in der Verpackung mit Ihrer Software angegeben worden, oder wurde Ihnen per eMail zugesandt. Wichtig! Bewahren Sie Ihre Lizenznummer gut und an einem sicheren Platz auf, denn Sie benötigen sie für jede weitere Neuinstallation.
- die Angaben für Ihre MIDI-Parameter setzen. Achten Sie hierbei darauf keinen Fehler zu machen, denn sonst werden Sie keinen Klang hören können, während Sie die Software benutzen. Sie können diese Einstellungen auch jederzeit ändern, indem Sie über die Menüleiste **Extras > Audioeinstellungen** wählen.

- Ihre Lizenz online registrieren lassen, worauf Sie abschließend hingewiesen werden. Die Registrierung der Software wird Ihnen wärmstens empfohlen, denn nur als registrierter Anwender ist es Ihnen möglich technischen Support zu bekommen, ein kostenfreies Upgrade der 5.x Version online herunter zu laden, und ein spezielles kostengünstigeres Angebot auf die Nachfolgeversionen von Guitar Pro zu erlangen. Falls Sie den Abfragedialog deaktivieren, der Sie an die Registrierung Ihrer Lizenz mit jedem Start erinnert, können Sie die Registrierungsprozedur immer auch nachträglich veranlassen, indem Sie aus dem Menü **Hilfe > Registrieren Sie Ihre Kopie!** auswählen.

Deinstallation von Guitar Pro:

Um Guitar Pro zu deinstallieren, wählen Sie bitte über das Windows® Startmenü: **Start > (Alle) Programme > Guitar Pro 5 > Uninstall Guitar Pro 5.**

Upgrades und Updates von Guitar Pro:

Upgrades der Version 5.x von Guitar Pro sind kostenlos, für alle registrierten Kunden der Guitar Pro 5 Version. Wenn Sie sich mit Ihrer Lizenz, über unsere Webseite, registriert haben, werden Sie automatisch per eMail über jedes Upgrade und Update benachrichtigt, sobald dies verfügbar ist. Sie können die Verfügbarkeit von neuen Versionen auch mit Ihrem Programm überprüfen, indem Sie im Menü **Hilfe > Neue Version verfügbar?** anklicken. Um die aktuellste Software von Guitar Pro herunter zu laden, wechseln Sie in das [SUPPORT, Customers](#). Es jedoch nicht nötig jedes Upgrade erneut zu registrieren.

Einige Upgrades oder Updates könnten alle Programmdateien ersetzen. In diesem Fall würden Ihre persönlichen Programmeinstellungen gelöscht, und Sie würden erneut nach Ihrer Lizenznummer gefragt werden. Sie können Ihre Einstellungen retten, indem Sie eine Sicherung der Datei GPro500.ini aus dem Verzeichnis ../data vornehmen, bevor Sie eine neue Version installieren. Nach der Installation ersetzen Sie die neue Datei GPro500.ini einfach mit der von Ihnen gesicherten.

Verbesserungen und neue Funktionen

Die wichtigsten neuen Funktionen und Verbesserungen in der Version 5:

- Neue Benutzeroberfläche (verschiedene Skins/Design's möglich)
- 4 verschiedene Ansichten des Bearbeitungsfenster der Anwendung: Seitenlayoutansicht als Seitenvorschau, Seitenlayoutansicht ohne Leerräume, Vertikaler Partiturverlauf, Horizontaler Partiturverlauf
- Genauerer Bildablauf und Zoomfunktion von 30% zu 200%
- Die Partituransicht ist völlig individuell einstellbar (Vergleichbar mit veröffentlichten Songbüchern)
- Automatische vertikale Positionierung und Raumausfüllung bei Partitursymbolen um Kollisionen oder Freiräume zu vermeiden
- Neues Dialogfenster "Seite einrichten" für das Seitenlayout / WYSIWYG-Funktion im Bearbeitungsfenster
- Erweiterte Standardnotation (Notenverzierungen, Wah-Wah Effekt, Notenbalken-, Notenhalsbearbeitung...)
- Notenheftkonfiguration für jede Spur (Nur Tabulatur, Nur Standardnotation oder Beide, Akkordsymbole...)
- Neue Markierungsfunktion der Spuren für Bearbeitungsaufgaben
- Wiedergabe eines bestimmten Bereichs nur durch Markieren des gewünschten Abschnittes und Starten der Wiedergabefunktion (auch in Endlosscheife)
- Spuren können jetzt, in einer Partitur mit mehreren Spuren, nach oben oder unten verschoben werden
- Unterstützung einer unterschiedlich bearbeitbaren Melodie- und Bassstimme innerhalb einer Spur
- Unterbrechungszeichen: Coda, Segno (Einfach und Doppelt), Fine mit 14 möglichen Sprungvarianten
- Angabe von Oktavierungen: 8va, 8va (bassa), 15ma und 15ma (bassa)
- Triolenfeeling wird jetzt dem jeweiligen Takt zugeordnet (8'tel oder 16'tel)
- Alternative Endungen wurden erweitert
- Vorschlagsnoten und 'Abgedämpfte Noten' wurden verbessert
- Möglichkeit weitere Effekte auf 'Saitengezogene Noten' zu addieren

- Verlängerter Saitenzieh-/Bendings und Vibratorarmeffekt
- Vollständige Unterstützung von Künstlichen Flageolets
- Wah-Wah Effekt
- Begrenzungszeichen ^
- Stimmungen sind nun mit einem Instrument verknüpfbar
- Akkorddiagramme können jetzt am Anfang der Partitur und/oder zusätzlich innerhalb über, oder zwischen dem Notenliniensystem, dargestellt werden
- Neue Wiedergabefunktion: RSE [Realistic Sound Engine] mit realen Instrumentenklängen
- Erweiterter Geschwindigkeitstrainer
- MusicXML Import/Export
- PowerTab Import
- TablEdit Import
- PDF Exportierung
- Erweiterter ASCII Import/Export
- BMP Export einer vollständigen Seite
- Erweiterung und Vereinfachung der WAVE-Exportierung (benutzt die Windows® Lautstärkenreglung)
- ...

Technischer Support

Bevor Sie den Technischen Support kontaktieren, sollten Sie diese Benutzeranleitung gelesen haben, denn sie beinhaltet und beantwortet alle Fragen, die von Anwendern bisher an uns gestellt wurden.

Falls Sie Probleme damit haben Guitar Pro zu installieren, besuchen Sie bitte das [SUPPORT](#). Dort finden Sie auch, sofern verfügbar, eine aktualisierte Version des mitgelieferten Benutzerhandbuches, und Sie haben die Möglichkeit via eMail unser Technisches Support Team zu kontaktieren.

Um Unterstützung von unserem Technischen Support zu bekommen, müssen Sie:

- Ihre **Lizenzinformation** auf der Guitar Pro Internetseite **registriert haben**;
- **Die aktuellste 5.x Version benutzen**, die Sie über die Guitar Pro Internetseite beziehen können (Upgrades sind für alle V5-Kunden kostenlos). Um Herauszufinden, welche Guitar Pro Version Sie benutzen, sehen Sie bitte unter dem Menüpunkt **Hilfe > Info** nach.

 **Beachten Sie bitte:** Der Verkäufer in dem Land, in dem Sie Guitar Pro bezogen haben, kann zusätzliche technische Unterstützung mittels Internet, Telefon oder per Post anbieten. Für diesen Fall liegen weitere Hinweise Ihrer Software bei, welche genauere Informationen erhalten, wie Sie diesen Support kontaktieren können.

 **Beachten Sie bitte:** Am Ende des Vertriebs dieser Version, wird Ihnen anschließend noch für ein ganzes Jahr lang Technischer Support gewährt.

Allgemeine Angaben

Einführung

Willkommen bei Guitar Pro!

Guitar Pro ist die ultimative Arbeitsumgebung, die ebenso für den Anfänger, wie auch für den fortgeschrittenen Semi- oder Profigitarristen konzipiert wurde. Es wurde entwickelt, um Ihnen als Anwender zu Helfen Fortschritte beim Spielen zu erlangen, um zu komponieren, oder einfach, um sich selbst mit der Gitarre zu begleiten. Guitar Pro wurde für 4- bis 7-saitige Instrumente (Gitarre, Bass, Banjo, Mandoline, ...) ausgelegt.

Mit Guitar Pro haben Sie :

- Einen **Partitureditor**, basierend auf einer **Mehrspur Tabulatur Notation**. Guitar Pro ist einfach zu handhaben, beinhaltet die meist gebräuchlichsten Notationszeichen und ist speziell für Saiteninstrumente geeignet.
- Die Möglichkeit Ihr **Musikstück anzusehen und anzuhören**. Dabei haben Sie eine exakte Wiedergabe angegebener Noteneffekte oder eingestellter Gitarreneffekte, und eine optimierte Ausgabe auf dem Computerbildschirm.
- **Hilfsmittel, die Sie in die Lage versetzten Tag für Tag weiterzukommen**, wie durch ein integriertes Digitales Stimmgerät (Tuner), ein Akkord-Diagramm Suchfunktion, ein Tonleitern- und Skalenauswahl Werkzeug, die Anzeige eines Griffbretts mit den Noten und mehr...
- **Verschiedenartige Import- und Exportfunktionen**, mit denen Sie jetzt Hunderttausende von Tabulaturen/Partituren in unterschiedlichen Formaten aus dem Internet nutzen können.

Wichtige Programmeigenschaften :

- **WYSIWYG Anwendungsfenster**

Mit Guitar Pro haben Sie die Möglichkeit entweder im WYSIWYG-Modus oder im Bildschirm-Modus zu arbeiten. Im WYSIWYG-Modus sehen Sie das editierbare Seitenlayout, wie es auch ausgedruckt wird. Im Bildschirm-Modus (Vertikaler-/Horizontaler Partiturverlauf) wird das gesamte Bearbeitungsfenster für den Arbeitsbereich genutzt. Sie können jederzeit Ihren Wünschen entsprechend die Abmessungen des Layouts der Seitenansicht über 'Seite einrichten' verändern, wie ebenso die Auswahl der sichtbaren Spuren.

- **Anpassbarer Ausdruck**

Guitar Pro konfiguriert automatisch die vertikale Positionierung der verschiedenen Elemente und die Raumauffüllungen bei Partitursymbolen. Die Eingabe geht deshalb sehr schnell und ergibt eine Ausgabe, wie bei einer professionellen Notenliteratur.

- **Synchronisation**

Guitar Pro fügt automatisch die Takte eines Stückes ein und bietet Synchronisation zwischen den Spuren der ganzen Partitur. Diese strenge Synchronisation wird für ein sauberes Wiedergabeformat der Partitur benötigt, und es kann Ihnen gleichzeitig unterstützend beim Lernen dienen, ein korrektes Zeitmass einzuhalten.

- **Interaktive Hilfsmittel**

Jedes Werkzeug innerhalb Guitar Pro ist eng verzahnt mit den Einstellungen der aktuell benutzten Spur. Wenn Sie zum Beispiel das Digitale Stimmgerät öffnen, zeigt es Ihnen die Saiten und Stimmungen bezogen auf die ausgewählte aktuelle Spur. Diese Eigenschaften machen Guitar Pro sehr vielseitig einsetzbar und gleichzeitig einfach zu handhaben.

Notationen verstehen

Damit Sie Guitar Pro am Besten und Effektivsten einsetzen können, sollten Sie :

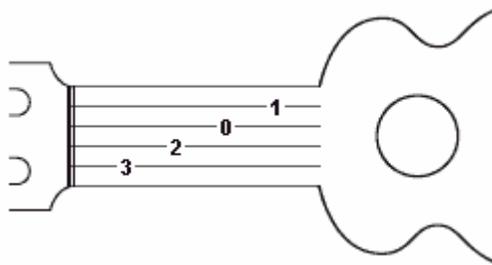
- **Wissen wie man Tabulaturen liest**
- **Ein paar Kenntnisse über Rhythmik besitzen!**

Daher jetzt, eine kurze Einführung in die Noten- und Tabulaturnotation

1. Das Lesen von Tabulaturen

Die Tabulatur ist eine spezielle Form der Notation von Musik für Saiteninstrumente mit Bündeln. Es gibt die Tabulaturanschreibweise für Gitarre, Banjo, Mandoline,... Bei dem Klavier, im Vergleich, gehört zu jedem Ton genau eine einzige Taste. Hier ist die normale Notation eindeutig. Bei einer Gitarre dagegen nicht, denn ein und derselbe Ton kann an verschiedenen Stellen auf dem Griffbrett gegriffen werden. Dieser Umstand wird von der Tabulatur berücksichtigt!

Die Tabulaturnotation kann sehr einfach gelernt werden, und man muss vorher nicht etwas über Musiktheorie erfahren haben. Tabulaturen alleine geben aber keine Auskunft über die Tonlänge der Noten.



Die Tabulatur ist eine Griffschrift : die Linien sind Abbildungen der 6 Saiten (Bass 4, Banjo 5, etc.), wobei unten die tiefste Saite (tiefes E) liegt, der Ansicht des Spielers auf das Griffbrett entsprechend, und oben sich die höchste, dünnste Saite (hohes E) befindet. Die Ziffern zwischen den Taktstrichen geben den Bund an, der gegriffen werden muss. Eine '0' bedeutet, dass die Saite offen, also ohne zu Greifen, gespielt wird. Dies entspricht dem, wie Sie die Gitarre sehen, wenn Sie sie spielen, und nicht wie Sie sie sehen würden, wenn Sie vor dem Spielenden stehen.

2. Rhythmusnotation

Eine ganze Note dauert doppelt so lang, wie eine halbe Note. Zwei Viertelnoten dauern genauso lang, wie eine Halbe Note, zwei Achtel wie eine Viertel, zwei Sechzehntel wie eine Achtel, usw... Zu jedem Notenwert gibt es ein Zeichen für die entsprechende Pause. Wenn zum Beispiel ein Anschlag eine Viertel Note lang ist, und das Tempo des Liedes beträgt 60 bpm, dann entspricht die Viertelnote in diesem Song genau 1 Sekunde. Wenn das Tempo 120 bpm beträgt, hat die Viertelnote eine Zeitdauer von nunmehr einer $\frac{1}{2}$ Sekunde. Das Tempo wird mit der Einheit bpm (engl. beats per minute) angegeben, welches für Schläge pro Minute steht :

Ist eine Note punktiert, wird ihr Zeitwert eineinhalb Mal so lang wie ihr originaler Zeitwert ($\times 1,5$) :

Eine Triole von drei Achtel Noten ($3 \times \frac{1}{2}$ Anschlag = 1,5 Anschläge einer Viertelnote) wird gespielt im Zeitwert von zwei Achtel Noten (bzw. einer Viertel Note). Vereinfacht kann man sagen, bei Triolen entsprechen drei Achtel Noten dem Zeitwert von zwei Achtel Noten ($3 \times \frac{1}{8} \text{Tr} = 2 \times \frac{1}{8} \text{ und } \frac{1}{8} \text{Tr} + 2 \times \frac{1}{16} \text{Tr} (= \frac{1}{8} \text{Tr}) + \frac{1}{8} \text{Tr} = 2 \times \frac{1}{8}$) :



Die Taktangabe

Die Taktangabe zeigt die Anzahl der Schläge pro Takt und wird durch einen Bruch angegeben, dessen Nenner die Zählseinheiten angibt und dessen Zähler anzeigt, wie viele solcher Zählseinheiten in einem Takt vorkommen.



Zum Beispiel : bei dem Vorzeichen $3/4$ gibt die 4 an, dass die Referenzzeit des Stückes einer Viertel Note entspricht, und die 3 zeigt an, dass ein Takt drei Anschläge mit dieser Note (diesem Notenwert) hat.

Programmübersicht

The screenshot displays the Guitar Pro 5 interface with the following components:

- Top Menu Bar:** Datei, Bearbeiten, Partitur, Spur, Noten, Verzerrungen, Markierungen, Hilfsmittel, Wiedergabe, Ansicht, Extras, Hilfe.
- Toolbar:** Includes file operations, playback controls, and a 'Symboleisten' (Symbol List) window.
- Score Area:**
 - Bridge:** Musical notation for measures 35-41, featuring guitar-specific symbols like 'T.H.' (Tremolo Harmonic) and fret numbers (5, 6, 8, 10).
 - Outro:** Musical notation for measures 42-48, featuring 'S.H.' (Sustained Harmonic) symbols and fret numbers (8, 10, 11, 12).
- Track List:**

<	>	Name	S	X	Post	HK	NK	Instrument	Lautstärke	Balance	Cho	Hal	Ph
		1 Melody	[S]	[M]	1	7	8	52 - Choir Aahs	[50]	[0]	0	0	0
		2 Rhythm Guitar	[S]	[M]	1	1	2	29 - Overdriven Guitar	[11]	[0]	0	0	0
		3 Solo Guitar	[S]	[M]	1	3	4	30 - Dist	[15]	[0]	0	0	0
		4 Bass	[S]	[M]	1	5	6	34 - Electric Bass	[11]	[0]	0	0	0
		5 Percussions	[S]	[M]	1	10	10	0 - Kit Batterie 0	[50]	[0]	0	0	0
- Mixer:** A 'Mischpult' (mixer) section with volume and balance sliders for each track.
- Global View:** A 'Globale Ansicht' (Global View) piano-roll style display showing the arrangement of tracks over time, with sections for Bridge and Outro.
- Status Bar:** Page 2/2, 042: 049, Takt vollständig (Takt completely), Solo Guitar, 4.000: 4.000, Demo for Guitar Pro 4 - Franck Duhamel.

Je nach Ihren Wünschen, können Sie die Symbolleisten des Programms an eine andere Stelle des Anwendungsfensters verschieben und dort verankern, oder freischwebend stehen lassen. Ebenso können Sie die Symbolleisten alle oder nur vereinzelt einblenden und ausblenden um mehr Platz auf dem Bildschirm zu haben.

Über das Menu **Ansicht > Menüs und Symbolleisten** kann man auswählen welche Symbolleisten sichtbar sein sollen oder man kann die Standardposition der Symbolleisten wieder herstellen. Der Menüpunkt  **Ansicht > Design** ändert das Aussehen der Menüschildflächen in einen gewünschten Stil. Die Stile Wie-GP4 / GP4-like und Wie-GP3 / GP3-like werden derzeit mit dieser Software unterstützt.

Die Anwendungsansicht besteht aus drei Bereichen (Fenster); dem Bearbeitungsfenster zum Editieren Ihrer Partitur, dem Mischpult für die Regelung Ihrer einzelnen Partiturspuren und einer Globalen Spurübersicht, zwecks schnellem Taktzugriff. Der obere und der untere Fensterbereich kann durch Ziehen eines Teilers (**Splitter 1**) in verschieden große Bereiche aufgeteilt werden. Der untere Bereich kann zusätzlich durch Ziehen eines weiteren Teilers (**Splitter 2**) ebenso proportioniert werden. Ein Mausklick auf den Teiler blendet den entsprechenden Bereich entweder aus oder wieder ein.

In der Statusleiste, einem horizontalen Abschnitt am unteren Rand des Anwendungsfensters, erhalten Sie Informationen über die aktuelle Partitur, wie die Bearbeitungsposition (aktueller Takt: Anzahl Takte), eine Angabe über die Taktdauer des aktuellen Taktes, den Namen der gerade bearbeiteten Spur, die Seitennummer, und den Titel, sowie den Autornamen des Musikstückes.

Benutzung

Schreiben

Die Erstellung einer neuen Partitur

Um eine neue Partitur mit Guitar Pro zu erstellen, führen Sie bitte folgende Schritte durch:

1. Eine neue Partitur anlegen

Nutzen Sie das Symbol  auf der Symbolleiste, oder wählen Sie bitte in der Menüleiste

Datei > Neu [Strg+N] aus.

Damit wird automatisch, ggf. nach Abfrage, ob Sie speichern möchten, die momentan angezeigte Partitur geschlossen und eine neue Partitur angelegt. Es öffnet sich das **Eigenschaften** [F5] Dialogfenster.



Dieser Dialog erlaubt Ihnen das Erfassen diverser Informationen, wie Angabe des Titels, der Namen der Künstler, und auch die Eingabe von Songtexten.

2. Vorzeichen auswählen

Benutzen Sie das Symbol  oder wählen Sie in der Menüleiste **Partitur > Vorzeichen** aus, um den Vorzeichenauswahl Dialog zu öffnen.

Wählen Sie das Versetzungszeichen und die Tonart (Dur oder Moll) der Partiturstimme aus. Falls Sie sich im Moment nicht darüber klar sind, können Sie auch den eingestellten Standardwerte (C Dur) übernehmen, weil hierdurch nicht, bei nachträglichen Änderungen, das allgemeine Notenbild geändert wird. Eine spätere Änderung ist jederzeit möglich.

Klicken Sie auf die **OK** Schaltfläche, um Ihre Einstellungen zu Speichern und Fortzufahren.

3. Notenschlüssel

Der Notenschlüssel (Violin- oder Bassschlüssel) wird automatisch bestimmt, indem Sie die [Spureigenschaften](#) für das Instrument auswählen (Gitarre oder Bass).

4. Taktangabe und Triolenfeeling

Benutzen Sie das Symbol  oder wählen Sie in der Menüleiste **Partitur** > **Taktangabe** aus, um das Dialogfenster zu Angabe des Zeitmaßes der Taktart zu öffnen.

Wählen Sie den Takt aus, der für den Partiturabschnitt gelten soll (Standardwert ist ein 4/4 Takt). Die Taktangabe bestimmt die Anzahl der Notenanschläge innerhalb des Taktes.

Klicken Sie auf die **OK** Schaltfläche, um Ihre Einstellungen zu Speichern und Fortzufahren.

Benutzen Sie das Symbol , oder wählen Sie in der Menüleiste **Partitur** > **Triolenfeeling**, um Einstellungen für die Synkopierung vorzunehmen.

Klicken Sie auf die **OK** Schaltfläche, um Ihre Einstellungen zu Speichern und Fortzufahren.

5. Spureigenschaften

Benutzen Sie das Symbol  oder wählen Sie in der **Menüleiste Spur** > **Spureigenschaften** [F6] aus, um das Dialogfenster der **Spureigenschaften** zu öffnen.

Dieser Dialog ermöglicht Ihnen die Definition von [Spureigenschaften](#), wie die Angabe des Spurnamens, der Farbauswahl für das Bearbeitungsfenster, die Instrumentenstimmung, etc...

Klicken Sie auf die **OK** Schaltfläche, um Ihre Einstellungen zu Speichern und Fortzufahren.

Benutzen Sie das Symbol , oder wählen Sie in der Menüleiste **Spur > Instrument** [F7], um den Dialog für die Instrumenteinstellung zu öffnen. Wählen Sie den Sound, den Sie möchten, aus, und bestimmen Sie, ob die Wiedergabe mittels MIDI oder mit RSE erfolgen soll.

Klicken Sie auf die **OK** Schaltfläche, um Ihre Einstellungen zu Speichern und Fortzufahren.

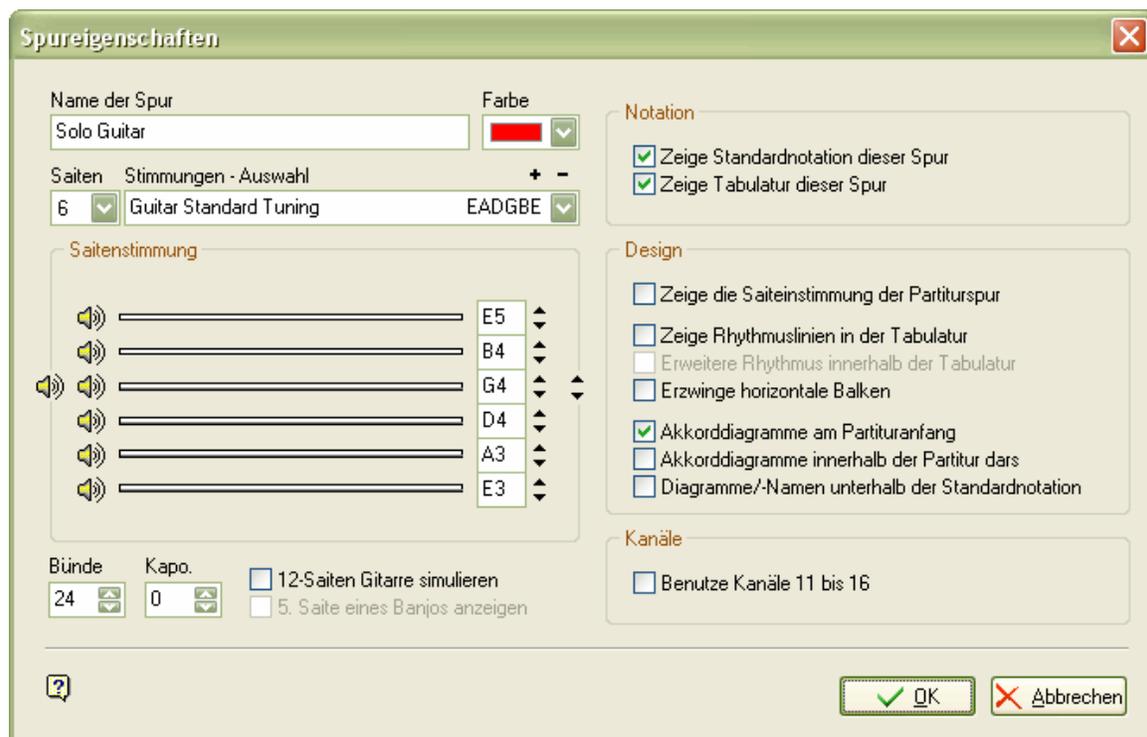
Jetzt kann es losgehen, um die Noten in die Partitur einzugeben. Ebenso können Sie aber auch [weitere Spuren hinzufügen](#).

Spur hinzufügen

Guitar Pro kann bis zu 256 Spuren gleichzeitig in einer Partitur darstellen. Es gibt zwei Arten von Spuren:

- **Saiteninstrumente** (Gitarre, Bass, Mandoline, Banjo,...)
- **Schlaginstrumente** (Percussion)

Um eine neue Spur einzugeben, benutzen Sie bitte das Symbol , oder wählen Sie in der Menüleiste **Spur > Hinzufügen** [Strg+Umschalt+Einfüg] aus. Definieren Sie nun den Spurtyp (Saiteninstrument oder Schlaginstrument) und die Position, an welcher Stelle, in Relation zu der aktuellen Spur, die neue Spur eingefügt werden soll. Bestätigen Sie abschließend mit einem Klick auf die **OK** Schaltfläche.



Der Spureigenschaften Dialog öffnet sich, damit die Spurkennwerte eines Saiteninstrumentes eingeben werden können :

- Name der Spur
- Farbe im globalen Spurübersichtssfenster

- Anzahl der Saiten
- Stimmung (Tuning) - Auswahl an Hand mitgelieferter Vorgaben
- Selbstdefinierte Stimmung (Verändern Sie die Tonhöhe der einzelnen Saiten und benutzen Sie den + und – Knopf, um Ihre Kreation der Sammlung hinzuzufügen)
- Bundanzahl auf dem Griffbrett
- Kapodasterposition (0 = kein Kapodaster; engl. Capo)
- 12-Saiten Gitarre simulieren
- 5. Saite eines Banjos anzeigen (die Darstellung beginnt ab dem 6. Bund)
- Zeige Standardnotation dieser Spur
- Zeige Tabulatur dieser Spur
- Zeige Saitenstimmung der Partiturspur
- Zeige Rhythmuslinien in der Partitur
 - Erzwingen horizontale Balken
 - Akkorddiagramme am Partituranfang
 - Akkorddiagramme innerhalb der Partitur darstellen
 - Diagramme/-Namen unterhalb der Standardnotation

Audioparameter der Spur können mit dem Instrumentendialog [\[F7\]](#) gesetzt werden.

Weil bei Guitar Pro jede Spur dieselbe Anzahl von Takten aller Spuren haben muss, werden leere Takte automatisch in die neue Spur eingefügt. Hiermit wird der musikalische Zusammenhang des Musikstückes gewährleistet.

Um eine Spur zu löschen, benutzen Sie bitte das Symbol  oder wählen Sie in der Menüleiste **Spur > Löschen** [\[Strg+Umschalt+Entf\]](#) aus.

Über das Menu  **Spur > Nach Oben/Nach Unten** [\[Strg+Alt+Bild Auf/Ab\]](#), können Sie die aktuelle Spur innerhalb der Partitur nach oben oder nach unten versetzen.

Mehr Informationen, über die Eingabe eines Percussion-Instrumentes, finden Sie unter dem Thema [Schlaginstrumente](#).

 **Hinweis:** Wenn Sie die Anzahl der Saiten einer bereits bestehenden Spur oder dessen Tonhöhe ändern, kann Guitar Pro Ihre Noten entsprechend transponieren. Mit dieser einmaligen Funktionalität, können Sie so z.B. eine Banjo-Spur in eine Gitarrenspur konvertieren.

Die Taktbearbeitung

In Guitar Pro haben die Takte der verschiedenen Spuren die gleichen Eigenschaften. So wird ein Takt dieselben Taktangaben in der Spur 1, wie auch in der Spur 2, besitzen. Wenn ein Wiederholungs-Anfang eingefügt wird, wird automatisch das Ende aller Spuren als Wiederholungs-Ende gesetzt.

Die musikalische Übereinstimmung des Partituranlaufes ist damit gewährleistet, und das Abspielen der Partitur wird das gewünschte Ergebnis liefern.

Andererseits müssen Sie aber deshalb jede Spur vollständig eingeben. Es ist nicht möglich gleichzeitig hundert Takte lang eine Gitarrenspur zu erzeugen und daneben eine Schlagzeugspur mit nur einem Takt zu haben, welche sich ständig wiederholen soll.

Folglich müssten Sie, für diesen Fall, die Schlagzeugspur 100 Takte lang, mittels Kopieren/Einfügen, neben der Gitarrenspur anlegen.

Um Takte auf allen Spuren hinzuzufügen oder zu löschen, benutzen Sie bitte das Symbol  bzw.  oder wählen Sie in der Menüleiste **Bearbeiten**> **Ausschneiden** [Strg+X] bzw. **Bearbeiten**> **Takte einfügen** [Strg+Einfüg]. Um nur den Takt einer Spur auszuschneiden oder einzufügen, benutzen Sie bitte [Ausschneiden/Kopieren/Einfügen](#) unter der Auswahl 'nur die aktuelle Spur' im Takte Kopieren Dialog und Löschen dann den alten Takt.

Mit dem Symbol  oder über die Menüleiste **Bearbeiten**> **Taktinhalt(e) entfernen**, ist es Ihnen möglich, von einem oder von mehreren Takten gleichzeitig die Noten zu entfernen.

Taktlinien:

Guitar Pro verwaltet die Taktlinien automatisch!

Falls Sie den Eingabezeiger nach rechts bewegen, wird automatisch ein neuer Takt mit demselben Zeitwert der Taktangabe erzeugt, wie der indem Sie sich gerade befinden (zum Beispiel befinden Sie sich auf der dritten Viertel Note eines 4/4 Taktes, cf. [Notationen Verstehen](#)). Ist der Takt noch nicht beendet, wird anstatt ein neuer Anschlag erzeugt, mit demselben Notenzeitwert der Note davor.

In der Statusleiste wird der wirkliche Zeitwert des aktuell bearbeitenden Taktes im Verhältnis zu Taktlänge laut Taktangabe angezeigt. Und ein Symbol weist daraufhin, ob der Takt vollständig , die Taktlänge unterschritten  oder überschritten  wird.

Um einen Abschnitt am Ende des aktuellen Taktes zu setzen, benutzen Sie bitte die Menüleiste **|| Partitur > Abschnitt**. Ein Abschnitt wird durch einen Doppeltaktstrich definiert und dient der weiteren Unterteilung der Partition, er hat aber keinen Einfluss auf die Wiedergabe im Gegensatz zu einen Wiederholungszeichen (siehe unten).

Takte anordnen:

In der Seitenlayoutansicht oder Seitenlayoutansicht (ohne Leerräume) ist es möglich selber die Anzahl der Takte pro Zeile zu setzen. Hierfür benutzen Sie bitte folgende Einstellmöglichkeiten über die Menüleiste **¶ Partitur > Zeilenumbruch > Zeilenumbruch bei Eingabeposition** und **🔒 Partitur > Zeilenumbruch > Vermeide Umbruch bei Zeilenposition**. Diese Funktionen können Ihnen ebenso helfen, wenn Sie das [Seitenlayout](#) mit Seite einrichten Ihren Wünschen entsprechend anpassen.

Die Eingabe eines Zeilenumbruchs, oder dessen Vermeidung, wirkt sich auf die Spuren aus, die im Bearbeitungsfenster gerade dargestellt werden. Es können verschieden Darstellungsarten: einzelne Spuren, alle Spuren, mit voneinander unabhängigen Zeilenumbrüchen, eingegeben werden. Wenn also alle Tonspuren sichtbar sind, dann wirkt sich ein erzwungener Zeilenumbruch oder eine erzwungene Vermeidung auf die gesamte Partitur aus. Wenn man sich aber nur einzelne Spuren im Bearbeitungsfenster einblendet, kann man für jede Spur ein anderes Arrangement der Takte erzeugen und natürlich auch zusätzlich ein Gemeinsames für die Mehrspuransicht mit allen Spuren.

Um den letzten Takt am Ende des Stückes, bis and den rechten Seitenrand nach rechts, auszurichten, geben Sie einfach einen Zeilenumbruch für diesen Takt an.

Wiederholung, Alternative Endungen und Unterbrechungszeichen:

Um eine Wiederholung einzufügen, benutzen Sie bitte die Menüleiste **Menüleiste Partitur > Wiederholung Ende**. Damit wird am Ende des aktuellen Taktes die Taktlinie durch das Wiederholungszeichen ersetzt, und sie werden über einen Dialog dazu aufgefordert, die Anzahl der Wiederholungen zu bestimmen. Ein Wiederholungsendezeichen zeigt an, dass das Musikstück von diesem Punkt an, bei dem Wiederholungsanfang, für die angegebene Anzahl an Wiederholungen, fortgesetzt wird.

Das Setzen eines Wiederholung Endes steht in Verbindung mit dem Setzen eines Wiederholung Anfangs. Wählen Sie hierzu bitte, das Symbol **||:** oder klicken Sie in der Menüleiste auf **Partitur > Wiederholung Anfang**. Ein Beispiel:

Die Abspielreihenfolge ist somit Takt **1 - 2 - 1 - 2 - 3**.

Mit die Menüleiste **Partitur > Alternative Endungen**, setzen Sie eine Wiederholungsanweisung für verschieden Endungen, bei mehrfachen Wiederholungen, am Anfang des gerade bearbeitenden Taktes. Mit der Alternativen Endung können Sie bestimmen, wie eine Endung gespielt werden soll, in Abhängigkeit von der Anzahl der Wiederholungen, und damit unterschiedliche Endungen eingeben; siehe folgendes Beispiel:

Die Abspielreihenfolge ist nunmehr **1 - 2 - 1 - 3**.

Benutzen Sie das Symbol  oder wählen Sie in der Menüleiste **Partitur** > **Unterbrechungszeichen**, um Sprünge mittels den Unterbrechungszeichen: Coda, Doppel Coda, Segno, Segno Segno, Fine oder 14 weiteren unterschiedlichen Sprungzielen, einzugeben.

Vorzeichen, Taktangabenwechsel und Triolenfeeling mitten in der Partitur:

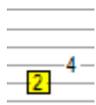
Mit das Menü  **Partitur** > **Vorzeichen**, das Menü  **Partitur** > **Taktangabe** und  **Partitur** > **Triolenfeeling**, können Sie die Vorzeichen, die Taktangabe und die Triolenfeeling des Musikstückes am Anfang der Partitur bestimmen. Aber ebenso ist es auch möglich diese Einstellungen in der Mitte der Partitur zu setzen. Begeben Sie sich hierzu in den entsprechenden Takt und klicken Sie dann einfach auf das Symbol.

Noteneingabe

Mit Guitar Pro können Sie Ihre Noten entweder in die die **Tabulaturlinien** oder in die **Standardnotenlinien** setzen. Jede Noteneingabe wird, in dem jeweiligen anderen Liniensystem, automatisch vervollständigt.



Das Eingabefeld ist ein kleines **gelbes Rechteck** auf der Noten- bzw. Tabulaturlinie. Auf dem jeweils anderen Notenliniensystem erscheint es als korrespondierendes **graues Rechteck**, um die jeweilige Note bzw. Tabulaturzahl.



Mit der Tastaturtaste **TAB** (Tabulator), wechseln Sie zwischen den beiden Notenliniensystemen.

 **Tip** : Mit   [Alt+Bild Auf/Ab], können Sie die Note jeweils auf eine andere Instrumentensaite nach oben, oder nach unten, versetzen, ohne dass sich die Note bzw. die Tonhöhe ändert; vorausgesetzt auf dem Griffbrett des Instrumentes gibt es so eine Position. Dies funktioniert auch, wenn Sie sich auf dem Standardnotenliniensystem befinden. Sie müssen also hierfür nicht jedes Mal das Liniensystem wechseln.

Ein reiner Mausklick in die Partitur fügt noch keine Note hinzu, bewegt aber den Eingabezeiger an diese Stelle. Damit werden fehlerhafte Partitureingaben mit der Maus vermieden.

Andererseits hat man aber viele verschiedene Möglichkeiten, Noten der Partitur hinzuzufügen :

- **Über die PC-Tastatur**

Fast alles kann mit dem numerischen Tastenfeld erledigt werden :

- Mit den **Pfeil** Tasten, bewegen Sie sich in der Partitur,
- Über die **Zahlentasten**, geben Sie die Noten ein,
- Mit der + und der - Taste, ändern Sie die Länge der Note,

- Mit der **Einfügen** und **Entfernen** Taste, fügen Sie Noten ein oder löschen Sie sie.

Mehr Information : [Tastaturkombinationen](#)

▪ Mit Verwendung der Maus

Fall Sie die Verwendung mit der Maus bevorzugen, haben Sie hierzu folgende Möglichkeiten der Noteneingabe :

- Dem **Griffbrett** ( **Ansicht** > **Griffbrett**) des Instrumentes Ihrer Spur ;
- Dem Menü **Note** > **0 bis 30** (rechter Mausklick auf der Tabulaturlinie) ;
- Den Takt wechseln, mit den **<=>** und **=>** Auswahlknöpfen auf den Symbolleisten des Griffbretts ;
- Die Notendauer ändern Sie durch Anklicken auf die Symbolleiste für die **Notenwerte**  ;
- Anschläge fügen Sie ein oder löschen sie mit Menüleiste **Noten** > **Anschlag einfügen** [Einfg] und dem ie Menüleiste **Noten** > **Anschlag löschen** [Strg+Entf].

Mehr Information : [Das Griffbrett](#) - [Die Keyboardtastatur](#)

▪ Mit einem MIDI-Instrument

Über die Menüleiste  Wiedergabe > MIDI Eingang, haben Sie die Möglichkeit, mittels einem extern an den PC angeschlossenen MIDI-Instrument (für Keyboard, Gitarre, etc.) Ihre Partitur, Note um Note, zu erzeugen. Mit Auswahl o.g. Menüpunktes, öffnen Sie den MIDI-Eingangskanal, welchen Sie vorher in  **Extras** > **Audioeinstellungen** eingegeben haben und starten den Empfang. Darüber hinaus sind Sie während der Aufnahme aber immer noch in der Lage, mit der Tastatur oder der Mause, Noten einzugeben.

Die über das MIDI-Instrument empfangenen Töne werden, beginnend mit dem aktuellen Anschlag des ausgewählten Taktes, in die Partitur, Note um Note, eingefügt, so dass sich der Eingabezeiger automatisch weiterbewegt. Der Rhythmus muss jetzt nur noch manuell, für die eingefügten Noten, eingegeben werden. Die MIDI Aufnahme einer kompletten Sequenz inklusive Rhythmuserkennung, ist derzeit nicht verfügbar, wird aber in der nächsten Version von Guitar Pro vorhanden sein.

 **Hinweis** : Wenn Sie die Vorgabe der Notenwerte, den Rhythmus, am Ende der Aufnahme ändern (und nicht nach jeder entsprechenden Note), können die Taktlinien an der falschen Stelle gesetzt werden. Benutzen Sie dann das Hilfsmittel **Taktlängenbearbeitung**, um automatisch eine Korrektur der Notation vorzunehmen.

Mehr Information : [Verwenden der Partitur](#)

▪ Durch Import von Dateien

Über das Menü  **Datei** > **Importieren** > **MIDI/ASCII/PowerTab/TableEdit** können Sie externen Musikdateien eines anderen Formates direkt in Guitar Pro importieren.

Mehr information : [MIDI Importieren](#) - [ASCII Importieren](#) - [PowerTab Importieren](#) - [TableEdit Importieren](#)

 **Hinweis** : Mit der [C] Taste, kopieren Sie den ausgewählten Anschlag an das Ende des Taktes. Dies kann u.a. sehr nützlich sein um Arpeggios zu wiederholen.

Hier einige wichtige Tipps zu Notenwerten :

Eingeben von Triolen und n-tolen (Quartole, Quintole, Sechstole, ...) :

Um Noten zu gruppieren, müssen Sie nur den gewünschten n-tolen Wert (-3-, -5-, ...) den einzelnen Notenanschläge zuordnen. Guitar Pro wird automatisch die jeweiligen Noten zu einer Gruppe zusammenfassen, sobald die Summe der Notenzeitwerte ein Vielfaches der ausgewählten n-Tole ergibt.



N-tolen können über die Menüleiste **Noten > Notenwert** [+/-] verändert werden. Ebenso ist auch die Verwendung der entsprechenden Symbolleisten möglich.

Weitere Information über n-tolen finden Sie unter dem Thema: [Notationen verstehen](#).

Haltebögen:

Ein Haltebogen kennzeichnet eine Note die nicht erneut angeschlagen wird, sondern es klingt die davor angeschlagene Note für den hinzugefügten Notenwert noch nach; wird also quasi gehalten bzw. verbunden. Die Note der Verbindung die gehalten wird, wird nur in der Standardnotation als normale Note angezeigt, aber nicht in der Tabulaturnotation.

Benutzen Sie bitte die Menü  **Noten > Vorherige Note verbinden (Haltebogen)** [L] aus, um einen Haltebogen, zu der davor angeschlagenen Note auf derselben Saite zu erzeugen

Wählen Sie bitte das Menü  **Noten > Vorherigen Anschlag verbinden** [Strg+L] aus, um alle Noten, des vorangegangenen Anschlags (zum Beispiel eines Akkordes) einen weiteren Notenwert zu halten.

Der Menüleiste **Noten > Tonlänge des Notenwertes = 100%** , um die Länge, die der Ton erklingen soll, abweichend vom tatsächlichen Notenwert der Note, zu definieren. Die Angabe der zu erklingenden Tonlänge erfolgt im Verhältnis zum Notenwert in Prozent, wobei 100% exakt dem Notenwert laut Notation entspricht.

Versetzungszeichen in der Standardnotation (Erhöhung, Erniedrigung, Auflösung):

Um Versetzungszeichen in das Standardnotenliniensystem hinzuzufügen und wieder zu entfernen, benutzen Sie bitte das

Symbol  oder wählen Sie aus der Menüleiste **Noten > Halbtonschritt aufwärts** [Umschalt +] oder das Symbol  oder entsprechend aus dem Menü **Noten > Halbtonschritt abwärts** [Umschalt -]. Versetzungszeichen werden im Allgemeinen den Noten automatisch hinzugefügt, unter der Berücksichtigung der gesetzten Partiturvorzeichen. Ebenso ist es möglich das Vorzeichen zu wechseln, indem man über das Menü  **Noten > Vorzeichenwechsel** [Umschalt *] benutzt.

Rhythmische Notenumsetzung:

Guitar Pro übernimmt automatisch die Anzeige der Notenrhythmuszeichen und der Notenendausrichtung, auf Grund der von Ihnen angegebenen Notenwerte und Taktangabe. Aber es ist auch möglich manuell die Notenbalken oder die Ausrichtung der Notenhäse, über den Menüpunkt **Noten**, oder über die Symbole der Symbolleiste **Noten**

 , zu verändern.

Melodie- und Bassstimme:

Guitar Pro unterstützt die Benutzung von zwei unabhängigen Stimmen innerhalb einer Spur; normalerweise Melodie- und Bassstimme. Die Stimmen müssen separat eingegeben werden. Benutzen Sie das Symbol  oder wählen Sie in der Menüleiste **Bearbeiten > Stimmenauswahl > 1. Stimme [Melodiestimme]** [Strg+1] bzw. wählen Sie über die Menüleiste  **Bearbeiten > Stimmenauswahl > 2. Stimme [Bassstimme]** [Strg+2] um die Eingabe für die Eine oder die Andere Stimme zu aktivieren. Über das Symbol  oder die Menüleiste **Bearbeiten > Stimmenauswahl > Ausblenden der inaktiven Stimme** [Strg+G], können Sie die schwarze Farbe der Noten, der momentan nicht bearbeiteten Stimme, ergrauen, so dass die Noten ausgeblendet erscheinen.

Unterbrechungszeichen:

Ein Musikstück wird gewöhnlicherweise vom ersten Takt an gespielt und Takt für Takt bis zum Ende wiedergegeben. Einige Sprungsymbole ermöglichen es jedoch, diese lineare Wiedergabe zu verändern. Sie werden Unterbrechungen genannt. Mit Hilfe der Unterbrechungszeichen, können Sie so unterschiedliche Abläufe für eine Gruppe von Noten oder Takten definieren.

Um Takte vollständig auszuwählen, drücken Sie einfach beim Markieren [Strg] auf Ihrer Tastatur. Wenn Sie einen Takt vollständig auswählen wird die ausgewählte Unterbrechung für beide Stimmen der Spur angewandt, andernfalls wird nur die aktuelle Spur unterbrochen.

 **Hinweis:** Sie können über das Menü **Extras > Optionen** [F12], Registerkarte **Allgemein**, eine automatische Sicherung aller n-Aktionen einstellen. Es wird damit eine temporäre Sicherungsdatei erzeugt, die es erlaubt Ihre Guitar Pro-Datei, im Falle einer abnormalen Programmunterbrechung, wiederherzustellen.

 **Hinweis:** Sie können über das Menü **Extras > Optionen** [F12], Registerkarte **Allgemein**, die Rückgängig/Wiederherstellen-Funktion deaktivieren. Denn bei älteren Computern kann diese Funktion zu Leistungseinbußen führen.

Notenverzierungen hinzufügen

Mit Guitar Pro können Sie eine unzählige Menge an musikalischen Symbolen, zur Änderung der Noten, der Partitur hinzufügen. Im Allgemeinen bezeichnet man im Notensystem diese musikalischen Zusätze als Effekte oder Artikulationszeichen. In Guitar Pro wurden speziell für Saiteninstrumente (Gitarre, Bass,&) gebräuchliche Spieeffekte als Effektsymbole hinzugefügt. Die meisten dieser Notenzusätze werden während der Wiedergabe der Partitur berücksichtigt.

Verschiedene Verzierungen oder Effekte können für einen ganzen Notenabschnitt den einzelnen Noten hinzugefügt werden, wie z.Bsp: Gehaltene Noten [let ring], Handballen gedämpften Noten [PM]...

Die folgenden musikalischen Symbole sind über die Auswahlknöpfe der entsprechenden Symbolleisten, oder mittels dem Menü **Noten** und dem Menü **Effekte** verfügbar :

 Dynamikwert	 Begrenzungszeichen	 Vibratoarm
 Vorschlagsnote	 Abgedämpfte Note	 Gleiten (Glissando)
 Staccato	 Gehaltene Note (Tenuto)	 Vibrato (links/rechts)
 Fade In/Einblenden	 Natürliches Flageolett	 Vibrato (rauf u. runter)
 Fingersatz für die linke Hand	 Künstliches Flageolett	 Triller
 Fingersatz für die rechte Hand	 Tapping	 Tremolo Picking
 Abschlag (u. Aufschlag)	 Slap (Bassgitarre)	 Handballen gedämpft
 Abschlag (u. Aufschlag) angeben	 Pop (Bassgitarre)	 Vortragsangabe
 Unbetonte Note (Portato)	 Hammer On / Pull Off	 Akkord
 Betonte Note (Akzent)	 Saite Ziehen	 Wah-Wah

Dynamikwert

Mit diesen Symbolen können Sie den Dynamikwert einer Note bestimmen.

Über die Menü         können Sie die Tondynamik, der einzelnen Noten, von sehr leise  bis zu sehr laut  festlegen.

Über die Menüleiste **Noten > Dynamikwert > Für den ganzen Akkord**, können Sie die von Ihnen vorgenommenen Veränderungen der Notendynamik auf alle Noten eines Anschlags, also auf den ganzen Akkord, erweitern, so dass Sie nicht jeder einzelnen Akkordnote den gewünschten Dynamikwert zuordnen müssen.

In der Partitur werden die unterschiedlichen Dynamikwerte der Noten normalerweise nicht angezeigt. Aber es ist möglich dies zu ändern, indem Sie über das Menü **Einstellung  Ansicht > Hervorhebung der Notendynamik auswählen**. Dann werden alle Noten in einer Graustufung, entsprechend ihres Dynamikwertes dargestellt, wobei gilt: je heller desto leiser und je dunkler desto lauter, wird die Note gespielt.

Mit dem Assistenten für Dynamikwerte, erreichbar über das Menü  **Hilfsmittel > Assistent**: Dynamikwerte, können Sie die Dynamikeinstellung für einzelne Saiten einer Spur, und für eine bestimmte Anzahl von Takten, gleichzeitig bestimmen.

Vorschlagsnote [G]

Die Vorschlagsnote ist ein Effektzeichen, und kennzeichnet eine kurze, vor der eigentlichen Note, gespielte Note. In Guitar Pro können Sie eine Vorschlagsnote für jede Saite definieren. Aber es ist nicht möglich mehrere Vorschlagsnoten hintereinander für dieselbe Saite zu setzen. Die Vorschlagsnote wird bei der Berücksichtigung des Zeitwertes des gesamten Taktes nicht mitgezählt, verlängert also die Taktzeit nicht.

Nach Auswahl des Symbols Vorschlagsnote erscheint ein Dialog, mit dem Sie folgende weitere Angaben machen können:

- Ton der Vorschlagsnote
- Die Position der Vorschlagsnote (Vor oder Mit dem Anschlag)
- Tondauer der Vorschlagsnote
- Dynamikwert der Vorschlagsnote
- Die Auflösungsart, der Vorschlagsnote, in die eigentliche Note (gleitend, Saite gezogen, ...)

👇 Staccato [▢](#)

Eine Staccatonote wird von anderen Noten getrennt, gekürzt, in etwa ihrem halben Notenwert entsprechend, quasi abgehackt, gespielt. Bei einer Reihe von Staccatonoten wird jeder Ton somit einzeln angeschlagen. Obwohl die Note kürzer erklingt, wird ihr kürzer erklingender Zeitwert nicht mit der Partitur verknüpft, sondern es zählt der normale Notenwert. Der Effekt wird durch einen Punkt auf der Note angezeigt.

< Fade In / Einblenden [F] [▢](#)

Der 'Fade In' Effekt, oder das Einblenden bezieht sich auf einen ganzen Anschlag, bzw. Akkord und ist dadurch gekennzeichnet, dass die Lautstärke von Null auf die eigentliche Höhe anschwillt. Bei einer E-Gitarre kann man dies erreichen, indem man, zum Beispiel mit dem kleinen Finger, den Lautstärkepoti abgedreht hält, einen Ton, Akkord anschlägt und dabei mit dem kleinen Finger den Poti aufdreht. Man kann dies so auch mehrmals hintereinander machen. Natürlich kann man auch ein Volumenpedal dazu benutzen.

👉 Fingersatz für die linke Hand [▢](#)

Dieser Fingersatz beschreibt (aus Sicht eines Rechtshänders), welcher Finger der linken Hand, welche Saite auf dem Griffbrett spielt. "T" steht für den Daumen, "1" für den Zeigefinger, "2" für den Mittelfinger, usw...

Das Fingersymbol wird unterhalb der Tabulatur mit einem Kreis umrandet dargestellt.

👉 Fingersatz für die rechte Hand [▢](#)

Dieser Fingersatz beschreibt (aus Sicht eines Rechtshänders), welcher Finger der rechten Hand welche Saite anschlägt.

"T" steht für den Daumen, "I" für den Zeigefinger (lat. index), "M" für den Mittelfinger (lat. medius),

"A" für den Ringfinger (lat. annulaire) und "O" für den kleinen Finger .

Das Fingersymbol wird unterhalb der Tabulatur einfach dargestellt.

↑ **Abschlag (und Aufschlag)** [Strg+D] [Strg+U]

Ein Abschlag wird gespielt, indem man die Saiten, eine nach der Anderen, anschlägt, anstatt sie auf einmal erklingen zu lassen. Der Abschlag geht von der tiefen Saite hin nach unten, zur hohen Saite, und der Aufschlag wird von der hohen Saite, zurück nach oben, zur tiefen Saite hin, durchgeführt.

Nach Auswahl, Aufschlag oder Abschlag, erscheint ein Dialog, indem Sie die Zeitdauer für die Anweisung festlegen können. Diese Zeitanweisung, mittels Notenzeichen symbolisiert, muss länger sein, als der Notenwert des Schlags, für den der Ab/Aufschlag gesetzt wird, oder die Noten können nicht korrekt wiedergegeben werden.

Das Ankreuzfeld, in dem Dialog für den Ab- und Aufschlag, erlaubt Ihnen ein Rasgueado anzugeben. Rasgueado ist eine Flamencotechnik, die wie folgt gespielt werden kann: Die rechte Hand wird leicht zur Faust geballt, der Daumen stützt sich leicht an die Gitarrendecke. Der kleine Finger schlägt die Saiten nun kräftig mit der Rückseite des Nagels hintereinander von oben nach unten an. Bei unveränderter Handstellung folgt nun der Ringfinger, dann der Mittelfinger. Nachdem der Zeigefinger den letzten Abschlag ausgeführt hat, schlägt er nun mit seiner Nagelinnenseite von der unteren höchsten Saite zurück nach oben. Die inzwischen geöffnete Hand schließt sich gleichzeitig wieder zur Faust und man beginnt wiederum von vorn mit dem Abschlag des kleinen Fingers. Es gibt jedoch weitere unterschiedliche Techniken.

Der Buchstabe "R" wird unter dem Anschlag hinzugefügt, um zu kennzeichnen, dass es sich um ein Rasquedo handelt.

Aufschlag/Abschlag angeben

Das Setzen eines Abschlag-/Aufschlagzeichens erlaubt Ihnen die Spielrichtung für den Anschlag anzuzeigen.  zeigt an, dass die Bewegungsrichtung von oben, der tieferen Saite, nach unten, hin zur höchsten Saite, verläuft.

() Unbetonte Note [o]

Eine unbetonte Note (engl. ghost note) ist eine schwächer, weich erklingende Note. Diese Töne werden gewissermaßen verschluckt man hört sie kaum. Folglich wird der Ton einer unbetonten Note während seines Erklingens automatisch in seiner Lautstärke abgeschwächt. Die Note selber erscheint auf der Tabulatur zwischen runden Klammern.

> Betonte Note / Akzent

Im Gegensatz zu einer unbetonten Note wird eine betonte Note (Akzent) hervorgehoben, also lauter als normal gespielt. Folglich wird der Ton einer betonten Note während seines Erklingens automatisch in seiner Lautstärke gesteigert.

^ Begrenzungszeichen

Eine Note mit einem Begrenzungszeichen wird bei gleichzeitiger Betonung etwas länger als eine Staccatonote gespielt.

*** Abgedämpfte Note [x]**

Eine abgedämpfte Note (engl. dead note) erklingt kurz und dumpf gegenüber einer normal gespielten Note und wird mit sehr stark gedämpften Saiten erzeugt. Die Tonhöhe bleibt relativ unbestimmt. Man verwendet diese Spielweise um auf der Gitarre einen besonderen Rhythmus effekt zu erzielen. Um eine abgedämpfte Note zu spielen, lassen Sie einen Finger der linken Hand (aus Sicht eines Rechtshänders) auf der Saite liegen, ohne ihn ganz auf den Bund zu drücken und schlagen mit der rechten Hand die Saite an. Sie können so verschiedene Töne hintereinander spielen oder auch gleichzeitig mehrere Saiten auf einmal im Bree abdämpfen.

Gehaltene Note

Eine Gehaltene Note ist eine Note die länger erklingt, mehr als gewöhnlich. Dies wird oft bei Arpeggios benutzt.

Es gibt hierfür kein spezielles Effektsymbol in der Notation, aber Sie können diese Noten in der Partitur sichtbar machen, indem Sie über das Menü Ansicht > Hervorhebung der 'Gehaltenen' Noten auswählen. Dann erhalten alle Gehaltenen Noten die Zeichen (...) hinzugefügt.

Mit dem Assistenten für Gehaltene Noten, erreichbar über das Menü  Hilfsmittel > Assistent: Gehaltene Noten, können Sie die Gehaltenen Noten, für einzelne Saiten einer Spur, und für eine bestimmte Anzahl von Takten, gleichzeitig, bestimmen.

Natürliches Flageolet

Man kann einzelne Obertöne der Saite zum Klingen bringen, wenn man die Saite beim Anschlag mit einem Finger der Greifhand, an bestimmten Stellen, nur kurz berührt. Man erzeugt ein Flageolet durch leichtes Aufsetzen eines Fingers der linken Hand (aus Sicht eines Rechtshänders) auf den Teilungspunkten (1/2, 1/3, 1/4 usw.) einer Saite, und indem man, mit der anderen Hand, die Saite anschlägt und gleichzeitig die Greifhand loslässt. Am 12'ten, 5'ten und 7'ten Bund sind die gebräuchlichsten und einfachsten Greifpositionen für Flageolet's. Aber auch auf anderen Bünden lassen sich Flageoletttöne erzeugen, was aber spieltechnisch recht schwierig werden kann.

Künstliches Flageolet

Verschiedene Arten von Flageoletttönen stehen zur Verfügung:

A.H. - Künstliches Flageolet

Um ein künstliches Flageolet (engl. artificial harmonic) zu erzeugen, drückt die linke Hand eine Saite bei einem Bund, als wie man eine normale Note spielt. Mit dem Zeigefinger der rechten Hand wird dieselbe Saite einige Bündel höher leicht berührt, und ein anderer Finger der rechten Hand spielt die Saite an. Das kann allerdings anfangs schwierig zu spielen sein.

T.H. - Tapping Flageolet

Das Tapped Flageolet ist eine Art des künstlichen Flageoletts. Es wird erreicht, indem man auf der gleichen Saite, einige Bündel höher, ein schnelles Tapping durchführt.

P.H. - Plektrum Flageolett

Das Plektrum Flageolett (engl. pitch harmonic) wird mit einem Plektrum erzeugt. Die Saite wird mit dem Plektrum gespielt und der Daumen, der das Plektrum hält, berührt dabei leicht die Saite, so dass ein Flageolett entsteht. Am besten eignet sich diese Spielweise mit E-Gitarre und reichlicher Verzerrung, z. Bsp. durch Benutzung eines Distortion Effektgerätes, oder durch Übersteuerung der Verstärkerendstufe mit seiner Vorstufe.

S.H. - Halbes (Plek) Flageolett

Das Halbe (Plek.) Flageolett (engl. semi (pitch) harmonic) ist ähnlich dem Plektrum Flageolett, mit Ausnahme dass der volle Klang der Saite, zusätzlich zum Flageolett erhalten bleibt.

T Tapping

Tapping ist verwandt mit der Hammering-Technik. Allerdings wird zum Tapping nur die Spielhand benutzt. Mit einem oder mehreren Fingern der Spielhand greift man gezielt einen oder mehrere Töne auf dem Griffbrett ab und lässt die Saite gleich wieder los, durch festes Aufdrücken eines oder mehrerer Finger, z. Bsp. des Mittelfingers, während die Greifhand dieselbe Saite an einem anderen Bund herunterdrückt. Es erklingt also der, an dem einen Bund, auf der entsprechenden Saite, gegriffene Ton und der, mit den Fingern der Spielhand, getappte. Man kann drei Töne spielen, indem man zusätzlich nach dem Spielen des getappten Tons ein Pull-Off/Abziehen der Greifhand macht. Damit ist es möglich, ganze Akkorde und Melodien, in weiter Lage, sehr schnell erklingen zu lassen. Edie Van Halen ist einer der bekanntesten Vertreter dieser Technik. Der Ton der getappten Saite erklingt nicht ganz wie gewöhnlich, was auch einen besonderen Reiz dieser Technik darstellt. Am besten eignet sich diese Spielweise ebenfalls für E-Gitarre, bei der man mehr Bünde zu Verfügung hat und auf Grund der Verstärkung der Tonabnahme leichter tappen kann.

In Guitar Pro wird oberhalb der Tabulatur ein "T" Symbol gesetzt, um zu zeigen, dass die Note getappt gespielt werden soll. Ein besonderer Tappingsound wird aber nicht wiedergegeben. Die Verzierung wird für den gesamten Anschlag gesetzt

Slap (bassgitarre)

Den Slapping-Effekt spielt man, um einen perkussiven Ton zu erhalten. Er wird erzeugt indem man, während man das Handgelenk dreht, mit dem Knöchel des Daumens der Spielhand die Basssaite auf einen der letzten Bünde, oder kurz hinter dem Halsende, anschlägt, anstatt die Saite zu zupfen. Der Daumen liegt parallel, er darf auch etwas überstreckt sein. Dem Slaping folgt oft der Pop-Effekt (siehe unten).

Pop (Bassgitarre)

Den Popping-Effekt erreicht man, indem man mit dem Zeigefinger eine der zwei höheren Saiten hochzieht (nicht zu hoch!) und dann grob auf das Griffbrett zurückfallen lässt. Der Popping-Effekt wird oft vorbereitet durch einen Slap (siehe oben).

Hammer On / Pull Off [H]

Hammer-On/Aufschlag (H.O.) und Pull-off /Abziehen (P.O.) sind Übergänge zwischen zwei Noten, die auf derselben Saite gespielt werden. Der erste Ton wird normal angespielt, während der zweite Ton durch eine Technik der linken Hand (aus Sicht eines Rechtshänders) erzeugt wird.

Hammer-On bedeutet, mit einem weiteren Finger, auf der gleichen Saite, durch einen harten Aufschlag, eine höhere Note zum Erklingen zu bringen, während der Finger, der die erste Note gespielt hat, liegen bleibt.

Pull-Off ist im Grunde eine Umkehrung des Hammer-Ons: Man greift zwei Noten gleichzeitig auf einer Saite hintereinander, nämlich die Note, die zuerst erklingen soll (z. Bsp. mit dem Mittelfinger), und schon die nächste (z. Bsp mit dem Zeigefinger).

Dann wird die erste Note angeschlagen, und man zieht en Finger (hier den Mittelfinger) schnell und hart von der Saite ab; nicht direkt nach oben, sondern ein wenig schräg, um die Note einigermaßen laut erklingen zu lassen.

Guitar Pro bestimmt automatisch, auf Grund der Ausrichtung, der ersten zur zweiten Note, ob es sich bei dem jeweiligen Verzierungseffekt, um ein Hammer-On, oder ein Pull-Off, handelt. Auch ist in der Partitur deshalb zum Einfügen dieses Effektes nicht die folgende, aufgeschlagene bzw. abgezogenen, Note, sondern die Ausgangnote auszuwählen.

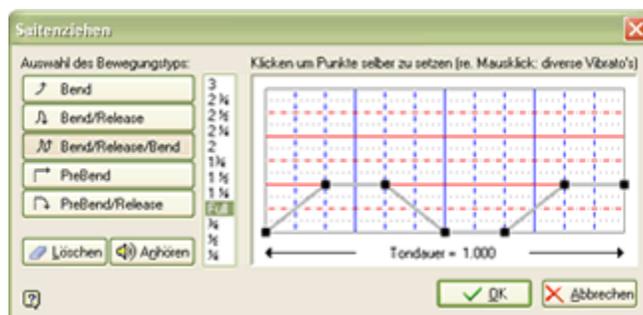
Für gewöhnlich, werden für zwei Noten beide Effekte gemeinsam genutzt:

-3-1-3-1-3-1-3-1-

↵ Saiten Ziehen [B]

Die Gitarrentechnik des Saitenziehens wird oft auch als "Bending" bezeichnet und vorwiegend gerne im Rock und Blues verwendet. Die Ziehrichtung der Finger kann auf- oder abwärts sein. Die Saite wird gezogen, indem man mit der Greifhand an einem Bund eine Saite drückt, anspielt und diese gleichzeitig dabei nach oben oder unten zieht, so dass sich die Tonhöhe der Note ändert.

Durch Auswahl über die Menüleiste **Effekte** > **Saite ziehen**, oder durch Klicken mit der Maus, auf die entsprechende Schaltfläche der Symbolleiste, erscheint der Dialog für das Saitenziehen, indem präzise Angaben, über die Art und Weise der Veränderung der Saite gemacht werden können, so wie Sie sich es vorstellen. Ebenso ist die Ziehstärke definierbar, und es können in den verschiedenen Abschnitten Vibratoeffekte hinzuaddiert werden:



Mit Hilfe folgender Auswahlknöpfe können Sie den Typ des Saitenziehen bestimmen

Sie können gegenüber den gewöhnlichen oben genannten Einstellungen, eine andere Auslenkung der Tonhöhe wählen und zwar von einem $\frac{1}{4}$ Ton bis

zu maximal 3 Tönen. Die Bezeichnung "Full" steht für einen "ganzen Ton". Ihre Auswahl wird in dem Tabulaturliniensystem durch unterschiedliche hinzugefügten Symbole angezeigt und der Wert der Veränderung wird mit eingetragen.

Die Kurve der Tonhöhenänderung kann modifiziert werden, indem Sie mit der Maus in die gewünschte Stelle des Gitters klicken. Um einen Punkt wieder zu löschen, klicken Sie einfach auf ihn drauf. Sie können für einen Abschnitt zwischen zwei Punkten den Ton in ein Vibrato umwandeln indem Sie den ersten zweier Punkte mit der rechten Maustaste klicken. Durch mehrmaliges Klicken, ändern Sie die Stärke des Vibratoeffekts (maximal 3 Level) bis hin zu dessen Zurücknahme.

Siehe auch: [Einstellung für Wiedergabe und Aufnahme](#)

Vibratoarm

Ein Vibratoarm (auch Whammybar, Tremolo-System) ist ein ca. 15 cm langer Vibrato-Hebel, der stufenlos die Spannung der Saiten, und dadurch die Tonhöhen aller Saiten mit einem Vibrato-System verändert. Der Vibratoarm wird (aus Sicht eines Rechtshänders) mit der rechten Hand benutzt. Für gewöhnlich haben nur E-Gitarren oder Jazz-Gitarren ein Vibrato-System. Mit dem Vibrato-Hebel kann das Gleichgewicht, zwischen den Saiten und entgegen gerichteter Federspannung des Vibrato-Systems (durch eine Drehbewegung an der Brücke), kurzzeitig oder für länger geändert werden. Damit bewirkt dieser spezielle Soundeffekt drastische Tonhöhenschwankungen, da die Gitarrensaiten, bei Benutzung des Hebels, durch das Niederdrücken erschlaffen. Nach Gebrauch, Loslassen werden die Saiten wieder in die alte Stimmung bzw. Gespanntheit durch das Vibrato-System zurück gezogen. Auch ein Ziehen aller Saiten, in die entgegengesetzte Richtung, ist so möglich, so wie eine ständige Hin und Her Bewegung. Am besten eignet sich diese Technik mit reichlicher Verzerrung, z. Bsp. durch gleichzeitiger Benutzung eines 'Heavy Metal Distortion'-Effektpedals.

Durch Auswahl über die Menüleiste Effekte Vibratoarm, oder durch Klicken mit der Maus auf die entsprechende Schaltfläche der Symbolleiste, erscheint der Dialog für den Vibratoarm, indem weitere Einstellungen vorgenommen werden können. Die Benutzung des Dialogs für den Vibratoarm entspricht weitestgehend der Benutzung des Dialogs für das Saitenziehen.

Gleiten (Glissando) [S] [Alt+S]

Die Gitarrentechnik des "Saitengleitens" (engl. Slide oder aus der Klassik: Glissando) kann grundsätzlich auf- oder abwärts, kurz oder lang, langsam oder schnell, legato, in der schwierigsten Form auch "ausgespielt", gespielt werden. Saitengleiten ist für ein, oder mehrere Noten, als auch ganze Akkorde, möglich. Der Ausgangston wird angeschlagen und der Zielton mit der linken Hand (aus Sicht eines Rechtshänders) durch das Gleiten auf dem Griffbrett zum Klingen gebracht. Der Druck des gleitenden Fingers sollte so gewählt werden, dass der Finger, bei zu großem Druck, an der Saite nicht hängen bleibt und, bei zu geringem Druck, der Ton nicht abreißt.

Mit Guitar Pro können mehrere verschiedene Stiltypen, für das Gleiten, angegeben werden:

 Langsames (Legato) gleiten: Die Note wird gespielt und der Finger gleitet zu einer zweiten Note, welche durch das Gleiten erklingt.

↗ Schnelles Seitwärts gleiten: Die Note wird gespielt und der Finger gleitet zu einer zweiten Note, auf einem anderen Bund, welche aber getrennt angespielt wird.

↘ Gleiten zum Ton von Unten: Die Note erklingt, indem der Finger auf den entsprechenden Bund gleitet. Der Ausgangston kommt von unten (aus Richtung des Steges). Der zu greifende Ausgangsbund ist unbestimmt.

↙ Gleiten zum Ton von Oben: Die Note erklingt, indem der Finger auf den entsprechenden Bund gleitet. Der Ausgangston kommt von oben (aus Richtung des Sattels). Der zu greifende Ausgangsbund ist unbestimmt

↘ Gleiten vom Ton nach unten: Die Note wird angespielt und der Finger gleitet in Stegrichtung zu einem tiefergelegenen, unbestimmten Bund

↙ Gleiten vom Ton nach oben: Die Note wird angespielt und der Finger gleitet in Sattelrichtung zu einem höhergelegenen, unbestimmten Bund

Vibrato (links/rechts) [V]

Ein Vibrato erzeugt man durch schnelles hin und herbewegen eines Fingers der Greifhand mit Druck auf die Saite. Die Bewegung erzeugt eine leichte Tonhöhenveränderung und der Ton erhält einen singenden, schwebenden Charakter, steht aber auch länger. Die Geschwindigkeit und die Variation des Bewegung (z.Bsp. langsamer werdend), kann sich nach der Tonhöhe der Schwingung, nach der Dicke der Saite und je nach eigenem Empfinden richten.

Der Effekt für das Vibrato wird durch ein Wellensymbol mit kleinen Schwingungen über der Tabulatur angezeigt. Das Symbol hat eine Länge entsprechend des Notenwertes, mit der die Note notiert ist.

Vibrato (rauf u. runter)

Die zweite Version des Vibratos (engl. wide vibrato) wird gediegener und stärker gespielt, indem man mit der Greifhand eine, oder mehrere, Saiten greift und nach dem Anschlag, nach oben, oder unten, hin und her zieht. Den gleichen Effekt könnte man aber auch mit einem Vibratoarm am Steg der Gitarre erzielen.

Der Effekt für dieses Vibrato wird durch ein Wellensymbol mit großen Schwingungen über der Tabulatur angezeigt. Das Symbol hat eine Länge entsprechend des Notenwertes, mit der die Note notiert ist.

Triller

Ein Triller ist in der Klassik ein rascher Wechsel einer Hauptnote, mit der kleinen, oder großen, Obersekunde (Nebennote: ein oder zwei Bünde oberhalb oder unterhalb). Der Triller beginnt mit der oberen, dissonanten Nebennote, aber kann auch von unten beginnen. Tempo und Länge des Trillers richten sich nach der Länge der Note über der das Zeichen steht und nach dem Charakter des Stückes. Aus moderner Sicht könnte man sagen: einfach eine sehr schnelle Abfolge von Hammer-On's mit Pull Off's.

Durch Auswahl über die Menüleiste **Effekte** > **Triller**, oder durch Klicken mit der Maus auf die entsprechende Schaltfläche der Symbolleiste, erscheint der Dialog für den Triller, indem Sie Angaben über den zu spielenden Bund des zweiten Tons, sowie die Geschwindigkeit, durch Auswahl eines Notenwertes, machen können. In Guitar Pro kann der zweite Ton beliebig weit entfernt vom ersten definiert werden und nicht nur zwei oder vier Bünde entfernt. Zu große Abstände sind aber spieltechnisch nicht realistisch.

Die Trillernote wird in der Tabulatur erhellt, in runde Klammern, neben der Hauptnote, dargestellt, da Wechselnoten in dem Standardnotenliniensystem nicht notiert werden.

Tremolo Picking

Das Tremolo Picking ist ein schneller Wechselschlag mit dem Plektrum der rechten Hand (aus Sicht eines Rechtshänders) an einer Note. In Guitar Pro können Sie verschiedenen Geschwindigkeiten wählen. Sehr schnelles Tremolo Picking mit dem Plektrum ist eine Möglichkeit, leicht, sehr schnelle Stücke eines Soloteils zu spielen. Dabei kommt die Plektrumbewegung mehr aus dem Arm, als aus dem Handgelenk; wie sonst meist üblich. Am einfachsten spielt man z.Bsp alle Noten eines schnellen Licks auf derselben Saite, denn ein Saitenwechsel ist bei hoher Geschwindigkeit schwieriger.

Handballen gedämpfte Note [P]

Zur Erzeugung einer Handballen gedämpften Note (engl. Palm Mute), dämpft man die Saiten mit der Schlaghand und schlägt gleichzeitig die gewünschte Saite, im Allgemeinen mit einem Plektrum, an. Diese Technik kommt sehr oft im Heavy Metal vor, aber auch in anderen Stilen. Ein bekannter Vertreter ist z.B. Al Di Meola. Der Handballen sollte möglichst leicht aufliegen und dabei der Ton der Saite immer noch hörbar sein.

In der Partitur wird der gespielte Ton durch ein P.M über der Tabulatur symbolisiert.

Vortragsangabe [T]

Mit der Textfunktion von Guitar Pro, erreichbar über das Menü Noten > Vortragsangabe [T], oder durch Auswahl des Symbols [txt] auf der Noten - Symbolleiste, können Sie frei einen Text, oberhalb der Partitur, einfügen.

Falls Sie [Songtexte](#) Ihres Musikstückes eingeben möchten, ist es besser die dafür vorgesehene Funktion zu nutzen, die Sie über das Menü  **Datei > Eigenschaften [F5]**, Registerkarte Songtexte, finden, da Sie hier mehr Eingabemöglichkeiten haben.

Akkord [A]

Ausführliche Informationen zu Akkorden erhalten Sie in dem Kapitel: [Das Akkord Diagramm](#) Werkzeug.

Wah-Wah

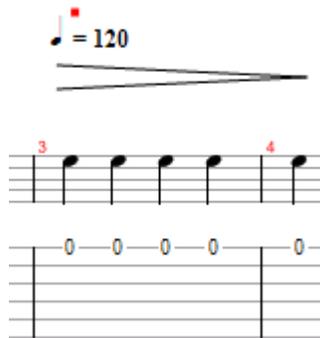
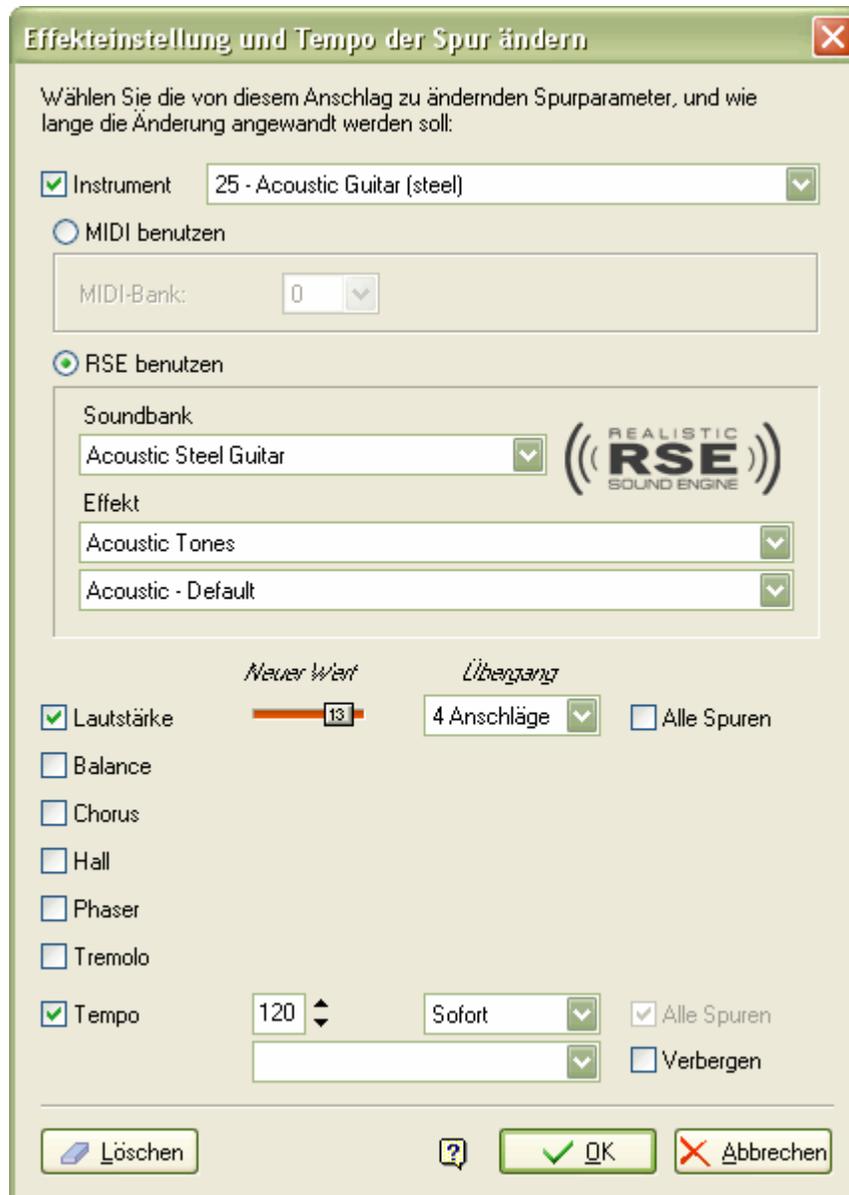
Das Wah-Wah ist ein Pedal-Effektgerät, welches die Lautstärke je nach Betätigung mit dem Fuß, auf dem Pedal, verändert. Praktisch wird dabei ein Lautstärkeregler Auf und Zu gedreht. Die möglichen Einstellungen sind An/Aus und Auf/Zu. Der Wah-Wah-Effekt wird nur beim Abspielen wiedergegeben, wenn auch RSE benutzt wird.

Effekteinstellung und Tempo ändern

Sie können, vor dem Beginn der Wiedergabe Ihres Musikstückes, Parameter für die Spureffekte mit dem [Mischpult](#) und die [Tempoeinstellung](#) über das Menü, oder die Symbolleisten, festlegen. Doch es ist auch möglich zu jeder Zeit Änderungen der Mischpuleinstellungen und des Tempos in der Partitur, vorzunehmen, wie zum Beispiel für: Lautstärke, Balance, Tempo, Hall, Chorus,... .

Die Änderung der Effektparameter betreffen entweder die aktive Spur, oder alle Spuren der Partition, je nach Ihrer Auswahl. Zum Beispiel könnten Sie so die Lautstärke aller Spuren am Ende der Partitur absenken.

Um Änderungen für Spureffekte oder Tempowechsel, während des Partiturverlaufes vorzunehmen, benutzen Sie bitte das Symbol , wählen Sie in der Menüleiste **Noten > Effekteinstellung und Tempo** [F10] mit der Maus, auf die entsprechende Stelle der Spur. Es erscheint ein Dialog, mit dem Sie Ihre Änderungen genau eingeben können.



A parameter change is indicated by a little red rectangle ■ on top of the score when it cannot be displayed with a musical symbol (pan change...).

 **Hinweis:** Falls Sie die Wiedergabe in der Mitte der Partitur beginnen, wird Guitar Pro alle Parameterveränderung, die seit dem Partituranfang gemacht wurden, berücksichtigen und sofort für die Wiedergabe umsetzen.

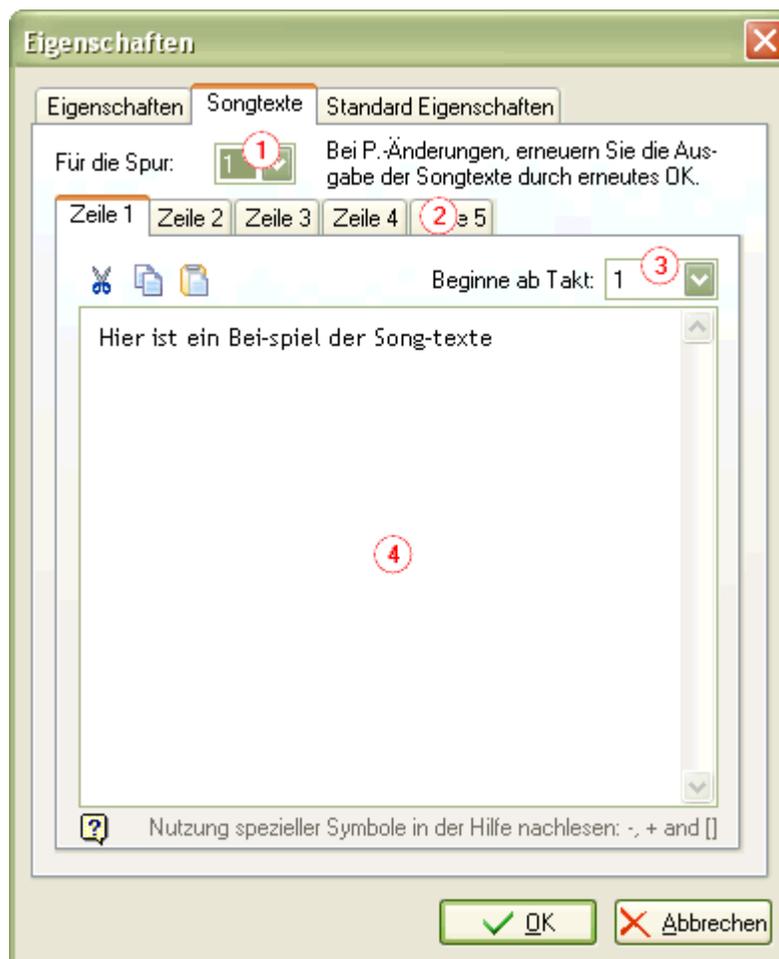
Songtexte hinzufügen

Um Songtexte in die Partitur hinzuzufügen, benutzen Sie bitte das Symbol  wählen Sie über die Menüleiste

Datei > Eigenschaften [F5], und klicken Sie dann auf die Registerkarte für **Songtexte**.

Die Eingabe der Songtexte in Guitar Pro erfolgt in einem textbasierten Eingabefeld, in Blockform, wobei der Text automatisch mit der ausgewählten Spur abgeglichen wird. Hierdurch können Sie leicht den Text editieren (Kopieren, Ausschneiden, Einfügen,...) und ihn in verschiedene Bereiche aufteilen (Refrain, Vers,...).

Zur Eingabe Ihres Textes beachten Sie bitte folgende Schritte :



The image shows a musical score in 4/4 time. The top staff is a treble clef with a melody: quarter note G4, eighth note A4, quarter note B4, quarter note C5, quarter note B4, quarter note A4, quarter note G4. The second staff contains the lyrics: "Hier ist ein Bei- spiel der Songtexte". Below the lyrics is a guitar tablature line with fret numbers: 0 3 5 0 0 | 0 3 5 0 0. The first measure of the melody and tablature is marked with a red '1' above it, and the second measure is marked with a red '2' above it. Below the tablature line are three empty staves labeled 'T', 'A', and 'B' vertically.

1. Spurauswahl

Zuerst müssen Sie eine Spur wählen, damit der Liedtext in der Partitur an der richtigen Stelle erscheint. Der eingegebene Text wird automatisch mit der Spur abgeglichen. In Guitar Pro gibt es ein paar besondere syntaktische Eingabemöglichkeiten, um Ihren Text mit der Spurausgabe entsprechend Ihren Wünschen, formatieren zu können (siehe Pkt. 4 weiter unten).

Normalerweise werden Songtexte in die Melodiespur eingefügt, aber Sie können Sie auch in eine Instrumentenspur einfügen. Wahrscheinlich werden Sie dann aber einige Korrekturen an der Textausrichtung vornehmen müssen, denn es wäre sehr überraschend, wenn jeder Anschlag auf genau eine Silbe passen würde.

Beachten Sie bitte auch, dass Sie den Text nicht mit einer Spur verknüpfen müssen, wenn Sie die Melodie des Liedes nicht kennen. Die Eingabe eines Songtextes kann lediglich Ihrer Information dienen.

2. Auswahl der Zeile

Sie können bis zu 5 Zeilen Text in die ausgewählte Spur einfügen, welche dann untereinander dargestellt werden. Klicken Sie hierzu auf die entsprechende Registerkarte für die Spurzeile und geben Sie dann den Text für diese Zeile ein.

3. Taktauswahl für die Textausgabe

Die Texteingabe muss nicht von Anfang an für den ersten Takt, erfolgen, sondern kann mit einem beliebigen Takt beginnen und das unterschiedlich für alle fünf Zeilen. So müssen Sie zum Beispiel keine Leerzeichen einfügen, falls der Text erst mit einem späteren Takt beginnen soll.

4. Songtexteingabe

In dem rechteckigen Editfeld fügen Sie Ihren Liedtext ein.

In Guitar Pro wird automatisch jede Silbe des eingegebenen Textes mit einem Anschlag in der ausgewählten Spur verknüpft. Ein Silbenwechsel wird durch die Eingabe eines **LEERZEICHENS** " " oder eines **TRENNSTRICHS** "-" erkannt. Indem Sie einen Bindestrich einfügen, können Sie somit ein Wort in zwei Silben teilen. Falls Ihnen die automatische Aufteilung zweier Wörter auf jeweils zwei Anschläge durch Guitar Pro, missfällt, können Sie die beiden Wörter durch ein **PLUSZEICHEN** "+" verknüpfen, indem Sie das Leerzeichen damit ersetzen. Um einigen Anschlägen keinen Text zuzuordnen, geben Sie einfach mehrere Leerzeichen oder Trennstriche hintereinander ein.

Zeilenumbrüche werden wie Leertasten behandelt, jedoch werden mehrere Zeilenumbrüche nur als einer gezählt. Damit können Sie Ihren Text ohne weitere Problem eingeben.

Texteingaben zwischen **ECKIGEN KLAMMERN** "[...]" werden nicht in der Partitur angezeigt. Somit können Sie eckige Klammern für Kommentare, oder Überschriften Ihrer Abschnitte, wie ([INTRO], [REFRAIN],...), verwenden.

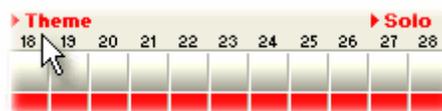
Die Auswahlknöpfe    erlauben Ihnen, einfach, Text auszuschneiden, zu kopieren und wieder einzufügen.

 **Achtung!** Falls Sie in einer Spur, in der Sie einen Songtext eingefügt haben, die Noten verändern, kann es sein, dass der Text nicht mehr richtig dargestellt wird. Dann müssen Sie, damit Guitar Pro den Text wieder neu ausrichten kann, den Dialog für die Eingabe des Songtextes erneut aufrufen und mit OK bestätigen.

Markierungen hinzufügen

Markierungen sind eine visuelle Referenz und werden in der Globalen Spurübersicht als Marker angezeigt. Damit können Sie verschiedenen Teile einer Partitur kennzeichnen, wie : Intro, Solo, Refrain,...

Marker sind in keinem Fall fest mit der Spur verbunden, haben aber eine logische Verknüpfung zu dem jeweiligen Takt und man kann ihnen verschiedene Farben zuordnen.



Um einen Marker hinzuzufügen, machen Sie :

- einen **Doppelklick** in den Markierungsbereich der Globalen Spuransicht, oberhalb der Spuren, oder
- benutzen Sie das Menü **Markierungen > Marker setzen** [Umschalt+Einfg]

Mittels dem Symbol  oder über das Menü **Markierungen > Liste der Markierungen**, können Sie einen Dialog aufrufen, der Ihnen erlaubt alle gesetzten Markierungen zu verwalten :



Sie können die Tastenkombination **[Strg+Tab]** und **[Umschalt+Tab]** benutzen, um zwischen einzelnen Markern hin und her zu navigieren.

Ausschneiden, Kopieren und Einfügen

Die Funktion Ausschneiden, Kopieren und Einfügen von Guitar Pro arbeitet in zweierlei Weise: einmal, wenn ein bestimmter Abschnitt mit der Maus oder der Tastatur markiert wird, werden nur die markierten Noten bearbeitet, ein Dialog erscheint nicht. Das Ausschneiden, Kopieren und Einfügen funktioniert wie mit einem Textverarbeitungsprogramm. Zum Anderen, wenn keine Markierung zuvor erfolgt, wird der ganze Takt verwendet und ein Dialog erscheint für weitere Auswahlmöglichkeiten; wie zum Beispiel 'Kopieren nur der aktuellen Spur' oder 'Kopieren aller Spuren dieses Taktes' oder 'Kopieren mehrere Takte'.

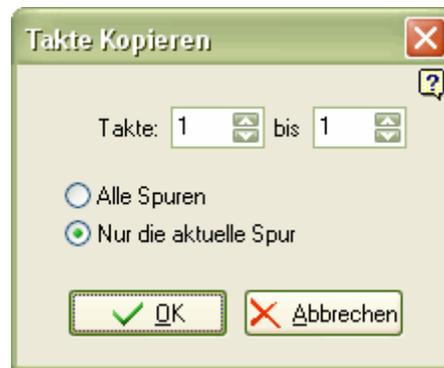
- **Takte ausschneiden**

Benutzen Sie das Symbol  oder wählen Sie über die Menüleiste **Partitur** > **Takte ausschneiden** [Strg+X], um einen oder mehrere Takte, aller Spuren der Partitur, auszuschneiden.



- **Takte kopieren**

Benutzen Sie das Symbol  oder wählen Sie über die Menüleiste **Partitur** > **Takte kopieren** [Strg+C], um einen oder mehrere Takte, der aktuellen Spur, oder aller Spuren der Partitur, zu kopieren.



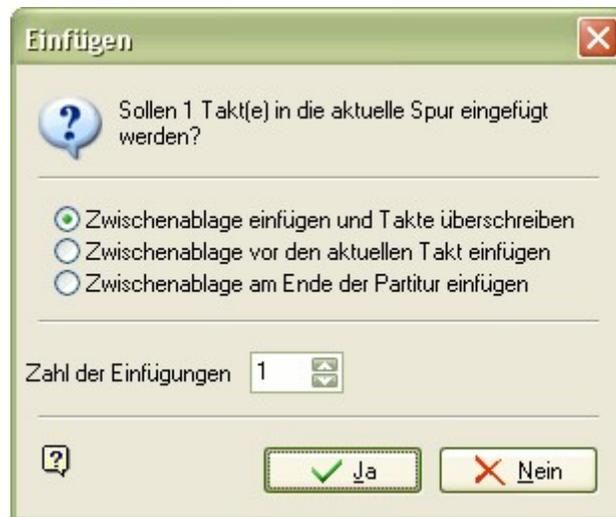
- **Takte einfügen**

Benutzen Sie das Symbol  oder wählen Sie über die Menüleiste **Partitur > Takte einfügen** [Strg+V], um die zuvor ausgeschnittenen oder kopierten Takte einzufügen.

Die Takte werden, je nach dem wie sie kopiert wurden (alle Spuren oder nur eine Spur), wieder eingefügt.

Beim Kopieren oder Einfügen einer einzelnen Spur müssen beide Spuren, Quelle wie auch Ziel, dieselbe Anzahl von Saiten haben.

Während des Einfügens in die Spur können Sie auswählen ob Sie : die Takte ab der aktuellen Position mit den einzufügenden Takten ersetzen möchten, die Takte vor der aktuellen Position einfügen, oder die Takte am Ende der Partitur hinzufügen wollen. Sie können ebenso die Anzahl der Einfügungen wiederholen, um so schnell eine ganze Spur mit den einzufügenden Takten aufzufüllen (nützlich bei Spuren mit Schlaginstrumentwiederholungen).



Wie kann man bei einer einzelnen Spur Takte einfügen oder löschen?

Auf Grund der konsequenten Berücksichtigung der musikalischen Integrität alle Spuren durch Guitar Pro (Siehe Thema : [Taktbearbeitung](#)), ist das Einfügen oder Löschen von Takten in nur eine Spur allein nicht anzuraten, da ein Takt in allen Spuren gleichzeitig vorhanden sein muss. Die Spuren wären nicht übereinstimmend (kohärent) miteinander, wenn Sie zum Beispiel den 5. Takt der ersten Spur löschen könnten und ab dem 10. Takt würde ein Wechsel der Taktangabe in der Partitur erfolgen. Dann würde nämlich der Wechsel der Taktangabe für die erste Spur mit dem 9. Takt erfolgen und die anderen Spuren würden erst mit dem 10. Takt wechseln. Beim Einfügen ist es das gleiche Problem.

Falls Sie tatsächlich nur für eine Spur Takte einfügen oder löschen möchten, benutzen Sie bitte die Funktionen : Takte Kopieren / Takte Einfügen, wie am folgenden Beispiel dargestellt :

- **Einfügen eines Taktes in die aktuelle Spur, vor den 10. Takt**
 1. Gehen Sie zum **10.** Takt ;
 2. Benutzen Sie das Symbol  oder wählen Sie über die Menüleiste **Partitur** > **Takte kopieren** [Strg+C], und wählen Sie den Bereich zwischen dem 10. und dem letzten Takt, Bestätigen Sie mit **OK** ;

3. Gehen Sie zum **11.** Takt ;
4. Benutzen Sie das Menü  **Partitur** > **Takte einfügen** [Strg+V], Bestätigen Sie mit **OK** ;
5. Gehen Sie zum **10** Takt ;
6. Benutzen Sie das Menü  **Partitur** > **Taktinhalt(e) entfernen**, Bestätigen Sie mit **OK**.

Die Methode für das Löschen von Takten ist die gleiche.

▪ **Löschen des 10. Taktes in der aktuellen Spur**

1. Gehen Sie zum **11.** Takt ;
2. Benutzen Sie das Symbol  oder wählen Sie über die Menüleiste **Partitur** > **Takte kopieren** [Strg+C], und wählen Sie den Bereich zwischen dem **11.** und dem **letzten Takt**, Bestätigen Sie mit **OK** ;
3. Gehen Sie zum **10.** Takt ;
4. Benutzen Sie das Menü  **Partitur** > **Takte einfügen** [Strg+V], Bestätigen Sie mit **OK** ;
5. Gehen Sie zum **letzten Takt** ;
6. Benutzen Sie das Menü  **Partitur** > **Taktinhalt(e) entfernen**, Bestätigen Sie mit **OK** ;

Um mehrere Takte zu löschen, gehen Sie analog vor.

 **Hinweis** : Mit Guitar Pro können Sie auch zwischen zwei verschiedenen Programmsitzungen Takte ausschneiden, kopieren und einfügen. So können Sie einfach eine ganze Spur von einer Datei übernehmen und in eine Spur einer anderen Datei hinzufügen.

Die Verwendung der Assistenten

Damit Sie beim Erzeugen Ihrer Partitur schneller vorankommen, sind in Guitar Pro eine Menge an Hilfsmitteln und Assistenten integriert worden. Diese stehen über das Menü **Hilfsmittel** zu Verfügung.

Assistenten für die Notenbearbeitung :

GehalteneNoten

Dieser Assistent erlaubt Ihnen Änderungen für 'Gehaltene' Noten auf eine Notengruppe auszuweiten."

Handballendämpfung

Dieser Assistent erlaubt Ihnen Änderungen, für [Handballengedämpfte](#) Noten, auf eine Notengruppe auszuweiten.

Dynamikwerte

Dieser Assistent erlaubt Ihnen die Änderung, der [Dynamikwerte](#) der Noten, auf eine Notengruppe auszuweiten.

Um Dynamikwerte sichtbar zu machen, wählen Sie bitte das Menü **Ansicht > Hervorhebung der Notendynamik** [F11]. Die Farbe der Noten wird dann dunkler oder heller (je dunkler desto lauter).

Mit den Assistenten können Sie eine Menge an Zeit sparen. Zum Beispiel können Sie mit nur einer Anweisung für die drei obersten Saiten alle Noten in 'Gehaltenen Noten' umwandeln :

Assistent: 'Gehaltene' Noten

Dieser Assistent erlaubt Ihnen Änderungen für 'Gehaltene' Noten auf eine Notengruppe auszuweiten.

Taktbereich: 1 bis 100 Auswahl

Stimmelage: Alle

Auswahl der Saite(n):	Gehaltene Note?
<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein
1 <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein
2 <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein
3 <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein
4 <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein
5 <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein
6 <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein

Hilfsmittel für die Partiturverwaltung :

Taktlängenbearbeitung

Positioniert die Taktestriche neu und reorganisiert die Noten, so dass die Notenwerte musikalisch korrekt der Taktangabe entsprechen, ohne die eigentliche Zeitdauer des jeweiligen Notenwertes zu verändern.

Takte mit Pausen vervollständigen

Fügt in Takte, deren Länge nicht der Taktangabe entsprechen, oder in leere Takte, Pausen ein damit diese vollständig werden und löscht oder verkleinert gegebenenfalls Pausenwerte, wenn die Taktlänge hierdurch zu lang werden würde.

 **Fingergriffpositionen optimieren**

Verändert die Griffposition der Note auf dem Griffbrett bzw. Tabulatur, ohne dabei die Melodie zu ändern, damit Griffe leichter zu greifen, und Noten hintereinander besser spielbar, sind.

Dieses Hilfsmittel kann sehr nützlich sein, wenn Sie eine Umstrukturierung vornehmen, nachdem Sie Dateien importiert haben, oder wenn Sie zuerst in das Notensystem eine Melodie eingegeben und nun die beste Spielmöglichkeit auf dem Griffbrett, den Tabulaturwert zu Note, suchen.

Andere Hilfsmittel : **Transponieren**

Transponiert die Noten der aktuellen Spur, oder aller Spuren, um eine von Ihnen eingegebene Anzahl an Halbtönen nach oben oder nach unten. Akkord Diagramme werden dabei nicht verändert, die Noten des Akkord aber schon. Um die Abbildung des Akkord nach der Transponierung zu ändern, gehen Sie zu dem Akkord und wählen ihn mit [A] aus. Klicken Sie auf den Löschen - Auswahlknopf und bestätigen Sie mit OK. Wählen Sie nun den Akkord erneut aus; die richtige Abbildung wird jetzt automatisch vorgeschlagen. Bestätigen Sie mit OK. Weitere Informationen hierzu entnehmen Sie bitte dem Thema 'Das Akkord Diagramm Werkzeug'.

 **Taktlängen überprüfen [F4]**

Hiermit wird jeder Takt der gesamten stammte Partitur überprüft, ob die Länge der Notenwerte, der Taktlänge, nach Taktangabe, entsprechen.

Schlaginstrumente

In Guitar Pro haben Schlaginstrumente (Percussions) spezielle Spuren.

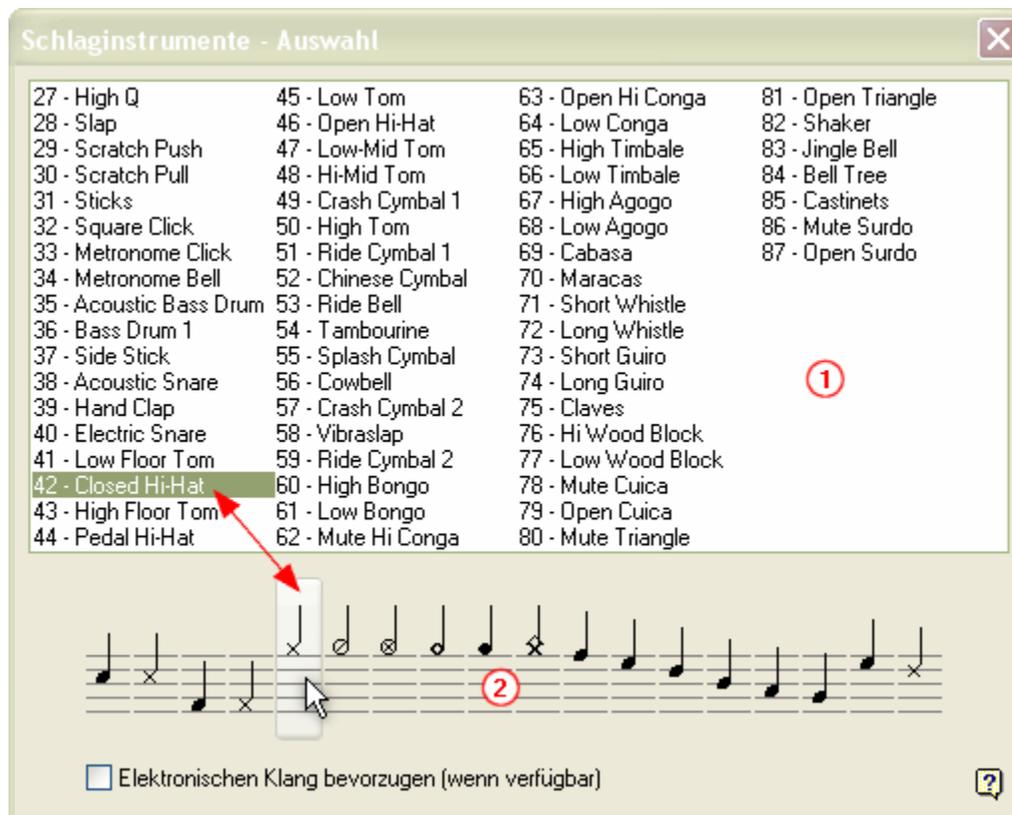
Um eine Schlaginstrumentenspur mit Percussions hinzuzufügen, benutzen Sie bitte das Menü  **Spur** > Hinzufügen [Strg+Umschalt+Einfg] und selektieren Sie dann, in dem daraufhin erscheinenden Dialog, die Option **Schlaginstrumente**.

Eine Spur mit Schlaginstrumenten kann nur dem **10. MIDI Kanal** (laut MIDI Spezifikation) zugeordnet werden. Sie können verschiedene **Schlagzeug Sets** über das [Mischpult](#) auswählen, um das zu Verfügung stehende Set an Instrumentenklängen zu bestimmen. Allerdings haben viele Soundkarten lediglich Klänge für ein Schlagzeug-Set.

Die Eingabe eines Schlaginstrumentes ist analog der Eingabe einer Gitarren- oder Bass-Spur, mit Ausnahme, dass die Zahlen nicht die Bünde auf dem Griffbrett repräsentieren, sondern für die Zahl eines Schlaginstrumenten-MIDI-Klanges stehen. Sie müssen also wissen, welche Zahl, welchem MIDI-Klang beziehungsweise welchem Schlaginstrument entspricht.

Um Ihnen die Eingabe zu erleichtern, steht Ihnen mit Guitar Pro (wenn Sie sich auf einer Schlaginstrumentenspur befinden) ein Dialog, zur Unterstützung für die Auswahl der vielfältigen Percussion und Schlagzeuginstrumente, zu Verfügung. Sie rufen den Dialog für die Schlaginstrumenten – Auswahl auf, indem Sie auf das Menü  **Ansicht** > **Schlaginstrumente** - Auswahl eingeben. Der nicht modale Dialog erlaubt die gleichzeitige Benutzung der Partitur, mit der Eingabe, bzw. Auswahl der Instrumente durch seine eigene Benutzung.

Die Benutzung der Schlaginstrumenten – Auswahl:



Nachdem Sie den Dialog für die Schlaginstrumente – Auswahl aktiviert haben, können Sie die zu Verfügung stehenden Schlaginstrumente hören, indem Sie auf die jeweilige Bezeichnung der Auswahlliste (1) mit der Maus klicken. Ebenso ist es möglich mit den Pfeiltasten der Tastatur in der Auswahlliste schnell hin und her zu navigieren. Dabei können Sie durch Eingabe einer Zahl, direkt an die entsprechende Stelle der Liste springen. Um den ausgewählten Sound der Schlaginstrumentenspur hinzuzufügen, machen Sie einfach einen Doppelklick auf den entsprechenden Eintrag oder auf seine zugeordnete Nummer. Sie können auch, nach Auswahl, die Eingabetaste betätigen. Der Schlag wird somit übernommen, und Sie befinden sich jetzt wieder in der Partitur. Um eine weitere Auswahl zu machen, klicken Sie einfach erneut in den Dialog, um diesen für eine weitere Eingabe zu aktivieren.

Durch Klicken auf das rechts oben stehende [x], oder wenn aktiviert, mittels der Taste [Esc], beenden Sie den Dialog. Wenn Sie auf eine Saiteninstrumentenspur wechseln, während der Dialog geöffnet ist, verschwindet dieser in den Hintergrund, bis Sie auf die Schlaginstrumentenspur zurückkehren.

Sie können ebenso eine Auswahl Ihres Schlaginstrumentes treffen, indem Sie aus dem zweiten Bereich (2) eine Note der Standardnotation benutzen. Hier sind bestimmte Instrumente, je nach Notation, aus der Auswahlliste vorgegeben. Eine Änderung der Vorgabe ist nicht möglich. Manchmal gibt es für eine Notation auch mehrere mögliche Schlaginstrumente. Durch Selektieren des Ankreuzfeldes [X] Elektronischen Klang bevorzugen (wenn verfügbar), können Sie Guitar Pro anweisen, den meist "elektronisch" klingenden Ton, dieser beiden, zu verwenden. Im Unterschied zur ersten Methode, werden hier die Instrumente, mit Anklicken auf die Note, direkt in aktuelle Position der Partitur übernommen.



Achtung! Einige Soundkarten unterstützen nur den Adressbereich der Zahlen von 35 bis 83. Wenn Sie ein Instrument mit einer anderen Zahl wählen, kann dieses, bei solch einer Karte, nicht wiedergegeben werden. Um sicherzustellen, dass auch andere Anwender Ihre Partitur richtig hören können, wäre es somit ratsam, sich nur in dem oben genannten Bereich zu bewegen.

Umgang

Tabulaturen finden

Guitar Pro Dateien:

Guitar Pro Dateien sind durch die Dateierendungen **.GTP** (1.x und 2.x Version), **.GP3** (3.x Version), **.GP4** (4.x Version) und **.GP5** (5.x Version) erkennbar. Die Programmversion 5.x kann alle Dateien öffnen, unabhängig davon welche Vorgängerversion sie erzeugt hat.

Um eine Guitar Pro Datei zu öffnen, benutzen Sie bitte das Menü  **Datei > Öffnen** [Strg+O]. Eine Liste der zuvor geöffneten Dateien ist verfügbar, indem Sie auf der Standard-Symbolleiste auf den kleinen Pfeil , rechts neben dem **Öffnen** Auswahlknopfes, klicken, oder indem Sie im Dateimenü Öffnen wählen, ohne zu klicken, und das Menü mit einer Liste der zuvor geöffneten Dateien dadurch erweitern.

Finden Sie Dateien für Guitar Pro auf ihrem Computer:

Mit dem Menü  **Datei > Dateibrowser (*.GP)** [Strg+B] öffnen Sie den **Guitar Pro – Dateibrowser**, mit dem Sie sehr schnell alle Ihre Guitar Pro Dateien auf Ihrem Computer finden und auch kurz anspielen können. Im unteren Dialogfenster des Browsers, werden einige gespeicherte Informationen des Musikstückes, wie Autor, Titel, Anzahl der Takte..., angezeigt:



Der Unterordner durchsuchen

 Auswahlknopf, durchsucht alle Unterordner, des gerade markierten Ordners, in der linken Baumansicht.

Mit Betätigen des  Auswahlknopfes, werden die gefundenen Dateien angespielt.

Suchen Sie Guitar Pro Dateien im Internet:

über das Menü  **Dateien > Suche im WWW**, können Sie mittels eines Dialoges in verschiedenen öffentlichen Datenbanken, die Guitar Pro Dateien bereitstellen, nach einem Interpreten oder Song Ihrer Wahl suchen. Vorausgesetzt Ihr Computer hat in diesem Moment eine aktive Verbindung zum Internet.



Um diese Funktion zu benutzen, geben Sie einfach einen kurzen Text in das Editfeld (1) ein, wie "Satriani" oder "Für Elise", wählen dann eine der verfügbaren Suchangebote aus der Liste (2) aus und betätigen den Suchauswahlknopf. Guitar Pro wird dann Ihren aktiven Standardwebbrowser, mit den notwendigen Daten, starten und es erscheint eine Ergebnisliste Ihrer Suchanfrage von der von Ihnen zuvor gewählten Website.

Mittels der Schaltfläche **Suchseitenliste aktualisieren**, können Sie Guitar Pro veranlassen die Liste zu aktualisieren. Es werden dann neuen Partner, die seit Ihrem letzten Update hinzugekommen sind, der Liste hinzugefügt.

Das Guitar Pro Format wird immer populärer. Tausende von Dateien für Musik in Tabulaturform, sind über das Internet auf den entsprechenden Webseiten frei verfügbar. Suchmaschinen wie Google®, Yahoo® oder Guitartabs.net® können Ihnen helfen das gesuchte Musikstück eines Interpreten trotzdem zu finden, auch wenn die in Guitar Pro integrierten Suchmaschinen erfolglos geblieben sind.

 **Achtung:** Wenn Sie eine Datei aus dem Internet herunter oder hinauf laden, stellen Sie sicher, dass Sie die Urheberrechte an dieser Datei nicht verletzen. Auch können wir für die Inhalte von Partnerseiten keine Verantwortung übernehmen. Daher wenden Sie sich, falls Sie Schwierigkeiten mit diesen Seiten haben, bitte direkt an diese.

Probleme beim Herunterladen:

Wenn Sie eine Datei mit dem Microsoft Internet Explorer® herunterladen, werden Sie gefragt, ob Sie die Dateien öffnen oder auf Ihrer Festplatte speichern wollen. Ein Auswahlfeld erlaubt Ihnen die eine oder andere Auswahl als Standardvorgang vorzugeben. Falls Sie "Öffnen" wählen und Sie das Auswahlfeld angeklickt haben, wird jede Guitar Pro Datei, nach dem Herunterladen, automatisch mit Guitar Pro geöffnet, und Sie könnten Probleme bekommen, diese dann sofort in das richtige Verzeichnis abzuspeichern (denn Sie befinden sich nun im Temporären Verzeichnis von Ihrem Microsoft Windows® Betriebssystem). Eine Lösung für das Problem wäre:

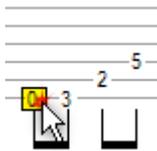
1. Wählen Sie im Windows® Explorer, über dessen Menüleiste, **Extras > Ordneroptionen** aus,
2. Klicken Sie dann auf die Registerkarte **Dateitypen**,
3. Suchen Sie die Erweiterungen **.GTP**, **.GP3**, **.GP4** und **.GP5** und löschen Sie sie, durch Markieren und einem Klick auf **Löschen**
4. Schließen Sie das Dialogfenster der Ordneroptionen, durch Bestätigen mit einem Klick auf **OK**.
5. Starten Sie Guitar Pro erneut. Das wird die Erweiterungen für Guitar Pro Verknüpfungen wieder Guitar Pro zuweisen, aber die Standardaktion des Microsoft Internet Explorer®, auf den Ausgangszustand zurücksetzen.

Wenn Sie jetzt erneut Ihre Dateien herunterladen, wird Microsoft Internet Explorer® Sie wieder danach fragen, ob Sie die Datei öffnen oder auf Ihre Festplatte sichern möchten.

Verwenden der Partitur

Die Benutzung und die Verwendung der Partitur ist sehr einfach, und Sie haben die verschiedensten Möglichkeiten hierfür:

- **Durch das Klicken mit der Maus in die Tabulatur**



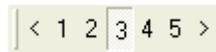
Ein Klick in die Partitur bewegt den Eingabezeiger auf die angeklickte Position.

Während der [Wiedergabe](#) und ohne diese anzuhalten können Sie, durch Anklicken auf eine neue Position das Abspielen von dieser Position aus, erneut beginnen.

- **Durch Verwendung der Menü- und Symbolleisten**



Mittels dem [Partitur](#) und [Spur](#) menü können Sie sich bequem in der Partitur bewegen.



Mit der **Spur** Symbolleiste springen Sie schnell von einer Spur zu anderen.

- **Durch Verwendung des Mischpultes**



Klicken Sie auf den Namen einer Spur in der Ansicht für das [Mischpult](#), um die gewünschte Spur in der Bearbeitungsansicht zu aktivieren. Der Eingabezeiger wird dabei auf den ersten Anschlag der aktivierten Spur positioniert, oder, bei gleichzeitiger Wiedergabe der Partitur, auf den Anschlag, der zur selben Zeit abgespielt wird.

- **Durch Verwendung der Globalen Spurübersicht**



Um zu einem spezifischen Takt auf der ein oder anderen Spur zu gelangen, möglicherweise außerhalb der momentanen Ansicht des Bearbeitungsfensters, z.Bsp. bei sehr langen Musikstücken, klicken Sie einfach im Fenster der Globalen Spuransicht auf das entsprechende Rechteck und der Eingabezeiger springt an die gewünschte Stelle.

- **Durch die Verwendung von Markierungen**



[Marker](#) sind ein sehr schnelles Hilfsmittel, um sich zwischen den verschiedenen Bereichen einer Partitur hin und her zu bewegen. Benutzen Sie die Auswahlknöpfe auf der Symbolleiste für Markierungen, das Menü [Markierungen](#), oder die hierfür entsprechenden Tastenkombinationen.

- **Durch die Verwendung der PC-Tastatur**

Eine vielfältige Anzahl an [Tastenkombinationen](#) erlaubt Ihnen sich schnell und leicht in der Partitur zu bewegen.

Anwendungsansicht konfigurieren

Um Guitar Pro optimal nutzen zu können, ist es wichtig die Anwendungsansicht Ihren Wünschen nach entsprechend einzustellen.

Die Anordnung der Elemente auf dem Bildschirm:

In Guitar Pro gibt es viele Symbolleisten, aber Sie können selbst bestimmen, welche Sie in der Ansicht sehen möchten, indem Sie über die Menüleiste, **Ansicht > Menüs und Symbolleisten**, aufrufen und dort die einzelnen Symbolleisten ausblenden oder wieder einblenden. Sie können auch 'Alle anzeigen' oder 'Alle verbergen' auswählen, um ein größeres Bearbeitungsfenster zu bekommen. Die Symbolleisten können ebenso frei schwebend platziert werden. Ein Doppelklick auf die linke Randleiste platziert die Symbolleiste, an der von Ihnen zuvor vorgegebenen Stelle, frei auf den Bildschirm, oder wenn frei schwebend, bringt ein Doppelklick auf die Titelleiste der Symbolleiste diese an Ihre alte Position des Fensterrandes zurück.

Das Fenster für das [Mischpult](#) und der Globalen Spuransicht kann ausgeblendet und wiederhergestellt werden, indem ein Mausklick auf den Teiler beider Fenster erfolgt. Sollten Sie das Fenster ausblenden, benutzen Sie bitte das Menü, die Symbolleiste für die Spuren, oder eine der [Tastaturkombinationen](#), um in eine andere Spur zu wechseln. Die Fenster der Bearbeitungsansicht und des Mischpultes mit der Globalen Spuransicht können gegeneinander ausgetauscht werden. Benutzen Sie hierfür das Menü **Ansicht > Programmfenster vertauschen**.

Die Ansicht konfigurieren:

Über die Menüleiste **Ansicht > Seitenlayoutansicht**, **Ansicht > Seitenlayoutansicht (ohne Leerräume)**, **Ansicht > Vertikaler Partiturverlauf**, **Ansicht > Horizontaler Partiturverlauf**, können Sie bestimmen, wie die Partitur im Bearbeitungsfenster dargestellt wird. Wenn Sie direkt mit einer Ansicht im WYSIWYG-Modus arbeiten möchten, also in einer Ansicht bei der die Partitur so zu sehen ist, wie sie auch gedruckt wird, dann wählen Sie hierfür bitte Seitenlayoutansicht oder Seitenlayoutansicht (ohne Leerräume), wobei letzteres die Unterbrechungen zwischen den einzelnen Seiten ausblendet. Mit der Einstellung 'Vertikaler/Horizontaler Partiturverlauf' wird das gesamte Bearbeitungsfenster automatisch in vertikaler oder horizontaler Richtung mit Takten gefüllt. Die Einstellung 'Horizontale Partiturverlauf' ist sehr nützlich, wenn die Partitur mehrere Spuren enthält. Sie können für den 'Horizontale Partiturverlauf' als Voreinstellung festlegen, dass immer alle vorhandenen Partiturspuren angezeigt werden sollen, indem Sie über das Menü **Extras > Optionen** [F12] im Rahmen Bearbeitungsfenster 'Automatisch alle Tonspuren anzeigen' mit der Ankreuzschaltfläche auswählen.

Mit Hilfe der Einstellungen über die Menüleiste  **Ansicht > Standardnotation** generell verbergen und  **Ansicht > Tabulatur** generell verbergen, können Sie ein von beiden Notationen, also entweder die Standardnotation oder die Tabulaturnotation, für alle Spuren generell verbergen, unabhängig davon was für die jeweilige Spur über  **Spur > Spureigenschaften** [F6] eingestellt wurde. Sollten Sie für eine Spur nur 'Zeige Standardnotation dieser Spur' ausgewählt haben und wählen jetzt Standardnotation generell verbergen, so wird automatisch, solange die Einstellung aktiviert ist, für diese Spur die Tabulaturnotation in der Partitur dargestellt.

Die Ansicht der Spuren unterschiedlich einstellen:

Mit Guitar Pro können Sie entweder nur eine Spur der Partitur, alle Spuren, oder ein Auswahl davon ansehen. Benutzen Sie das Menü  **Ansicht > Alle Tonspuren anzeigen**, um die Mehrspuransicht zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

Wenn die Mehrspuransicht aktiviert wurde, erscheint ein kleines grünes Ankreuzfeld  im Fenster des [Mischpultes](#), neben der Spurnummer. Das Kästchen hat eine grüne Farbe, solange die Spur sichtbar ist. Sie können durch Klicken auf das Kästchen der jeweiligen Spur diese verbergen und so nur einen Teil aller Spuren der Partitur sichtbar machen. Damit könnten zum Beispiel alle mittleren Instrumentenspuren ausgeblendet werden, und Sie könnten so, beim Abspielen, die Gitarrenspur mit einer unteren Schlagzeugspur, die den Rhythmus bestimmt, gleichzeitig verfolgen. Das Kästchen ist für eine, in dem Bearbeitungsfenster sichtbare Spur, grün und erscheint rot, wenn diese ausgeblendet wird. Die aktive Spur wird immer angezeigt und kann deshalb nicht verbergen werden, auch umgekehrt können Sie eine gerade in der Ansicht deaktivierte Spur nicht aktivieren, indem Sie auf deren Namen klicken, solange ihr Kästchen rot ist, sondern müssen die Spur erst einblenden.

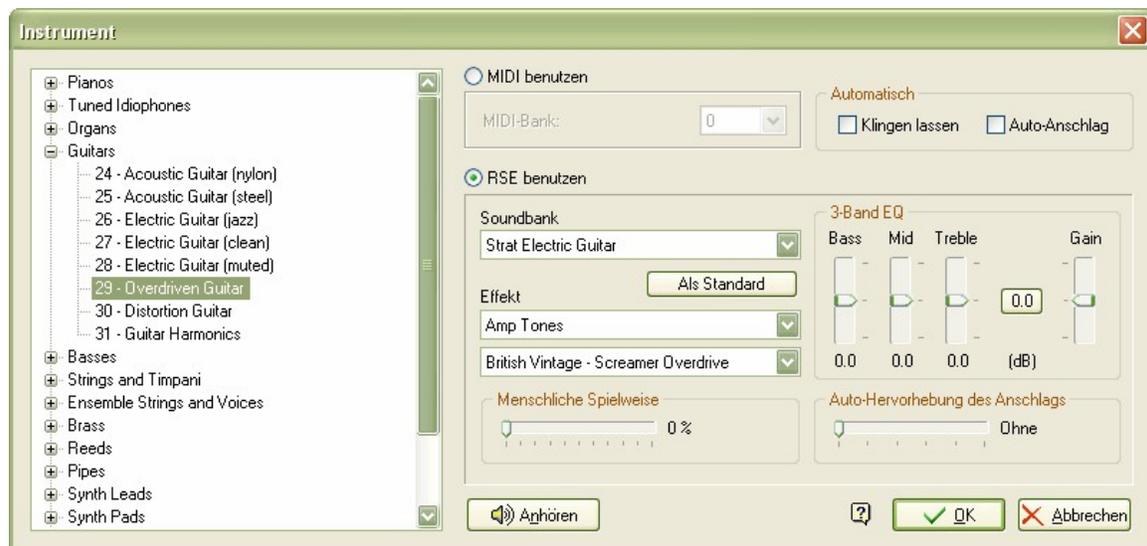
Über die Menüleiste  **Spur > Spureigenschaften** [F6] können Sie eine Reihe von Anzeigeparametern, für die aktuelle Spur, definieren. Diese Einstellungen werden mit der jeweiligen Guitar Pro Datei abgespeichert und stehen so jeder Partitur individuell zu Verfügung.

Einstellungen für die Wiedergabe und Aufnahme

Um die Partitur wiederzugeben, enthält Guitar Pro zwei unterschiedliche Technologien, die gleichzeitig nebeneinander genutzt werden können: MIDI und RSE.

RSE Sound:

RSE [Realistic Sound Engine] ist eine einzigartige, und nur auf Guitar Pro begrenzte, Audiotechnologie, die erlaubt den original Klang einer Gitarre, eines Basses oder eines Drumsets, während der Arbeit mit Guitar Pro, zu nutzen. Das Ergebnis ist eine unwahrscheinlich realistische Wiedergabe. RSE kann, je nach Belieben, aktiviert oder deaktiviert werden, wählen Sie einfach hierzu über die Menüleiste **Wiedergabe > RSE [Realistic Sound Engine] benutzen [F2]**.



Der Klang des Instrumentes kann über den Instrumentendialog ausgewählt werden, erreichbar über die Menüleiste mit **Spur > Instrument [F6]**, oder in dem man im Mischpult auf einen Instrumentennamen klickt. Ein oder mehrere Soundbanken und Effekte werden für jeden Midi-Sound vorgeschlagen.

Mit RSE in Verbindung stehende Technologien:

FMOD Sound System (www.fmod.org)

Copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2005.

Overloud (www.overloud.com)

Guitar Amp, Effect and Stompbox modelisations. Copyright © Almateq, 2006.

MIDI Sound:

 **Definition:** MIDI (Musical Instrument Digital Interface) ist ein standardisiertes Protokoll, das den Austausch musikalischer Informationen zwischen Computern, Synthesizern (Tongeneratoren), Sequenzern, usw... erlaubt. MIDI-Dateien beinhalten Informationen, die eine Partitur sehr präzise beschreiben: Noten, Notenwerte (Rhythmus). Instrumententyp, etc... Die Qualität des wiedergegebenen Tons hängt von der Soundkarte, oder einem extern angeschlossenem MIDI-Gerät, ab.

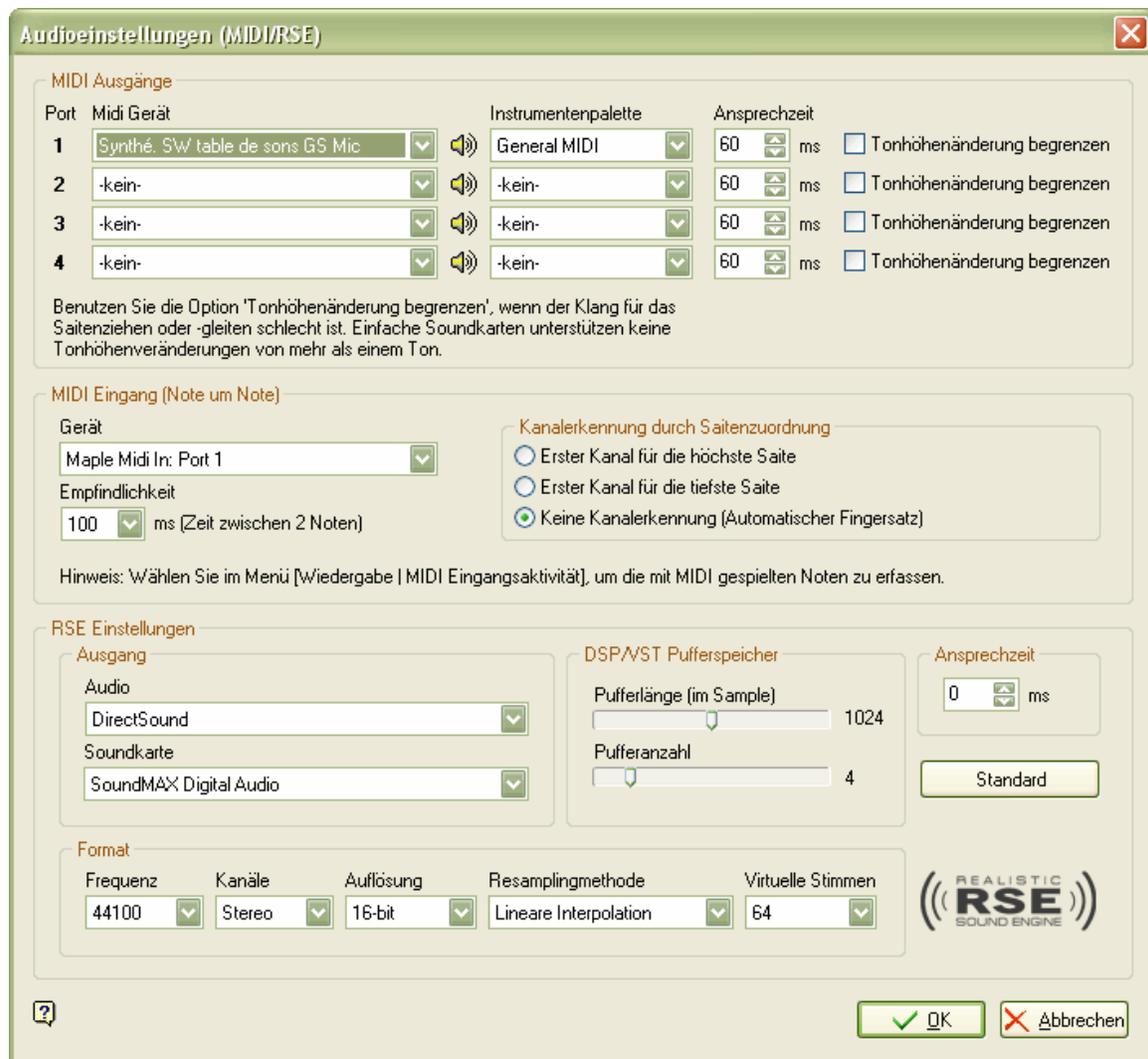
Die Tonqualität der wiedergegebenen Partitur ist sehr eng verknüpft mit der Qualität Ihrer benutzten Hardware (Soundkarte, Software- oder Hardwaresynthesizer), und kann durch Guitar Pro nicht beeinflusst werden. Guitar Pro sendet nur Tonhöhen und zeitwerte, digitalisiert, zu Ihrem MIDI-Gerät (PC od. extern), und Ihre Hardware erzeugt aus diesen Informationen den Sound.

Auf die gleiche Art und Weise werden verfügbare Instrumente durch die General MIDI-Spezifikation definiert, und die Liste der tatsächlich wiedergegeben Instrumente, die Guitar Pro zu Verfügung stellt, kann nicht ohne zusätzliche Hardware erweitert werden.

 **Sound Probleme:** Abhängig von Ihrer Soundkarte könnten Sie auf Grund von Problemen mit Ihrer Grafikkarte, Knacksen während der Wiedergabe hören. Falls dieses zutrifft, gehen Sie zu Ihrem Windows® Dialog für Anzeigeneigenschaften auf Ihrem Desktop (rechter Mausklick auf eine freie Stelle der Arbeitsoberfläche, und Eigenschaften auswählen), wählen Sie die Registerkarte 'Einstellungen' und Klicken Sie dann den Erweitert – Auswahlknopf. Es öffnet sich noch ein Dialog. Wählen Sie in diesem die Registerkarte 'Problembearbeitungen', und stellen Sie nun die Hardwarebeschleunigung auf einen niedrigeren Wert, oder auf 'keine'.

Audoeinstellungen:

Wählen Sie über das Menü  **Extras > Audoeinstellungen** um Ihre MIDI und RSE zu konfigurieren.



MIDI Ausgang:

Sie können bis zu 4 MIDI Ports (Anschlüsse) gleichzeitig mit Guitar Pro nutzen. Jedem Anschluss können Sie ein anderes MIDI Gerät zuordnen, sofern mit Ihrem PC verfügbar.

Sie sollten das beste MIDI Gerät für den ersten Anschluss auswählen, weil dieser der Standardanschluss ist und zuerst ausgewählt wird, wenn Sie eine Gitarren- oder Bass-Spur erzeugen. Mit dem Auswahlknopf **Lautsprecher** können Sie, als Test, eine Tonfolge auf dem ausgewählten MIDI Gerät wiedergeben. Falls Sie keinen Sound hören sollten, wird aller Wahrscheinlichkeit nach, das Gerät nicht benutzbar sein, oder aber ist in Ihrem PC nur deaktiviert. Kontrollieren Sie in diesem Fall Ihre Windows® Einstellungen, indem Sie über das Menü **Extras > Windows Lautstärkeregelung** auswählen und bei dem entsprechende Audiogerät den Hacken bei 'Ton aus' entfernen. Anderenfalls benutzen Sie einfach einen anderen Anschluss.

Abhängig von dem ausgewählten Gerät, möchten Sie vielleicht eine andere Instrumentenbelegung zuordnen. Instrumentenzuordnungen werden durch Dateien realisiert, die eine Liste von Instrumentennamen beinhalten. In dem Unterverzeichnis \gpp Ihre Guitar Pro Installation, finden Sie die Datei **General Midi.gpp**, mit anderen. Um innerhalb von Guitar Pro, die von Ihren Geräten (z.B. Synthesizern, Expandern usw...) unterstützten MIDI-Instrumente anzuzeigen, können Sie auch eigene Listen erstellen. Beachten Sie aber, dass diese Listen nur für die Anzeige der Instrumentennamen zuständig sind; der wiedergegebene Sound kann von ihnen nicht beeinflusst werden.

Mit dem Ankreuzfeld **Tonhöhenänderung begrenzen**, können Sie den Tonumfang, bei einer Tonhöhenveränderung, begrenzen, indem Sie durch Anklicken bestimmen, dass eine Veränderung, um mehr als einen Ton, nicht erlaubt ist. Einfache Soundkarten, mit niedriger Qualität, sind oftmals in Ihrem Tonumfang begrenzt. Sie sollten diese Option auswählen, wenn bei Verzierungsangaben, wie dem Saiten ziehen oder Vibrato, der Ton, bei Einstellung einer größeren Variation, keinen guten Klang mehr hat. Die Verzierungseinstellung, die eine Veränderung im Tonumfang, größer als einen Ton, bewirkt, wird dann beim Abspielen aber nicht mehr wiedergegeben.

Mit der Einstellung der **Ansprechzeit**, können Sie die Wiedergabe zwischen dem Midi- und dem RSE-Ausgang synchronisieren, wenn beide gleichzeitig benutzt werden. Falls der Midi-Ausgang verzögert ist steigern Sie bitte die Ansprechzeit, andernfalls erhöhe Sie bitte die RSE Ansprechzeit. Beachten Sie bitte, dass für das Metronom immer der Midi-Ausgang verwendet wird. Somit könnten Sie auch das Metronom verwenden um die exakte Ansprechzeit zu ermitteln.

MMIDI Eingang:

Mit dem MIDI Eingang, haben Sie die Möglichkeit mittels einem, extern an den PC angeschlossenen, MIDI-Instruments (für Keyboard, Gitarre, etc.) Noten zu empfangen. Für dieses Instrument muss im Bereich 'Audio, Video und Gamecontroller', Ihres Microsoft Windows® Systems, eine passende Gerätetreibersoftware, für den MIDI Eingang, installiert sein (engl. MIDI input device driver). Dann können Sie dieses **Gerät** unter MIDI Eingang auswählen.

Mit Auswahl einer Größe für die **Empfindlichkeit**, können Sie in Millisekunde den Zeitabstand festlegen, wie schnell aufeinander folgende Noten innerhalb eines Akkordes erfasst werden sollen. Wird der Zeitabstand größer gesetzt, erscheint ab einem bestimmten Wert, je nach Spielweise, die zweite Note als neuer Anschlag in der Partitur.

Im Bereich **Kanalerkennung durch Saitenzuordnung**, können Sie bestimmen, wie empfangene Note platziert werden. Wenn Sie eine MIDI-Gitarre benutzen, oder einen Tonabnehmer an Ihre Gitarre angeschlossen haben, der die empfangenen Töne in MIDI-Signale umwandelt, können Sie jeder Saite Ihres Instrumentes einem anderen MIDI-Kanal zuordnen. Wählen Sie in diesem Fall eine der beiden ersten Optionen (Die höchste / die tiefste Saite belegt den ersten MIDI-Kanal). Falls Sie keine MIDI-spezifische Abnehmmöglichkeit Ihres Instrumentes haben, oder Ihr MIDI-Gerät erlaubt keine Zuordnung der Saiten auf die Kanäle, wählen Sie die dritte Option (keine Kanalerkennung) und Guitar Pro wird automatisch bestimmen, wo die Fingerpositionen der Noten, auf dem Griffbrett, liegen und entsprechend, die Noten den Saiten, zuordnen; analog einer MIDI-Datei-Importierung.

Über das Menü  **Wiedergabe** > **MIDI Aufnahme**, können Sie den Notenempfang starten oder wieder beenden.

Mehr information: [Noteneingabe](#)

RSE Einstellungen:

Sie können den RSE-Ausgang und das verwendete Audioformat selbst festlegen. Mit diesen Änderungen ändern Sie die Soundqualität aber auch die benötigten PC-Ressourcen.

MIDI Ports und -Kanäle:

Über das [Mischpult](#), können Sie jeder Spur einen **Port** (Anschluss) und **Kanäle** zuweisen.

Name	Port	HK	NK
Melodie	1	10	10
Rythm Guitare	1	1	2
Solo Guitare	1	3	4
Basse	1	5	6
Percussions	1	7	8

Guitar Pro benutzt grundsätzlich zwei Kanäle je Spur, Hauptkanal und Nebenkanal, damit die Wiedergabe von Verzierungen, bei Noten, verbessert ist (Verzierungen werden über einen separaten Kanal "NK" wiedergegeben, damit nicht Noten ohne Verzierung "HK", von den Verzierungseinstellungen, betroffen sind). Wenn zwei Spuren denselben Kanal, und denselben Port, gleichzeitig belegen, werden Ihre Audioparameter verbunden (Instrument, Lautstärke, Balance,...). Es könnte somit hilfreich sein, je Spur einen separaten Kanal zu benutzen (wenn diese durch Ihre Hardware zu Verfügung stehen), falls die Partitur mehrere Spuren enthält.

Laut MIDI-Spezifikation, dürfen [Schlaginstrumente](#) (Percussions) immer nur über den 10. Kanal gespielt werden.

Wiedergabe der Partitur

In Guitar Pro wurde Wert darauf gelegt die Arbeit mit der Partitur möglichst einfach zu machen. Es stehen daher viele Möglichkeiten zu Verfügung, um eine Partitur abzuspielen.

Wiedergabe der Partitur:

Sie können die Partitur sich anhören, indem Sie das [Wiedergabemenü](#), die **Leertaste** [Leertaste] der PC-Tastatur, oder die Symbolleiste für die Wiedergabe, benutzen.



Sie haben folgende Möglichkeiten, um den Anfangspunkt für die Wiedergabe festzulegen:

▶ Wiedergabe ab der momentanen Position.

▶ Wiedergabe ab Anfang der Partitur.

Um nur einen speziellen Bereich der Partitur wiederzugeben, markieren Sie bitte vorher diesen Abschnitt mit der Maus oder der Tastatur [Umschl.] + [Pfeiltaste].

 **Hinweis:** Sie können dabei die Tastenkombination [Strg+Tab] und [Umschl.+Tab] benutzen, um zwischen einzelnen Markern, während der Wiedergabe, hin und her zu navigieren.

Endlosschleife / Geschwindigkeitstrainer:

Abhängig von der ausgewählten Wiedergabeeinstellung, können Sie mit dem Menü  **Wiedergabe > in Endlosschleife / Geschwindigkeitstrainer** [F9], die Partitur, oder ein Teil von ihr, solange wiederholen lassen, bis Sie die Wiedergabe stoppen. Sie haben folgende Kombinationsmöglichkeiten:



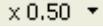
Um eine speziellen Bereich in Endlosschleife wiedergeben zu können müssen Sie diesen vorher mit der Maus markiert haben. Klicken Sie dann auf  **Wiedergabe** > **Endlosschleife / Geschwindigkeitstrainer** [F9]. Es erscheint der Endlosschleife / Geschwindigkeitstrainer – Dialog für weitere Angaben.

Mit '**Normal Wiederholen**' wird der ausgewählte bzw. markierte Bereich der Partitur ohne Veränderung solange wiedergegeben bis Sie die Wiedergabe unterbrechen. Durch Auswahl des **Geschwindigkeitstrainers**, können Sie einen bestimmten Abschnitt der Partitur endlos wiederholen und dabei das Tempo für jeden Durchlauf steigern. Sie haben dabei die Möglichkeit der Eingabe eines Anfangs- und Endtempos in Prozent und die Steigerung des Tempos für jeden Durchlauf, ebenfalls in Prozent. Dieser Trainer ist sehr nützlich um einen schwierigen Teil eines Musikstückes zu erlernen, indem man mit einem langsameren Tempo anfängt, das Tempo langsam steigert und sich so an die eigentliche Geschwindigkeit des Stückes heranarbeitet.

Tempo:

Über das Menü  **Wiedergabe** > **Tempo**, rufen Sie den Dialog für die Tempoangabe auf. Die Tempoangabe erfolgt in bpm (beats per minute). Damit legen Sie das Tempo fest, mit dem die Partitur beim Abspielen vom Anfang an wiedergegeben wird. Sie können aber jederzeit, an irgendeiner Stelle der Partitur, ein Tempowechsel vornehmen, indem Sie an der entsprechende Stelle den Dialog für [Effekteinstellung und Tempo Änderungen](#) aufrufen.

Während der Wiedergabe wird das momentane Tempo in der Guitar Pro Titelleiste neben dem Programm- und Dateinamen, angezeigt.

Durch Aktivieren des Auswahlknopfes  für ein **Relatives Tempo** können Sie ein Teilungsverhältnis, bzw. einen Multiplikationsfaktor, zum eigentlich definierten Tempo setzen, ohne das Tempo der Datei selber dabei zu verändern. Damit können Sie die Abspielgeschwindigkeit des Stückes verlangsamen oder beschleunigen, beginnend mit einem Wert von x0.25 (4 Mal langsamer) bis zu maximal x2 (Doppelte Geschwindigkeit). Mit Klick auf den Pfeil rechts neben dem Auswahlknopf in der Symbolleiste, können Sie die verschiedenen Koeffizienten auswählen. Um eine Veränderung zurückzunehmen, klicken Sie einfach erneut auf den aktivierten Auswahlknopf um ihn zu deaktivieren.

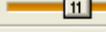
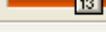
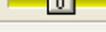
Metronom und Anzähler:

Über das Menü  **Wiedergabe** > **Metronom** aktivieren Sie das Metronom. Dann wird während der Wiedergabe, je nach eingestelltem Tempo, ein Metronomklick zu hören sein. In der Registerkarte Allgemein, zu erreichen über den Dialog für Optionen durch Auswahl des Menüeintrages  **Extras** > **Optionen** [F12], können Sie die Lautstärke des Metronomklick festlegen und bestimmen, ob bei der Wiedergabe mit dem Metronom der erste Anschlag betont werden soll oder nicht.

Das Metronom kann auch alleine benutzt werden. Legen Sie hierzu eine neue leere Partitur an oder wählen Sie einen leeren Takt aus. Aktivieren Sie die Einstellung Endlosschleife und wählen Sie dann Wiedergabe, bzw. Wiedergabe nur des aktuellen Taktes.

Mit dem Menü  **Wiedergabe** > **Anzählen** können Sie festlegen, dass Guitar Pro einen Takt vor der Wiedergabe mit einem Metronomklick anzählt. Ist das Metronom nicht aktiviert entfällt der Klickton am Anfang. Damit haben Sie einen Takt Zeit, sich für das Mitspielen vorzubereiten und können sich so auf das Tempo einstellen. Das Anzählen, mit einem Leertakt, wird auch bei einem Taktwechsel, während des Abspielens, vorgenommen, wenn Sie zum Beispiel, während der Wiedergabe, einen anderen Takt mit der Maus auswählen.

Das Mischpult:

< > S X	Name	Port	HK	NK	Instrument	Lautstärke	Balance	Cho	Hal	Pha	Tre
1	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Melodie	1	10	10	52 - Schlagzeug Set 52	 13	 0	0	0	0	0
2	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Rythm Guitare	1	1	2	29 - Overdriven Guitar	 11	 0	0	0	0	0
3	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Solo Guitare	1	3	4	30 - Distortion Guitar	 15	 0	0	0	0	0
4	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Basse	1	5	6	33 - Electric Bass (finger)	 11	 0	0	0	0	0
5	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Percussions	1	7	7	24 - Acoustic Guitar (nylon)	 13	 0	0	0	0	0

Über das Mischpult können Sie die Audioparameter und vorhandene Effekte der Spur einstellen, wie die Lautstärke, die Balance, Chorus, Hall, welches Instrument, etc, Die von Ihnen festgelegten Werte sind von Anfang der Spur an gültig, Sie können Sie aber auch an einem beliebigen Takt innerhalb der Partitur verändern, indem Sie den Dialog für [Effekteinstellung und Tempo - Änderungen](#) aufrufen.

Ebenso können Einstellungen des Mischpultes auch während der Wiedergabe modifiziert werden, indem Sie zum Beispiel während der Wiedergabe der Partitur auf ein Instrument einer Spur klicken und ein anderes Instrument auswählen. So können Sie unterschiedliche Instrumente während des Abspielens ausprobieren, ohne nach Auswahl eines Instrumentes die Wiedergabe immer wieder neu starten zu müssen.

Innerhalb des Mischpultes befindet sich ein Auswahlfeld mit einem **S** welches für "Solo" und ein Auswahlfeld mit einem **M** welches für "Stumm" (engl. Mute) steht. Damit können Sie in einer mehrspurigen Partitur eine oder mehrere Spuren, ohne die anderen Spuren, abspielen, oder ein oder mehrere Spuren stummschalten. Wenn Sie nur eine oder zwei der vorhandenen Spuren hören möchten, ist es schneller die Solo Option zu nutzen. Andererseits wäre es schneller, ein oder zwei Spuren stumm zu schalten (z.Bsp. um Sie selbst zu spielen), wenn Sie die Stummschalteoption verwenden würden.

Die verschiedenen Effekteinstellungen und Audioparameter, wie Lautstärke, Balance, Chorus, Hall, Phaser und Tremolo, können entweder in Form eines Schieberegler  oder als Schaltfläche mit einem Zahlenwert **13** dargestellt werden. Dies ist auch für Instrumente möglich. Dann sehen Sie nicht mehr den Instrumentenamen, sondern nur noch dessen zugeordneten MIDI-Wert. Bei der Schaltfläche mit einer Zahl ändern Sie dessen numerischen Wert, indem Sie in die obere oder untere Hälfte der Schaltfläche klicken.

Um zwischen beiden Darstellung zu wechseln, machen Sie einfach einen Mausklick auf die Bezeichnung des Parameterwertes.

Mittels der Schaltflächen  , oberhalb der Spurzahl, können Sie alle Parameterschaltflächen erweitern oder reduzieren.



Hinweis: Einige Soundkarten können die Angabe für Chorus, Hall, Phaser und Tremolo nicht umsetzen. Für diesen Fall hat eine diesbezügliche Parameterveränderung keinen Einfluss auf den wiedergegebenen Ton.

Modus der Schrittweisen Wiedergabe:

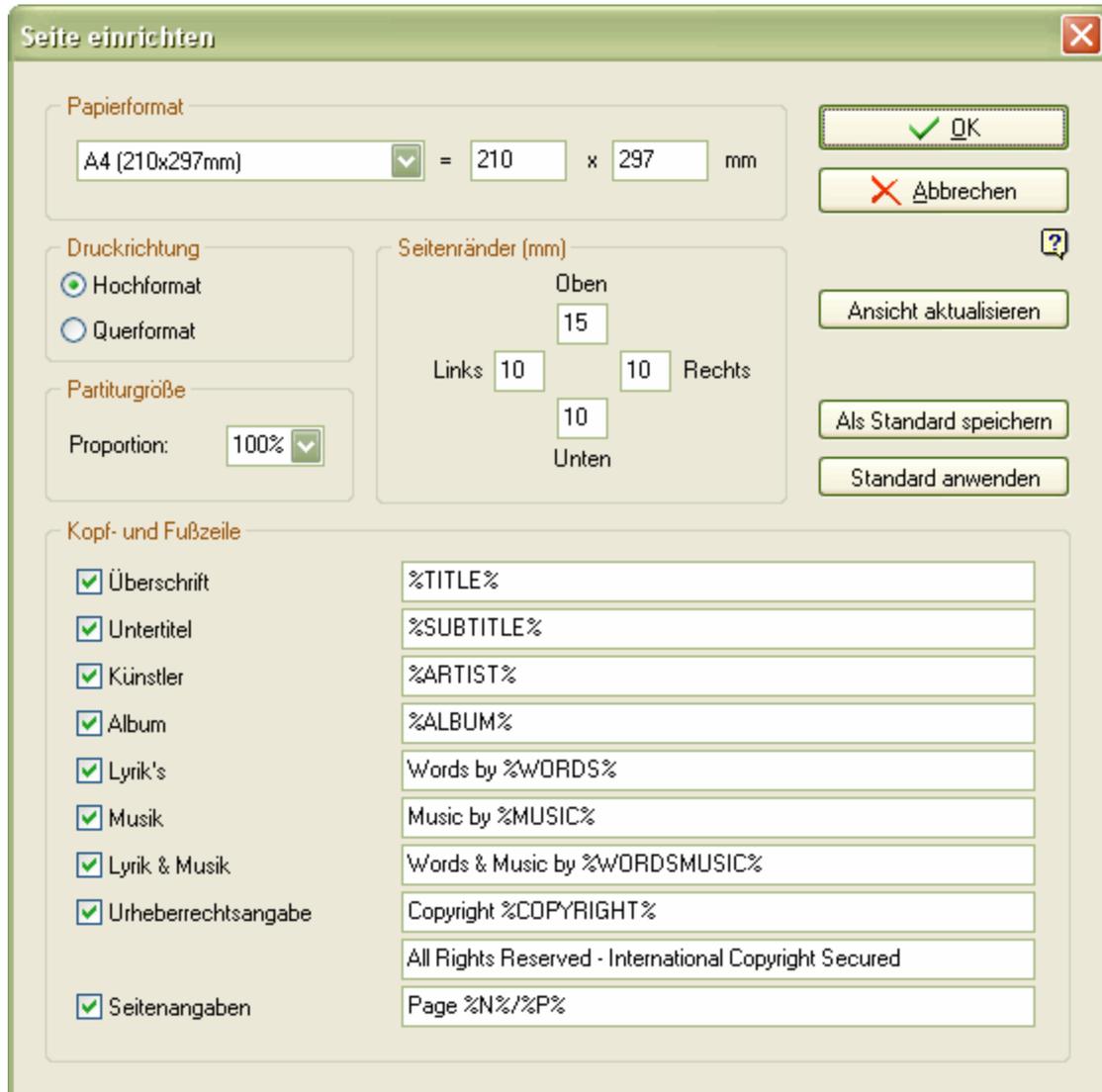
Mit den beiden Schaltflächen  und , können Sie eine Spur, innerhalb einer Partitur, Anschlag um Anschlag, vor und zurück, durchsteppen.

Während der Wiedergabe, ändern sich die Schaltflächen in  und , und erlauben Ihnen durch einfaches Anklicken, Takt um Takt, vor oder zurück zu springen, ohne das Abspielen dabei unterbrechen zu müssen.

Ausdrucken

Seite einrichten

Über das Menü  **Datei** > **Seite einrichten** [F8], können Sie das Seitenlayout verändern:



Seite einrichten

Papierformat
 A4 (210x297mm) = 210 x 297 mm

Druckrichtung
 Hochformat
 Querformat

Partiturgröße
 Proportion: 100%

Seitenränder (mm)
 Oben: 15
 Links: 10 Rechts: 10
 Unten: 10

Kopf- und Fußzeile

<input checked="" type="checkbox"/> Überschrift	%TITLE%
<input checked="" type="checkbox"/> Untertitel	%SUBTITLE%
<input checked="" type="checkbox"/> Künstler	%ARTIST%
<input checked="" type="checkbox"/> Album	%ALBUM%
<input checked="" type="checkbox"/> Lyrik's	Words by %WORDS%
<input checked="" type="checkbox"/> Musik	Music by %MUSIC%
<input checked="" type="checkbox"/> Lyrik & Musik	Words & Music by %WORDSMUSIC%
<input checked="" type="checkbox"/> Urheberrechtsangabe	Copyright %COPYRIGHT%
	All Rights Reserved - International Copyright Secured
<input checked="" type="checkbox"/> Seitenangaben	Page %N%/%P%

Buttons:

Papierformat, Druckrichtung and Abstand für die Seitenränder:

Hiermit werden die Abmessungen, die Druckrichtung und die Seitenbegrenzung bestimmt. Die ausgewählten Einstellungen werden mit der jeweiligen Partiturdatei gespeichert und erlauben so das Einrichten individueller Benutzereinstellungen je Partitur.

Partiturgröße:

Mit einer Angabe in Prozent, können Sie die Globalen Proportionen der Partitur verkleinern oder vergrößern, ohne die eigentliche Seitengröße für das Papierformat zu verändern.

Falls Sie irgendwelche Zeilenumbrüche hinzugefügt haben, so werden diese beibehalten, und die Organisation der Takte könnte nicht dem entsprechen, wie Sie sich es vorgestellt haben. In diesem Fall wählen Sie bitte über das Menü **Partitur > Zeilenumbruch > Taktanordnung zurücksetzen**. Somit wird Guitar Pro die Takte in der Partitur automatisch organisieren.

Kopf- und Fußzeile:

Wenn Sie die Ankreuzschaltflächen auswählen, wird das entsprechende Element in der Partitur angezeigt. Mittels der Bearbeitungszeilen, können Sie den angezeigten Text nach Ihren Wünschen bearbeiten. Die Wörter (Variablen) zwischen den Symbolen [%] werden automatisch durch deren Synonyme, also deren Wert, ersetzt.

Dieser Wert wird automatisch über die Textfelder des Dialoges der Spureigenschaften definiert; erreichbar über das Menü  **Datei > Spureigenschaften** oder [F5]. Die Position und die Schrift der jeweiligen Elemente sind derzeit nicht veränderbar, aber in der kommenden Version von Guitar Pro wird dies ermöglicht werden.

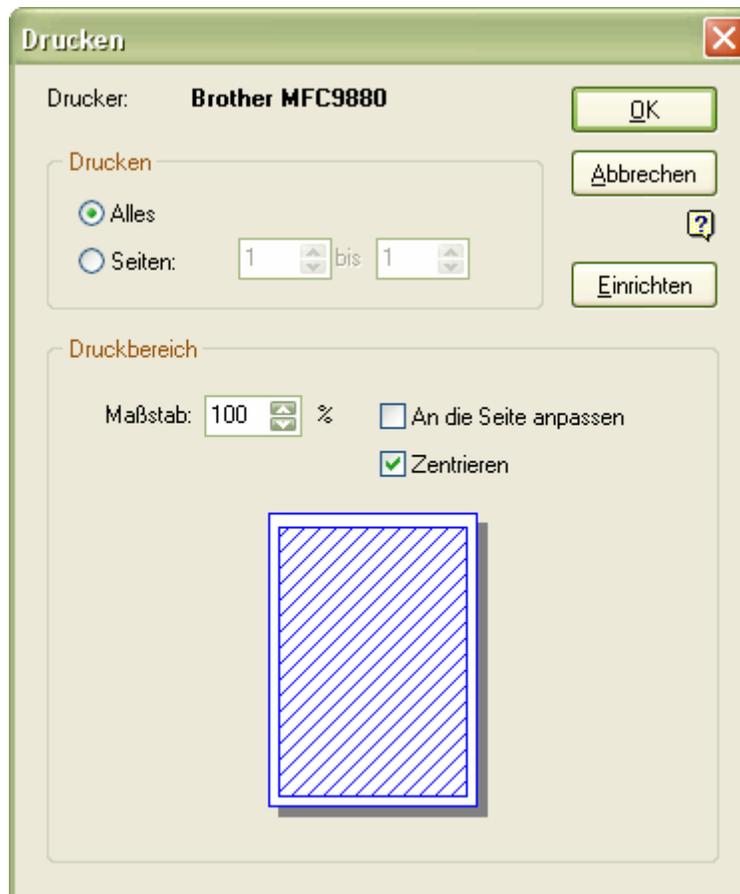
Die Schaltfläche "**Ansicht aktualisieren**" erlaubt Ihnen die gemachten Veränderungen des Seitenlayouts, ohne weitere Bestätigung, in der Seitenlayoutansicht zu aktualisieren.

Mittels der Schaltfläche "**Als Standard speichern**", können Sie die momentane Einstellung als Standardeinstellung abspeichern, so dass Sie diese bei einer neuen Partitur wieder verwenden können

Über die Schaltfläche "**Standard anwenden**" können Sie eine abgespeicherte Standardeinstellung für die momentane Partitur laden. Dies kann unter anderem dann sehr nützlich sein, wenn Sie eine von einem anderen Benutzer erstellte Partitur öffnen und diese eine ungeeignetes Seitenlayout mitbringt (z.Bsp. ein ausländisches Papierformat).

Drucken

Mit dem Menü  **Datei > Drucken** [Strg+P], starten Sie den Ausdruck der Partitur. Hierbei können Sie optional die Seiten angeben die gedruckt werden sollen.



Über Menü  **Datei > Drucken** [Strg+P] gelangen Sie in den Druckdialog. Im Rahmen **Drucken**, können Sie auswählen, ob Sie die gesamte Partitur, oder nur einzelne Seiten von dieser, ausdrucken möchten.

Im Rahmen **Druckbereich**, können Sie bestimmen, wie Sie die Seitegrößen im Verhältnis zur Papiergröße justieren möchten. Die Abmessungen der Partitur werden über das Menü mit  **Datei > Seite einrichten** [F8] festgelegt, welches aber nicht immer mit der tatsächlichen Papiergröße übereinstimmt. Sie können entweder die Ankreuzschaltfläche '**An die Seite anpassen**' verwenden, um das Format der Seite and die Papiergröße anzupassen, oder Sie wählen selbst eine geeignetes Verhältnis in dem Sie einen eigenen **Maßstab** angeben. Mit der Schaltfläche '**Zentrieren**', werden die Partiturseiten automatisch an das Papierformat angepasst und zentriert.

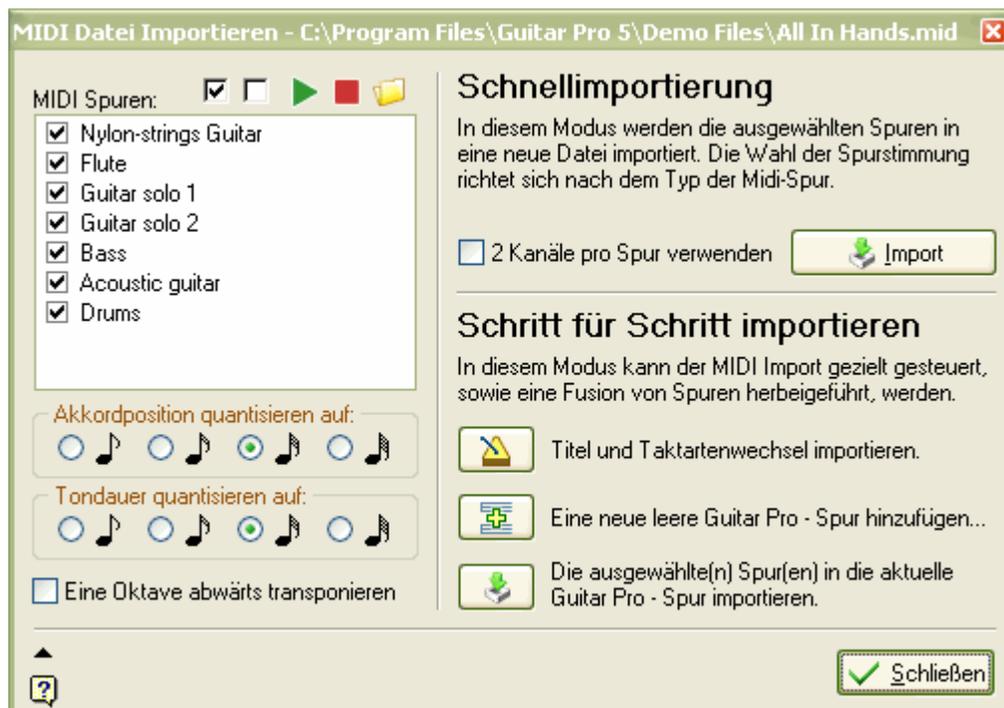
Importieren

MIDI Importieren

 **Definition:** MIDI (Musical Instrument Digital Interface) ist ein standardisiertes Protokoll, das den Austausch musikalischer Informationen zwischen Computern, Synthesizern (Tongeneratoren), Sequenzern, usw... erlaubt. MIDI-Dateien beinhalten Informationen, die eine Partitur sehr präzise beschreiben: Noten, Notenwerte (Rhythmus). Instrumententyp, etc... Die Qualität des wiedergegebenen Tons hängt von der Soundkarte, oder einem extern angeschlossenem MIDI-Gerät, ab.

Durch Auswahl über das Menü  **Datei > Importieren > MIDI Datei**, können Sie eine Datei mit MIDI Informationen, erkennbar an der Endung ".mid", nach Guitar Pro importieren. Guitar Pro importiert die MIDI Formate 0 und 1.

Nachdem Sie die MIDI-Datei, die importiert werden soll, ausgewählt haben, erscheint der nicht modale Dialog für die MIDI Importierung. Im linken Fenster des Dialoges, werden die unterschiedlichen MIDI Spuren der Datei dargestellt. Sie können die Spuren einzeln, oder alle, anhören, je nach dem, ob das jeweilige Ankreuzfeld der Spur angeklickt ist. Oder Sie öffnen eine andere MIDI-Datei, durch Klick auf den oberen Dateiöffnen-Auswahlknopf.



 **Hinweis:** Der nicht modale MIDI-Dialog erlaubt Ihnen die gleichzeitige Weiterbearbeitung der Partitur. Damit der Dialog auf dem Bildschirm, bei der Eingabe in die Partitur, nicht im Wege ist, können Sie ihn verkleinern indem Sie auf den Pfeil ▲ in seiner unteren linken Ecke klicken (und ihn ebenso wieder vergrößern).

Es gibt zwei Verfahren für die Import:

- **Schnellimport**

Die Schnellimport funktioniert automatisch und ersetzt die vorhandene Partitur.

Die Erzeugung einer neuen Guitar Pro Datei ist dabei sehr schnell, aber Sie haben auch wenig Kontrolle über den Umsetzungsprozess.

Für jede in der Liste ausgewählte MIDI-Spur wird eine Guitar Pro-Spur erzeugt. Die Stimmung der Spur wird über den Namen der MIDI-Spur ermittelt. Der Titel der Partitur, sowie Wechsel von Vorzeichen und Taktangaben werden automatisch importiert.

Benutzen Sie das Auswahlfeld **2 Kanäle pro Spur verwenden**, um Guitar Pro anzuweisen, zwei MIDI-Kanäle für eine Partiturspur zu verwenden. Das ist eine nützliche Option, wenn Sie vorhaben, Effekte, wie das Saiten ziehen, oder das Saiten gleiten, zusammenzufügen. Mehr Information: [Einstellung für Wiedergabe und Aufnahme](#).

- **Schritt für Schritt Importieren**

Die Schritt für Schritt Import löscht keine vorhandenen Spuren, im Gegensatz zum Schnellimport. Damit können Sie diese Methode verwenden, um Ihrer Partitur eine Spur hinzuzufügen (zum Beispiel eine Keyboardspur).

Die Schritt für Schritt Import bietet Ihnen mehr Kontrolle. Und Sie sollten sie benutzen, wenn die Schnellimport keine vernünftigen Ergebnisse liefert; zum Beispiel: bei einer speziellen Spurstimmung, keine Unterstützung der Schlaginstrumentenspur auf dem 10. Kanal,... oder wenn Sie mehrere einzelne MIDI-Spuren in eine Guitar Pro Spur zusammenmischen möchten.

Für den Import gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie über die Menüleiste  **Datei > Neu** [Strg+N], um eine neue Datei zu erzeugen (mit Ausnahme Sie wollen Spuren der aktuellen Partitur hinzufügen).

2. Klicken Sie im Dialog auf die Schaltfläche  **Titel und Taktartenwechsel importieren** (wenn Sie diese Informationen importieren möchten). Ein Ergebnis dieses Imports wird nicht angezeigt.

3. Klicken Sie im Dialog auf die Schaltfläche  **Eine neue leere Guitar Pro - Spur hinzufügen**. Wählen Sie den Spurtyp, den Sie möchten (Saiten- oder Schlaginstrument), bestätigen Sie mit OK, und wählen Sie dann, bei einer Instrumentenspur, die Tonstimmung des Instrumentes aus.

Sie können ebenso eine bereits existierende Spur benutzen, und deren Stimmung, im Anwendungsfensters, durch Auswahl der Menüleiste  **Spur > Spureigenschaften** [F6], definieren.

4. Wählen Sie die Spur die Sie importieren möchten aus der Liste der MIDI – Spuren aus. Falls Sie mehrere MIDI – Spuren gleichzeitig ausgewählt haben, werden diese zusammengemischt. Klicken Sie im Dialog auf die Schaltfläche  **Die ausgewählten Spure(n) in die aktuelle Guitar Pro - Spur importieren**.

5. Um weitere Spuren zu importieren, wiederholen Sie die Schritte ab **Punkt 3**.

Für welches Verfahren Sie sich auch entscheiden, Guitar Pro erlaubt Ihnen präzise die Art der Festlegung der Position, wie ebenso **die Zeit der Notenwerte der Noten** zu definieren. Auch können Sie **die zu importierenden Noten eine Oktave nach unten transponieren**.

Noch einige Bemerkungen zu der MIDI Import:

- Guitar Pro importiert die Wechsel von MIDI – Spurparametern (Tempo, Lautstärke, Wechsel des Instrumentes).
- MIDI-Dateien beinhalten (laut Spezifikation) keine Informationen über die Fingerposition der Greifhand auf dem Griffbrett. Guitar Pro benutzt deshalb das Hilfsmittel [Fingergriffpositionen optimieren](#) um für die Noten, die bestmögliche Position der Finger auf dem Griffbrett zu ermitteln.
- Nachdem eine Datei importiert wurde, kann die Guitar Pro – Partitur anders klingen als die originale MIDI-Datei. Hierfür gibt es mehrere mögliche Gründe:
 - Einige der Noten der MIDI – Spur wurden nicht importiert, weil eine andere Tonstimmung (zu hoch oder zu niedrig) für die Guitar Pro – Spur ausgewählt wurde ;

- Einige der Noten sind zu kurz und wurden deshalb nicht importiert ;
- Die MIDI-Datei beinhaltet Tonhöenschwankungen (die nicht von Guitar Pro unterstützt werden).

ASCII Importieren

 **Definition** : Das ASCII Tabulaturformat ist eine textbasierte Repräsentation einer Tabulatur, in der die Tabulaturlinien durch Bindestriche dargestellt werden. Dieses Format, man könnte meinen, nicht sehr bedeutend, ist das wirklich Einzige, dass es Ihnen erlaubt, Tabaturen mit Anderen auszutauschen, ohne eine spezielle Software dafür zu haben. Im Internet ist dessen Benutzung daher allgemein üblich und beliebt. Normalerweise, wird für eine Datei mit Tabulatur die Dateiendung ".txt" oder ".tab" verwendet.

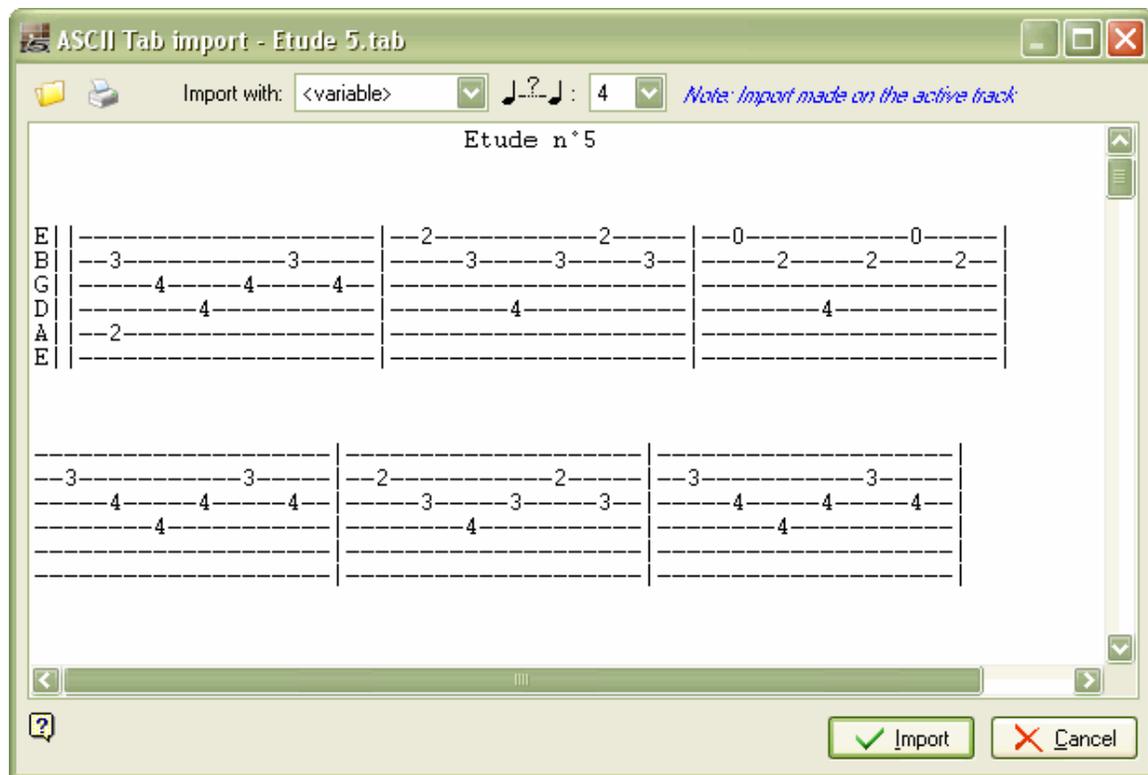
Guitar Pro ist in der Lage eine ASCII-Textdatei zu analysieren und die musikalischen Informationen daraus zu extrahieren. Somit ist es möglich, aus einer symbolischen Partitur eine Guitar Pro Partitur zu erstellen, die man abspielen, verändern oder mit Noten ausdrucken kann.

Mit Guitar Pro werden Tabulaturwerte, Rhythmik, Effektangaben, und Taktwechsel importiert. Die Importierung erfolgt in die aktuell ausgewählte Spur. Somit ist es möglich mehrere Dateien, die verschiedene Instrumente ein und des selben Musikstückes repräsentieren könnten, in eine einzige Partition zu importieren.

Die zu importierende ASCII-Datei darf Text oder verwendete Kommentare enthalten. Guitar Pro ist in der Lage ausschließlich nur die Tabulatur zu importieren, was auch immer der sonstige Inhalt der Datei ist. Die einzigen Regeln die bestehen, um einen Import erfolgreich zu machen, sind :

- Tabulaturlinien müssen durch Bindestriche dargestellt sein : "-".
- Taktwechsel werden durch vertikale Striche untereinander auf jeder Linie angezeigt : " | ".
- Alle Linien einer Tabulaturzeile stehen geschlossen übereinander und sind nicht durch eine Leerzeile unterbrochen.
- Kommentare innerhalb der Tabulaturlinien sind nicht erlaubt.

Durch Auswahl über die Menüleiste  **Datei** > **Importieren** > **ASCII Tabulatur**, rufen Sie den Dialog der 'ASCII Tabulatur Import' auf. In ihm integriert ist ein Textbearbeitungsfenster, indem Sie zuvor kopierten Text (z.Bsp aus dem Editor mit dem Sie Ihre Tabulatur geöffnet hatten) zum Importieren nach Guitar Pro, einfügen können. Aber es ist auch möglich, durch Benutzung der oberen linken Schaltfläche , eine ASCII Datei direkt zu öffnen. Mit der Schaltfläche  kann der Inhalt des Textfensters auch gedruckt werden.



Sie können die Tabulatur vor der Import bearbeiten, um eventuelle Probleme zu korrigieren, die die saubere **Import** verhindern könnten. Das Kombinationsfeld, **Importieren mit**, erlaubt Ihnen eine Standardvorgabe, für die Umsetzung der Tabulatur in die Notenwerte. Falls Sie <variabel> auswählen, versucht Guitar Pro die Import der Notenwerte, so gut wie möglich, zu erfassen, indem eine Anzahl an Intervallen gezählt und für den Raum zwischen zwei Viertel Noten verwendet wird. Die Anzahl der Intervalle, für die zwei Viertel Noten verwendet werden sollen, kann in der zweiten Liste vorgegeben werden.

Nach der Import einer ASCII Datei, ist es oft notwendig die erzeugten Notenwerte zu überprüfen, damit alle Takte vollständig sind. Das Hilfsmittel [Taktlängen überprüfen](#), könnte in diesem Fall sehr nützlich sein. Wenn die Partitur abgespielt wird und die Takte sind unvollständig, ist der Rhythmus fehlerhaft und die Notenwerte hinter der Zeit der Taktangabe werden nicht gespielt.

MusicXML Importieren

Durch Auswahl über das Menü  **Datei > Importieren > MusicXML**, können Sie eine XML-Datei im MusicXML Format importieren.

MusicXML ist eine XML Beschreibung für Musikpartituren, die von [Recordare®](#) entwickelt wurde.

Dieses allgemeingültige Austauschformat wird nun von den meisten Programmen für Musiksoftware benutzt.

PowerTab Importieren

Durch Auswahl über das Menü  **Datei > Importieren > PowerTab**, können Sie eine Datei im PowerTab® Format, erkennbar an der Endung ".ptb", nach Guitar Pro importieren.

PowerTab® ist ein exzellenter Tabulatur-Editor, ähnlich zu Guitar Pro, aber mit einer anderen Zielsetzung. PowerTab® ist verfügbar über die Webseite <http://power-tab.net>.

TablEdit Importieren

Durch Auswahl über das Menü  **Datei** > **Importieren** > **TablEdit**, können Sie eine Datei im TablEdit® Format, erkennbar an der Endung ".tef", nach Guitar Pro importieren.

TablEdit® ist ein exzellenter Tabulatur-Editor, ähnlich zu Guitar Pro, ebenfalls mit einer anderen Zielsetzung. TablEdit® ist verfügbar über die Webseite <http://www.tabledit.com>.

Exportieren

MIDI Exportieren

 **Definition** : MIDI (Musical Instrument Digital Interface) ist ein standardisiertes Protokoll, das den Austausch musikalischer Informationen zwischen Computern, Synthesizern (Tongeneratoren), Sequenzern, usw... erlaubt. MIDI-Dateien beinhalten Informationen, die eine Partitur sehr präzise beschreiben : Noten, Notenwerte (Rhythmus). Instrumententyp, etc... Die Qualität des wiedergegebenen Tons hängt von der Soundkarte, oder einem extern angeschlossenem MIDI-Gerät, ab.

Durch Auswahl über die Menüleiste von  **Datei** > **Exportieren** > **MIDI**, können Sie die Partitur in eine MIDI-Datei (Format 1) mit der Dateiendung ".mid" exportieren.

Wenn Sie eine oder mehrere Spuren einer mehrspurigen Partitur nicht mit exportieren möchten, schalten Sie die jeweiligen Spuren mit dem Mischpult auf Stumm (Mausklick auf das  unten links im [Mischpultfenster](#)).

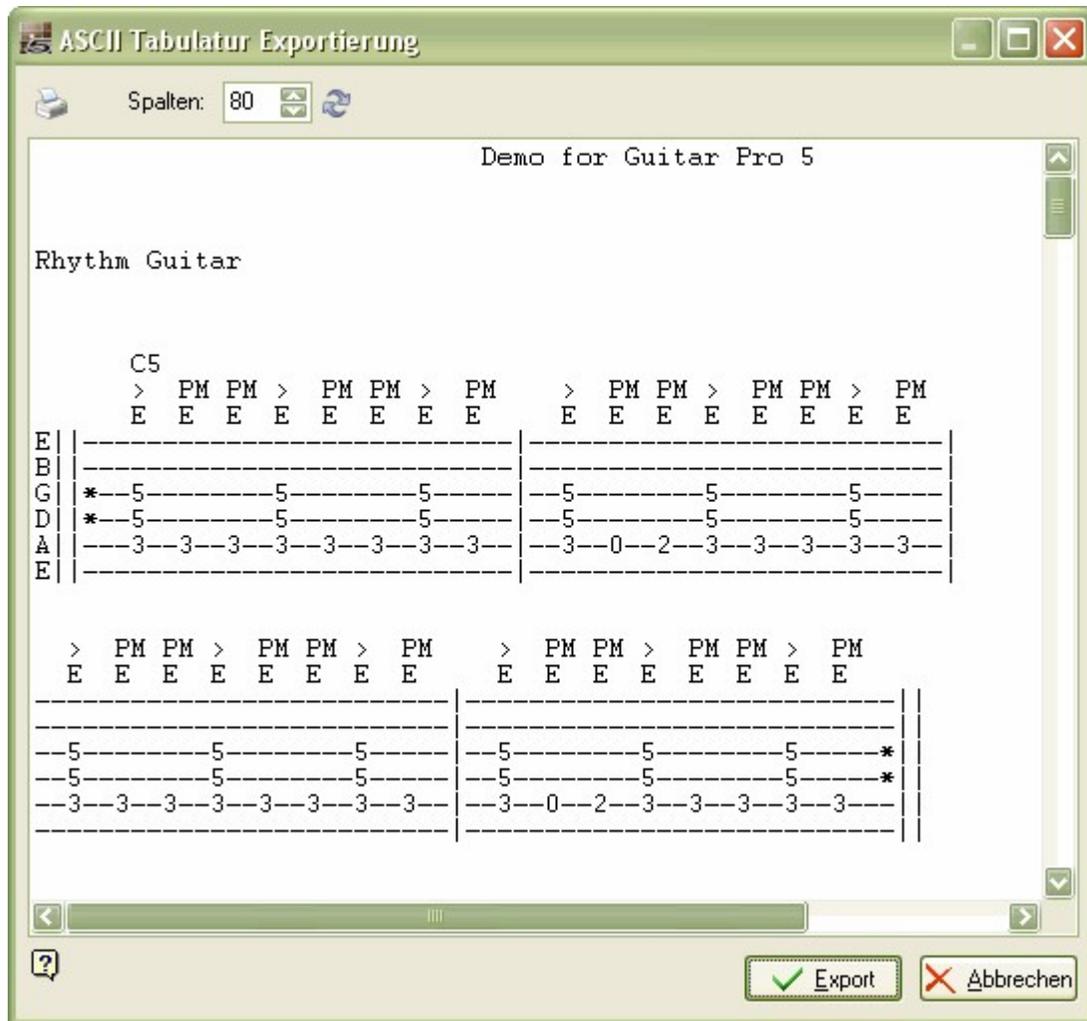
 **Hinweis** : Um ein besseres und entzerrteres Klangereignis zu erhalten, erlaubt Ihnen Guitar Pro 2 MIDI-Kanäle für eine einzelne Instrumentenspur zu benutzen (siehe Wiedergabe der Partitur - Das Mischpult). Einige Programme unterstützen dies jedoch nicht. Wenn Sie Probleme beim Import, der von Guitar Pro erzeugten MIDI-Dateien, in andere Programme, haben, benutzen Sie bitte nur einen Kanal pro Spur.

ASCII Exportieren

 **Definition** : Das ASCII Tabulaturformat ist eine textbasierte Repräsentation einer Tabulatur, in der die Tabulaturlinien durch Bindestriche dargestellt werden. Dieses Format, man könnte meinen, nicht sehr bedeutend, ist das wirklich Einzige, das es Ihnen erlaubt, Tabulaturen mit Anderen auszutauschen, ohne eine spezielle Software dafür zu haben. Im Internet ist dessen Benutzung daher allgemein üblich und beliebt. Normalerweise, wird für eine Datei mit Tabulatur die Dateiendung ".txt" oder ".tab" verwendet.

Durch Auswahl über die Menüleiste von  **Datei** > **Exportieren** > **ASCII**, können Sie die aktuell ausgewählte Spur in eine ASCII Datei exportieren.

Nach Auswahl des Menüpunktes erscheint ein Dialog, der Ihnen eine Voransicht auf das Exportergebnis gibt, und es Ihnen ermöglicht die Anzahl der Spalten der Datei festzulegen. Mit dem Auswahlknopf 'Partitur aktualisieren' aktualisieren Sie die Voransicht auf die von Ihnen angegebene Spaltenanzahl.



Durch eine Klick auf den Schaltfläche  **Drucken** können Sie die ASCII Spur direkt vom Dialog aus drucken.

Mittels dem **Export** Auswahlknopf, speichern Sie die ASCII Tabulatur in eine Datei Ihrer Wahl; mit der Endung ".tab".

MusicXML Exportieren

Durch Auswahl über die Menüleiste von  **Datei** > **Exportieren** > **MusicXML**, können Sie die vollständige Partitur in eine MusicXML Datei exportieren.

MusicXML ist eine XML Beschreibung für Musikpartituren, die von [Recordare®](#) entwickelt wurde.

Dieses allgemeingültige Austauschformat wird nun von den meisten Programmen für Musiksoftware benutzt.

WAVE Exportieren

Durch Auswahl über die Menüleiste von **Datei > Exportieren > WAVE**, können Sie eine Audiodatei erzeugen. Der MIDI-Klang, der bei Wiedergabe der Partitur durch Ihre Hardware zu hören ist, wird in eine Audiodatei, mit dem WAV Format (Standard Soundformat für Microsoft Windows®), gespeichert.

Mit einer exportierten WAV-Datei können Sie Ihre Partitur, auch ohne Verwendung von Guitar Pro, anhören. Ebenso können Sie die auf diesem Wege erzeugten WAV-Dateien Ihrer Partituren auf eine CD-ROM brennen (zum Beispiel mit einer Software wie Nero® oder EasyCD Creator®) und ihre Partituren dann in einem CD-Spieler, an einem anderen Ort, ohne Ihren PC, abspielen.



WAVE Export nutzt die Einstellungen für die Lautstärkereglung des Windows Betriebssystems. Es ist daher notwendig, dass Sie vorher ihr System korrekt konfiguriert haben, so dass der von Ihnen ausgewählte Regler, in der Lautstärkereglung, auch wirklich funktioniert.

Einem neuen Dialog, dazu aufgefordert einen Namen anzugeben und ein Verzeichnis für Ihre Datei auswählen.

Danach haben Sie nur noch den Wiedergabeknopf in Guitar Pro anzuklicken  um die Aufnahme zu beginnen. Die Aufzeichnung wird solange fortgesetzt, bis die Partitur zu Ende ist, oder Sie auf den Stopp Auswahlknopf  klicken. Sollte ein Fehler vorliegen, so dass die Aufnahme nicht beginnen kann, erscheint ein Hinweis.

Die Aufzeichnung erfolgt nur einmal. Für eine erneute Aufnahme müssen Sie die Musikdatei (WAVE) Export, wie oben beschrieben, wieder über die Menüleiste aufrufen. Zuvor gemachte Einstellungen werden aber übernommen.

BMP Exportieren

Durch Auswahl über die Menüleiste von  **Datei** > **Exportieren** > **BMP**, können Sie die Partitur in eine Windows® Bitmap Grafikdatei exportieren. Diese Funktion kann sehr nützlich sein, wenn Sie zum Beispiel planen ihre Kompositionen auf einer Webseite im Internet zu veröffentlichen.

Das Bild, das Sie exportieren, entspricht genau dem, was Sie in Ihrem Guitar Pro Bearbeitungsfenster sehen.

Mittels dem **Export** Auswahlknopf, speichern Sie die Grafik in eine Datei Ihrer Wahl; mit der Endung ".bmp".

-  **Hinweis:** Die Größe des erzeugten Bildes wird durch den eingestellten Zoomfaktor beeinflusst. Deshalb können Sie Bilder mit unterschiedlichen Größendarstellungen erzeugen, abhängig für was Sie diese nutzen möchten.

 **Hinweis:** Das Bitmap (BMP) – Format wurde für Computerbildschirme entwickelt. Falls Sie vorhaben Ihre Partitur mit einem Schriftstück zu veröffentlichen, das gedruckt werden soll, empfehlen wir Ihnen, im Allgemeinen empfehlen wir aber eine Exportierung in das [PDF-Format](#).

 **Achtung:** Der BMP Export steht nur dann zu Verfügung, wenn sich das Bearbeitungsfenster in der Seitenlayoutansicht befindet. (Menüleiste:  **Ansicht** > **Seitenlayoutansicht**).

PDF Exportieren

Durch Auswahl über die Menüleiste von  **Datei** > **Exportieren** > **PDF**, können Sie die vollständige Partitur in eine Adobe® PDF-Datei exportieren. Sie ist dann für jeden, der den frei verfügbaren Adobe Reader® benutzt, lesbar und auch ausdrückbar.

Guitar Pro 4 Format

Durch Auswahl über die Menüleiste von  **Datei > Exportieren > Guitar Pro 4 Format**, können Sie die Partitur in eine Datei mit dem Guitar Pro 3 Format exportieren. Es erscheint ein Dialog, indem Sie einen Namen für die Datei eingeben, und das Verzeichnis, indem die Datei gespeichert werden soll, auswählen können.



Hinweis : Weil sehr viele Weiterentwicklungen, und neue Fähigkeiten, mit der Version 5 in Guitar Pro integriert wurden, kann es sein, dass einige Elemente Ihrer Partitur nicht in das Guitar Pro 4 Format mit übernommen werden können. Weiter Hinweise entnehmen Sie bitte dem Thema : [Verbesserungen und neue Funktionen](#)!

Hilfsmittel

Das Akkord Diagramm Werkzeug

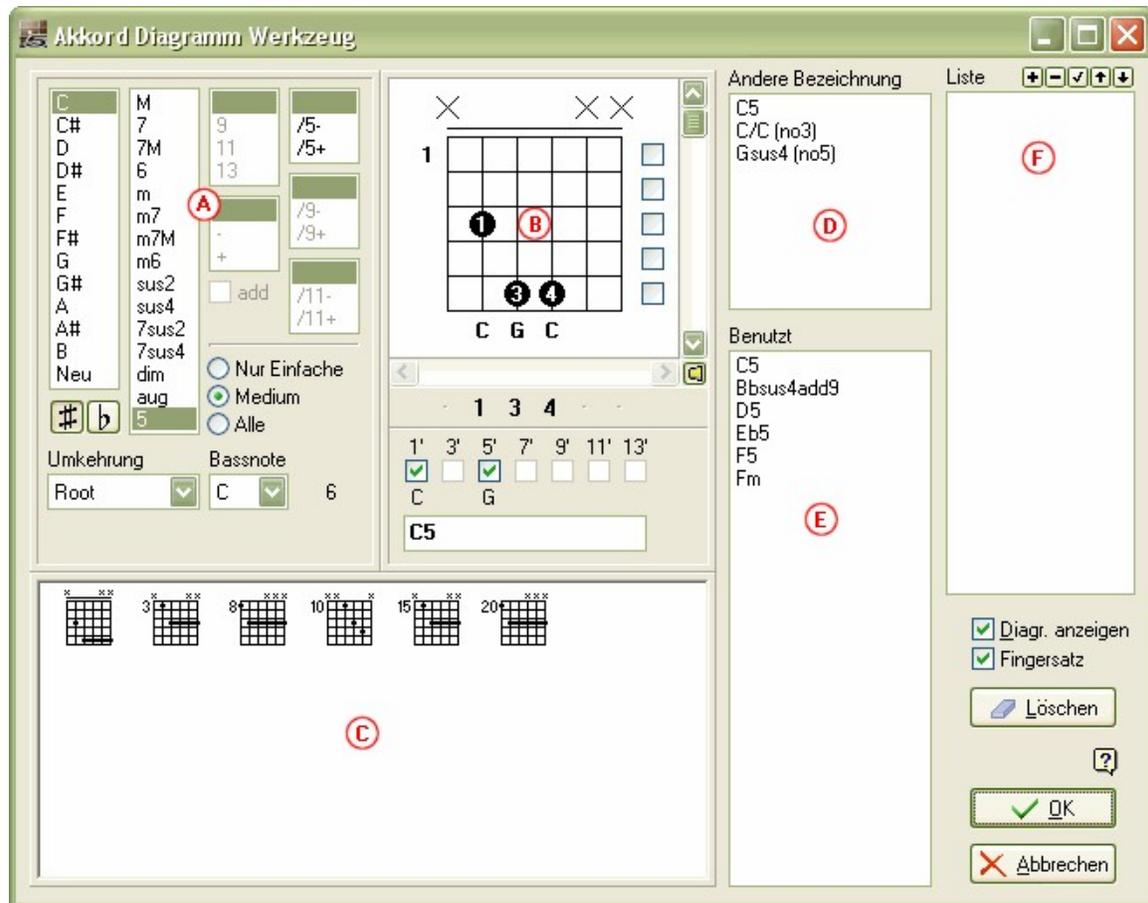
Das **Akkord Diagramm Werkzeug** ist ein großartiges Hilfsmittel in Guitar Pro. Und naturgemäß dadurch auch eine **fantastische Referenz** für Gitarristen.

Um das Akkord Diagramm Werkzeug zu öffnen, klicken Sie einfach auf das Symbol  wählen Sie über die Menüleiste:

Noten > **Akkord**, oder drücken Sie direkt in der Spur, bei dem entsprechenden Anschlag, die Taste **[A]**.

Wie jedes der Hilfsmittel in Guitar Pro, passt sich auch das Akkord Diagramm Werkzeug an die entsprechende Saiten-Stimmung, der jeweiligen **Spur**, an. Auf Grund dessen, können Sie auch Akkorde für eine andere beliebige Stimmung finden und sogar für sehr exotische Stimmungen kreieren. Damit sind Sie in der Lage Akkorde zu bilden, die Sie in keinem Akkordbuch finden können.

Das Akkord Diagramm Werkzeug teilt sich in verschiedene Bereiche auf:



Jeder dieser Bereiche ist eng mit dem Andern verknüpft. Ebenso ist es wichtig zu verstehen, was man alles mit dem Hilfsmittel machen kann, um die besten Ergebnisse daraus zu erzielen.

Bereich (A) – Akkordauswahl: Im Bereich (A) können Sie einen Akkord anhand seines Namens finden, oder konstruieren. Sie haben die Möglichkeit tausende, verschiedener, Kombinationen einzugeben.

Wenn Sie auf die Liste im Bereich (A) klicken, zeigt Ihnen Guitar Pro im Bereich (B) ein Diagramm des Akkordes mit seinem Namen. Und im Bereich (C), wird Ihnen eine Diagrammliste aller gefundenen alternativen Griffe geboten. Das erste Diagramm dieser Liste wird standardmäßig zur Anzeige im Bereich (B) ausgewählt.

Es ist möglich eine Umkehrung des Akkordes anzugeben (Grundton des Akkordes liegt nicht im Bass), oder irgendeinen anderen Ton als Grundton zu bestimmen (für die tiefste Saite).

Auf der Registerkarte **Allgemein**, erreichbar durch Auswahl des Symbols  oder über das Menü, mit **Extras > Optionen** [F12], können Sie bestimmen, ob die Bassnote, wenn vom Grundton abweichend, immer dem Akkordnamen hinzugefügt werden soll, oder nur, wenn diese nicht in den Akkordtönen enthalten ist. Im letzteren Fall, bitte das Auswahlfeld ohne Hacke offen lassen.

Bereich (B) - Hauptdiagramm:

Der Bereich **(B)** zeigt das Hauptdiagramm (zum Beispiel den Akkord, der in die Partitur eingefügt werden soll) mit den Fingerpositionen, seiner Ausführung und seinem Namen. Die Fingerposition der Greifhand, wird kleine schwarze Kreise dargestellt, die eine weiße Zahl für jeden Finger enthalten (1 - für den Zeigefinger, 2 - für den Mittelfinger,...). Zusätzlich ist die Fingerangabe unterhalb des Diagramms auf Schaltflächen aufgeführt.

Sie können auch ein Akkorddiagramm erzeugen, indem Sie direkt in das Hauptdiagramm klicken, das leer oder durch einen bereits ausgewählten Akkord, besetzt sein kann:

- Um eine Note zu setzen oder zu löschen, klicken Sie einfach auf die Saite.
- Benutzen Sie die Bildlaufleiste des kleinen Akkordfensters, um den Ausgangsbund zu verschieben.
- Um das Greifen eines Fingers im Barea zu setzen, oder zu entfernen, klicken Sie auf die rechten Auswahlfelder. Ein Barre wird standardmäßig zuerst von Guitar Pro vorgeschlagen, wenn dies für den Griff in Frage kommt.
- Durch Anklicken und Auswahl der Zahlen unterhalb des Hauptdiagrammes, kann man die Benennung der Griffpositionen individuell frei verändern. Die Fingerpositionen werden automatisch vorgegeben. Wenn Sie Ihre eigenen Änderungen einbringen, merkt sich Guitar Pro für diesen Akkord die Position und benutzt diese für jede weitere Akkordveränderung.
- Eine Zeile darunter befindet sich eine Zeile mit Ankreuzfeldern. Oberhalb der Auswahlfelder, sind die möglichen Tönen des ausgewählten Akkordes, funktional, und unterhalb, mit Nennung der Note, aufgelistet. Man kann durch Ab- oder Wiederauswählen der Auswahlfelder, die Töne des Akkordes bestimmen. Gegebenenfalls ergibt sich dann eine neue Darstellung. (Dies ist jedoch nur möglich, wenn der Akkord bereits einen Namen hat und sich nicht im Modus 'Neu' befindet, weil Sie gerade einen neuen Akkord kreieren; s.u.)

- In der letzten Zeile eines Editfeldes, haben Sie die Möglichkeit den Akkordnamen, den Guitar Pro vorschlägt, zu verändern. Beachten Sie auch die Liste für alternative Namen. Dieser Name wird mit oder ohne Diagramm in der Tabulatur angezeigt.

Wichtig: Sobald Sie in das Hauptdiagramm klicken, wird im Bereich (A) die Auswahl auf "Neu" gesetzt, und der Name des Akkordes im Hauptdiagramm gelöscht, so dass Sie Ihren Eigenen eingeben können. Es wäre zweckmäßig einen Namen aus der Liste **Andere Bezeichnung** auszuwählen, weil so Guitar Pro in der Lage sein wird, die Töne des Akkordes zu analysieren, im Bereich (A) zu benennen, sowie im Bereich (C) weitere Griffbilder zu Verfügung zu stellen.

Oberhalb des Diagramms zeigt ein leerer Kreis an das die entsprechende Saite offen gespielt werden soll (ohne dass ein Finger die Saite greift), und ein großes X bedeutet, dass die Saite nicht gespielt wird.

Bereich (C) - Akkordgriffbilder:

Im Bereich (C), wird Ihnen eine Liste aller möglichen Akkord-Diagramme angeboten, die auf Grund der Angaben im Bereich (A) in Frage kommen.

Sie können die manchmal sehr vielfältige Anzahl an Diagrammen durch das Setzen von Filtern eingrenzen, indem Sie eine der Optionen: **Nur Einfache, Medium, Alle**, aus dem Bereich (A) auswählen, und somit, je nach Komplexität, eine Einschränkung der dargestellten Griffbilder vornehmen.

Klicken Sie in dem Bereich (C) auf eines der Griffbilder und das Diagramm wird im Bereich (B) als Hauptdiagramm übernommen. Es ist ebenso möglich die Griffbilder des Bereiches (C) zu durchwandern, indem Sie die horizontale Bildlaufleiste unterhalb des Hauptdiagramms benutzen.

Um sich die Akkord bei der Auswahl anzuhören, selektieren Sie den Schaltknopf  in der unteren rechten Ecke des Hauptdiagramms (Standardeinstellung). Oder nehmen Sie die Einstellung zurück, um ohne Tonwiedergabe einen Akkord auswählen zu können.

Bereich (D) – Andere Bezeichnung:

Der Bereich (D) enthält eine Liste mit **Anderen Bezeichnungen**, für den momentan ausgewählten Akkord des Hauptdiagramms. Auf Grund einer anderen Reihenfolge der Töne des Akkordes und eventueller enharmonischer Verwechslung, entsteht ein anderer Akkordaufbau, aber mit genau den gleichen Tönen. Daher können Akkorde unterschiedlich interpretiert werden und andere Namen entstehen. Mit einem Klick auf eine dieser alternativen Namen, analysiert Guitar Pro im Bereich (A) die neue Bezeichnung und stellt eine aktualisierte Liste (C), der nun möglichen Griffpositionen, im Bereich (C) zu Verfügung.

Bereich (E) - Benutzt:

Der Bereich (E) **Benutzt** enthält automatisch eine Liste mit Akkord-Diagrammen die in der aktuellen Spur benutzt werden.

Wenn der Mauszeiger sich in der Liste über einem Akkord befindet, wird das dazugehörige Diagramm in einem kleinen Hinweisenfenster nebenan eingeblendet.

Bereich (F) - Bibliothek:

Der Bereich (F) listet eine Bibliothek von Akkord-Diagrammen Ihrer Wahl. Diese Liste wird wie die Druckliste nicht gelöscht und bleibt somit erhalten, ist aber dateiunabhängig; d.h. Sie können hier Ihre eigene Akkordsammlung aufbauen, die Sie immer wieder, auch mit anderen Partituren, benutzen möchten. Sie verwenden diese Liste, um einen Akkord Ihrer Partitur hinzuzufügen indem Sie den Akkord, analog der andern Listen, durch Auswahl, in den Hauptdiagramm Bereich (B) eingefügt.

Mit den Schaltflächen , können Sie Akkorde der Liste hinzufügen, löschen, ersetzen, oder mit den Pfeilen sortieren.

Wenn der Mauszeiger sich in der Liste über einem Akkord befindet, wird das dazugehörige Diagramm in einem kleinen Hinweisenfenster nebenan eingeblendet.

Weitere Dialogelemente:

Das Auswahlfeld Diagr. anzeigen bestimmt, dass das Diagramm des Akkordes, beim Bestätigen mit OK, mit in die Partitur übernommen werden soll. Wenn das Auswahlfeld nicht ausgewählt ist, wird, beim Bestätigen mit OK, nur der Name des Akkordes in die Partitur eingefügt.

Das ausgewählte Auswahlfeld **Fingersatz**, bestimmt dass der Fingersatz des Akkordes aus dem Bereich **(B)** mit in der Partitur sichtbar wird, wenn das Diagramm übernommen wird.

Wenn Sie in der Partitur, an der Stelle an der sich ein Akkord befindet, das Akkord Diagramm Werkzeug aufrufen, können Sie die Akkordbezeichnung und ggf. das Akkord-Diagramm mit Hilfe des **Löschen** Auswahlknopfes entfernen.

-  **Hinweis:** Wenn Sie am aktuellen Anschlag das Akkord Diagramm Werkzeug aufrufen, werden die Noten des Anschlags automatisch übernommen und in dem Hauptdiagramm zur Darstellung verwendet, falls sich an dieser Stelle nicht bereits ein Akkorddiagramm befindet.

 **Hinweis:** Wenn Sie Ihre Auswahl im Akkord Diagramm Werkzeug mit Ok bestätigen, werden die Noten des Hauptdiagramms automatisch in die Tabulatur, an der Stelle an der sich der Eingabezeiger befindet, eingetragen. Das geschieht allerdings nicht, wenn sich bereits Noten in diesem Anschlag befinden. Beachten Sie, dass Sie so ein Akkord-Diagramm an einer beliebigen Stelle einfügen können, ohne dass die Noten darunter mit dem Akkord in Zusammenhang stehen müssen. Allerdings werden in letztem Fall beim Öffnen nicht die Noten übernommen, sondern das in der Tabulatur dargestellte bzw. benannte Diagramm in das Hauptdiagramm eingetragen.

 **Hinweis:** Der Dialog für die Spureigenschaften (Menüleiste:  **Spur > Spureigenschaften** [F6]) erlaubt die Auswahl, wie die Akkord-Diagramme in der aktuellen Spur angezeigt werden sollen (oberhalb oder unterhalb der Standardnotation) und ob zusätzlich am Anfang der Partitur eine Ausgabe erfolgen soll.

Abschließend, möchten wir Sie gerne darauf hinweisen, dass das Akkord Diagramm Werkzeug für viele verschiedene Anwendungsmöglichkeiten genutzt werden kann:

- Für das Hinzufügen von Akkord Diagrammen in Ihre Partitur.
- Um für einen bestimmten Akkord die verschiedenen Griffpositionen auf dem Griffbrett zu erlernen (Für Gitarre, Bass, Mandoline... und jede beliebige Saitenstimmung).
- Um den Namen eines Akkordes herauszufinden, den man auf dem Griffbrett entdeckt hat und um andere mögliche Griffpositionen für diesen Akkord zu entdecken.
- Um Griffe für exotische, oder einfach unbekannte, Instrumentenstimmungen zu erlernen.

Die Tonleitern- und Skalenauswahl

Mit Hilfe der Tonleitern- und Skalenauswahl, können Sie eine große Anzahl verschiedenster Tonleitern und Skalen in jeder beliebigen Tonart ansehen und anhören. Über die Menüleiste  **Hilfsmittel** > **Tonleitern u. Skalenauswahl**, rufen Sie den Dialog der Tonleitern- und Skalenauswahl auf. Sie können ebenso den Dialog erreichen, indem Sie den oberen rechten Auswahlknopf Tonleitern auf der Symbolleiste für das [Griffbrett](#), oder der [Klaviertastatur](#), benutzen.

Durch das Öffnen des Dialoges der Tonleitern- und Skalenauswahl wird automatisch auch die Symbolleiste der Klaviertastatur eingeblendet, falls die Symbolleiste deaktiviert wurde. Um ebenfalls auf dem Griffbrett, die ausgewählten Tonleitern sehen zu können, stellen Sie sicher, dass das Griffbrett nicht deaktiviert ist, oder rufen Sie es ggf. durch die Benutzung der Menüleiste  **Ansicht** > **Griffbrett** auf, bevor Sie den Tonleitern- und Skalenauswahl Dialog starten.

Der Ansichtmodus der Klaviertastatur und des Griffbretts wird automatisch in die Einstellung [Anschlag] + [Tonleiter] versetzt. Sie können die Einstellung für das Griffbrett weiter Ihren Wünschen anpassen, indem Sie unter [Anschlag] + [Tonleiter], einer der folgenden Anzeigemöglichkeiten für die Tonleitern treffen: mit **Notenname**, mit **Intervallbezeichnung**, mit **Funktionsstufe**.



Um eine Tonleiter anzuzeigen, wählen Sie bitte die gewünschte Tonart (C, C#,...), und dann den entsprechenden Namen der Tonleiter aus. Guitar Pro zeigt Ihnen die, der Tonleiter zugehörigen, Noten in einem Fenster weiter unten. Um sie anzupspielen brauchen Sie bloß die Maus über den Tonnamen der ersten Liste zu ziehen und es erscheint ein Auswahlknopf, auf den Sie klicken können, um den Ton zu hören. Guitar Pro zeigt in der zweiten Liste nicht nur den Tonnamen mit seiner Stufenbezeichnung, sondern auch den Aufbau der Tonleiter, mit den einzelnen Intervallen und der Anzahl der Halbtonschritte, zwischen den einzelnen Noten.

Wie jedes der Hilfsmittel in Guitar Pro, passt sich die Anzeige der Noten auf dem Griffbrett, der entsprechende Saiten-Stimmung, der jeweiligen [Spur](#), an.

Das Herausfinden der in der Spur benutzten Tonleiter:

Durch Anwahl des **Tonleiter finden** Auswahlknopfes, wird der Dialog der Tonleitern- und Skalenauswahl, um die Eingabemöglichkeiten für die Tonleitern-Suchfunktion, erweitert:



Geben sie einen Taktbereich an, den Sie analysieren möchten, und klicken sie dann auf die **Finde!** Schaltfläche. Guitar Pro

zeigt Ihnen nun alle möglichen Skalen an, die zu den Tönen, der von Ihnen ausgewählten Takte, passen würden. Beachten Sie unbedingt die Zahl zwischen den eckigen Klammern **[0]**. Eine Null "0" bedeutet dass alle Töne der Takte in der Tonleiter/Skala vorkommen. Abweichungen, A-tonale Töne, werden durch ihre Anzahl angegeben; z. Bsp. **[2]** für zwei Töne der Skala die nicht zu den Tönen der Takte passen. Was je nach Komposition manchmal durchaus erwünscht sein kann, da Disharmonien Spannungen erzeugen und somit ein Stück bereichern können. Die Ausgabeliste ist nach diesen Abweichungen aufsteigend sortiert.

 **Hinweis:** Falls die Suche ein sehr schlechtes, übereinstimmendes Ergebnis liefert, könnte die Partitur Wechsel in der Tonalität enthalten. Finden Sie diese Stelle durch Ihr Gehör, und begrenzen Sie den zu analysierenden Taktbereich auf einen Abschnitt ohne Tonalitätswechsel.

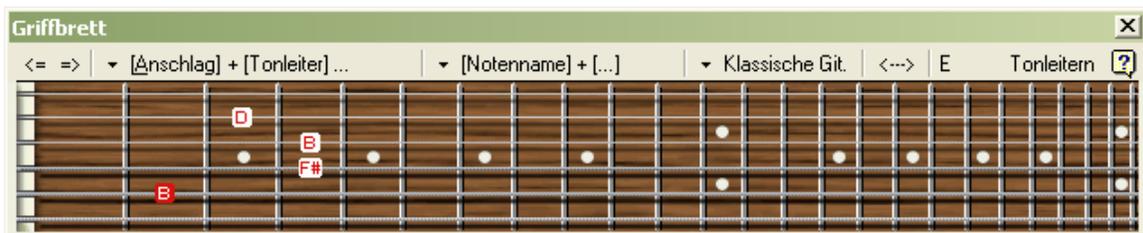
 **Hinweis:** Mit Guitar Pro können Sie nicht direkt eine Tonleiter aus dem Tonleitern- und Skalenauswahl Dialog in die Spur einer Partitur übertragen. Dennoch, durch Anzeige der Tonleiter oder Skala auf dem Griffbrett, ist es im Anschluss sehr leicht durch einen Klick die entsprechenden Noten auf die Tabulatur zu übertragen. Dabei können Sie mit der Maus auch einen Klick mit der rechten Maustaste machen. Dies bewegt den Eingabezeiger, nach dem Hinzufügen des Tones, gleichzeitig einen Anschlag weiter. Das Einfügen geht damit sehr schnell.

Das Griffbrett

Das Griffbrett für Gitarre, Bass, u.a. Saiteninstrumente bietet viele nützliche Funktionen. Man kann die Noten der Partiturspur auf ihm verfolgen, Eingaben in die Partitur machen, oder die Lage der Töne von Tonleitern und [Skalen](#) sich anzeigen lassen.

Um das (Gitarren-, Bass-,...) Griffbrett zu aktivieren, benutzen Sie bitte das Symbol  oder rufen Sie es, über die Menüleiste, mit **Ansicht > Griffbrett** auf.

Das Griffbrett passt sich automatisch der aktuellen Spureigenschaften an. Mit den [Spureigenschaften](#) wird die Anzahl der Saiten deren Stimmung und eventuell die Position des Kapodasters bestimmt. Wenn Sie die Spur ändern, wird das Griffbrett diese Änderung berücksichtigen und die Darstellung gegebenenfalls aktualisieren.



Um eine neue Note der aktuellen Partiturspur **hinzuzufügen**, brauchen Sie bloß auf die gewünschte Stelle des Griffbretts mit der Maus zu klicken. Mit einem Klick auf eine vorhandene Note können Sie diese wieder **löschen**.

Mit den beiden Schaltflächen **<=>**, können Sie sich in der aktuellen Partiturspur bewegen, ohne den Eingabezeiger in der Spur neu setzen zu müssen. Somit ist es möglich, eine komplette Partitur, auch nur mit der Maus, einzugeben.

 **Hinweis:** Wenn Sie Anstelle mit der linken Maustaste, mit der rechten Maustaste, in das Griffbrett klicken, um eine Note zu setzen, wird zusätzlich der Eingabezeiger, in der Spur, um einen Anschlag weiter nach vorn positioniert. So brauchen Sie nicht die Schaltfläche **=>** zu benutzen.

Ansichtmodus der Noten auswählen / Zeige Töne von:

Hiermit können Sie auswählen **<=> [Anschlag] + [Tonleiter] ...**, welche Noten auf dem Griffbrett angezeigt werden:

- **[Anschlag]**

Zeigt nur die Notenposition des aktuellen Anschlags auf dem Griffbrett für jede Note auf jeder Saite.

- **[Anschlag] + [Takt]**

Zeigt die Notenpositionen des aktuellen Anschlags (mit vollen Kreisen) und alle Töne, die in dem gesamten Takt vorkommen (mit weniger betonten oder leeren Kreisen).

- **[Anschlag] + [Akkord]**

Zeigt die Notenpositionen des aktuellen Anschlags (mit vollen Kreisen) und alle Noten des letzten Akkord-Diagramms (in weniger betonten oder leeren Kreisen). Das Akkorddiagramm muss sichtbar sein, und nicht nur mit Namen oder allein aus Noten bestehen.

- **[Anschlag] + [Nächster Anschlag]**

Zeigt die Notenpositionen des aktuellen Anschlags (mit einem vollen Kreis) und die Töne des nachfolgenden Anschlags (in weniger betonten oder leeren Kreisen).

- **[Anschlag] + [Tonleiter]**

Zeigt die Notenpositionen des aktuellen Anschlags (mit vollen Kreisen) und alle Töne auf dem Griffbrett der Tonleiter, die mit der Tonleitern- und Skalenauswahl ausgewählt wurde (in weniger betonten oder leeren Kreisen). Die Darstellung der Noten Tonleiter kann nach folgenden Kriterien weiter variiert werden:

- mit [Notenname]
- mit [Intervallbezeichnung]
- mit [Funktionsstufe]

Anzeigemodus des Notennamens auswählen:

Hiermit können Sie auswählen ▼ [Notenname] + [...] wie die Noten auf dem Griffbrett angezeigt werden:

- **[Nur Punkte]**

Es werden für die Noten des aktuellen Anschlags, volle Kreispunkte für jede Note, auf jeder Saite, dargestellt. Zusätzliche Noten, je nach Ansichtmodus der Noten, werden durch leere Kreise angezeigt.

- **[Notenname]**

Wie vorherige Einstellung, mit Ausnahme, dass die Namen der Noten, der Notenpositionen des aktuellen Anschlags, mit angezeigt werden.

- **[Notenname] + [...]**

Die Namen der Noten werden für jede Note des aktuellen Anschlags und gegebenenfalls, je nach Einstellung des Ansichtmodus der Noten, für alle anderen Notenpositionen, je nach Angabe: als Name, Intervallabstand, oder Benennung der Funktionsstufe, ausgehend von der Tonart, der ausgewählten Tonleiter, angezeigt.

Hintergrundansicht für das Griffbrett:

Guitar Pro unterstützt für die Darstellung des Griffbretts 4 verschiedene Hintergründe:

- **Electric**
- **Acoustic**
- **Classical**
- **Basic**

Die Auswahl betrifft allein Ihre ästhetische Erwägung.

Umdrehen des Griffbretts (Links-/Rechtshänder Mensur):

Durch Benutzung des Auswahlknopfes <-->, können Sie die Mensur des Gitarrengriffsbretts umdrehen. Das ist sehr nützlich, wenn Sie Linkshänder sind.

Anzeige der Noten auf den Saiten:

Wenn Sie mit der Maus auf einen Bund, einer Saite des Griffbretts, zeigen, wird der dazugehörige Notenname rechts oberhalb des Griffbretts angezeigt. Ein Klick auf das Griffbrett ist hierfür unnötig.

Aufruf der Tonleitern- und Skalenauswahl:

Durch Auswahl des **Tonleitern** Auswahlknopfes, in der oberen, rechten Ecke der Griffbrett-Symbolleiste, öffnen Sie der Dialog für die [Scales Tonleitern- und Skalenauswahl](#). Auch ändert das Griffbrett dann automatisch seinen Ansichtmodus der Noten in **[Anschlag] + [Tonleiter]**, und bleibt in dieser Einstellung, selbst wenn der Dialog der Tonleitern- und Skalenauswahl wieder geschlossen wird. So sind Sie in der Lage die Töne Ihrer ausgewählten Tonleiter zu sehen, und zu verfolgen, während Sie weitere Eingaben in die Partiturspur machen. Um die Tonleiter von Griffbrett zu entfernen, wählen Sie einfach mit dem ersten oberen Auswahlknopf einen anderen Ansichtmodus.



Beachten Sie bitte: Das Gitarren-, Bass-,... Griffbrett, befindet sich auf einer Symbolleiste. So können Sie es an der oberen oder unteren Fensterseite der Anwendung, verankern oder frei schwebend, an irgendeine Stelle Ihrer Wahl, auf dem Bildschirm ziehen. Ein Doppelklick auf die linke Randleiste platziert die Symbolleiste an der von Ihnen zuvor vorgegebenen Stelle, frei auf den Bildschirm, oder wenn frei schwebend, bringt ein Doppelklick auf die Titelleiste der Symbolleiste diese an Ihre alte Position des Fensterrandes zurück.

Die Klaviertastatur

Ebenso wie das Gitarren-, Bass-,... Griffbrett, können Sie mit der Klaviertastatur, bzw. Keyboard, Noten in die aktuelle Partiturspur eingegeben oder ansehen. Sie kann aber auch die Töne der Tonleitern und [Skalen](#) auf den Tasten anzeigen.

Um das Klavier aufzurufen, benutzen Sie das Symbol  oder wählen Sie über die Menüleiste **Ansicht > Klaviertastatur** aus.



Um eine neue Note der aktuellen Partiturspur hinzuzufügen, brauchen Sie bloß auf eine Klaviertaste zu drücken. Mit einem Klick auf eine vorhandene Note (ausgefüllter Punkt) löschen Sie diese wieder.

Mit den beiden Schaltflächen **<= =>**, können Sie sich in der aktuellen Partiturspur bewegen, ohne den Eingabezeiger in der Spur neu setzen zu müssen. Somit ist es möglich, eine komplette Partitur, auch nur mit der Maus, einzugeben.

 **Hinweis:** Wenn Sie Anstelle mit der linken Maustaste, mit der rechten Maustaste, eine der Klaviertasten klicken, um eine Note zu setzen, wird zusätzlich der Eingabezeiger, in der Spur, um einen Anschlag weiter nach vorn positioniert. So brauchen Sie nicht die Schaltfläche **=>** zu benutzen.

Ansichtmodus auswählen:

- **[Anschlag]**
Markiert nur die Noten des aktuellen Anschlags (mit einem ausgefüllten Punkt) auf der Klaviertastatur.
- **[Anschlag] + [Takt]**
Markiert die Noten des aktuellen Anschlags (mit ausgefüllten Punkten), und zeigt alle Töne die im gesamten Takt vorkommen (mit offenen Punkten), auf der Klaviertastatur.

- **[Anschlag] + [Nächster Anschlag]**
Markiert die Noten des aktuellen Anschlags (mit ausgefüllten Punkten), und die Töne des nachfolgenden Anschlags (mit offenen Punkten), auf der Klaviertastatur.
- **[Anschlag] + [Tonleiter]**
Markiert die Noten des aktuellen Anschlags (mit ausgefüllten Punkten) und alle Töne auf dem Griffbrett der Tonleiter, die mit der Tonleitern- und Skalenauswahl ausgewählt wurde (mit offenen Punkten) auf der Klaviertastatur.

Anzeige der Noten der Tasten:

Wenn Sie mit der Maus über eine Taste des Keyboards fahren, wird der dazugehörige Notename rechts oberhalb angezeigt. Ein Klick in die Tasten ist hierfür unnötig.

Aufruf der Tonleitern- und Skalenauswahl:

Durch Auswahl des **Tonleitern** Auswahlknopfes, in der oberen, rechten Ecke der Klaviertastatur, öffnen Sie den Dialog für die [Tonleitern- und Skalenauswahl](#). Auch ändert das Keyboard dann automatisch seinen Ansichtsmodus der Noten in **[Anschlag] + [Tonleiter]**, und bleibt in dieser Einstellung, selbst wenn der Dialog der Tonleitern- und Skalenauswahl wieder geschlossen wird. So sind Sie in der Lage die Töne Ihrer ausgewählten Tonleiter auf der Tastatur zu sehen und zu verfolgen, während Sie weitere Eingaben in die Partiturspur machen. Um die Tonleiter von der Klaviertastatur zu entfernen, wählen Sie einfach mit dem Auswahlknopf einen anderen Ansichtsmodus.

 **Beachten Sie bitte:** Die Klaviertastatur befindet sich auf einer Symbolleiste. So können Sie sie an der oberen oder unteren Fensterseite der Anwendung verankern oder frei schwebend, an irgendeine Stelle Ihrer Wahl, auf dem Bildschirm ziehen. Ein Doppelklick auf die linke Randleiste platziert die Symbolleiste, an der von Ihnen zuvor vorgegebenen Stelle, frei auf den Bildschirm, oder wenn frei schwebend, bringt ein Doppelklick, auf die Titelleiste der Symbolleiste, diese an Ihre alte Position des Fensterrandes zurück.

Das Digitale Stimmgerät

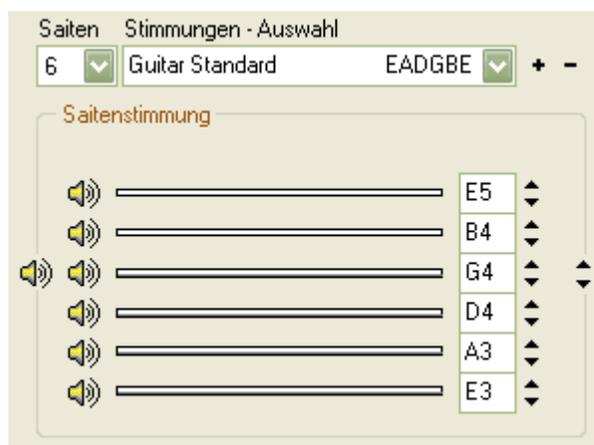
Mit Guitar Pro haben Sie mehrere Möglichkeiten Ihr Instrument zu stimmen: über Tonvergleich mit dem Gehör, über Anschluss des Instrumentes an den PC oder über den Mikrophoneingang.

Die Stimmung der aktuellen Spur gibt die Stimmung an nach der gestimmt werden soll. Um die Stimmung Ihren Wünschen anzupassen, ändern Sie einfach die Spurstimmung, indem Sie die Spureigenschaften der jeweiligen Spur aufrufen; durch Auswahl des Symbols  oder über das Menü mit **Spur > Spureigenschaften** [F6].

▪ Stimmen durch Tonvergleich mit dem Gehör

Mit dem Dialog für Spureigenschaften, können Sie durch Abspielen des MIDI-Klanges der einzelnen Saiten Ihr Instrument stimmen, indem Sie den Ton, mit dem Ton der angeschlagenen Saite Ihres Instrumentes vergleichen.

Um den Dialog für Spureigenschaften aufzurufen, wählen Sie über die Menüleiste  **Spur > Spureigenschaften** [F6]. Entscheiden Sie sich dann für die Anzahl der Saiten und bestimmen Sie die Stimmung durch Auswahl einer Vorgabe aus der Liste oder durch Veränderung der einzelnen Saitentöne, indem Sie direkt rechts, neben der Notenangabe, auf die Pfeile klicken, oder mit der Maus in das Editfeld der Saitennote klicken und die Pfeiltaste nach oben/unten der PC-Tastatur benutzen.

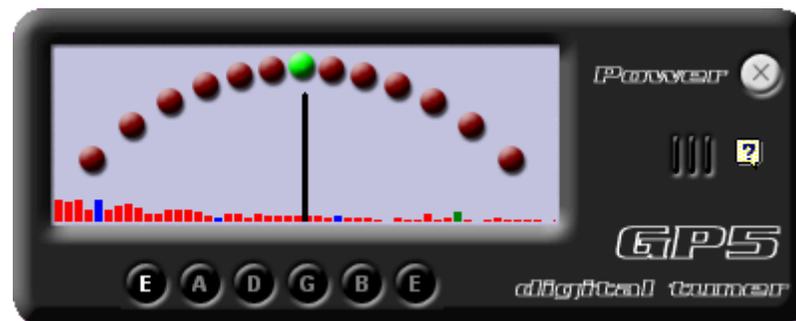


Durch Aktivieren der Schaltfläche , links von der Angabe jedes Saitentons, wird die Saite mit dem hierfür angegebenen Ton, in einer Endlosschleife angespielt. Der Klang ist auch abhängig von den Effekt- und Instrumenteneinstellungen des [Mischpultes](#), für die aktuelle Spur.

▪ Das Digital Stimmgerät

Mit dem Digitalen Stimmgerät, können Sie Ihr Instrument stimmen, indem Sie es mit dem Eingang der Soundkarte Ihres PC's verbinden, oder den Gitarrenklang mit dem Mikrophone aufnehmen. Achten Sie darauf, dass der Eingang der Lautstärkeinstellung Ihres Windows® Betriebssystem für den jeweiligen Eingang nicht auf Stumm geschaltet ist, bzw. ein Haken für diesen gesetzt wurde. Im Gegensatz zur vorherigen Stimmmöglichkeit produziert das Digitale Stimmgerät keinen Ton.

Um das Digitale Stimmgerät aufzurufen, wählen Sie bitte über das Menü **Hilfsmittel > Digitales Stimmgerät.**



Ein Klick auf den 'Power'-Auswahlknopf beendet das Stimmgerät wieder.

Wählen Sie die zu stimmende Saite, durch einen Klick auf eine der runden Auswahlknöpfe, die automatisch, mit der Stimmung der aktuellen Spursaiten, beschriftet sind. Spielen Sie dann die Saiten offen an. Die Saite ist gestimmt, wenn der Zeiger des Instrumentes vertikal in der Mitte auf dem grünen Punkt stehen bleibt, solange der Ton erklingt.

Falls der Zeiger sich nicht bewegt, wenn Sie die Saite angeschlagen haben, verändern Sie bitte Ihre Einstellungen der Soundkarte, durch Menüaufruf von **Extras > Windows Lautstärkereglung...**, und achten Sie darauf, dass die Schieberegler der Anzeige für Aufnahme, und nicht für Wiedergabe, angezeigt werden. Ändern Sie dies gegebenenfalls, durch Auswahl: Optionen, Eigenschaften, in dem Windows® Lautstärkedialog.

Das Metronom

Um das Metronom zu hören, wählen Sie in der Menüleiste  **Wiedergabe** > **Metronome** aus.

Das Metronom gibt das Tempo der Partitur, durch einen hörbaren Klick, während der Wiedergabe, an. Aber Sie können das Metronome auch selbständig ohne Partitur nutzen:

1.  Erzeugen Sie eine neue Datei (Menü **Datei** > **Neu**).
2.  Wählen Sie das gewünschte Tempo (Menü **Wiedergabe** > **Tempo**).
3.  Aktivieren Sie die Wiedergabe in Endlosschleife (Menü **Wiedergabe** > **in Endlosschleife an**).
4.  Starten Sie die Wiedergabe in Endlosschleife (Menü **Wiedergabe** > **Wiedergabe ab Anfang der Partitur**).

Der leere Takt wird immer wieder wiederholt.

Referenz

Tastenkombinationen

Partitur- / Spurbearbeitung

Eingabe	Note hinzufügen (In der Standardnotation)
+	Notenwert verkürzen
-	Notenwert verlängern
* oder .	Notenwert punktieren
R	Pause einfügen
/	Triole
L	Vorherige Note halten (Haltebogen)
[Strg] L	Vorherigen Anschlag halten
C	Anschlag/Triole zum Taktende kopieren
Eingf	Anschlag einfügen (als Pause)
Entf	Note löschen
[Strg] Entf	Anschlag löschen
[Alt] Bild Auf	Ton eine Tabulaturlinie nach oben
[Alt] Bild Ab	Ton eine Tabulaturlinie nach unten
[Umschalt] +	Ton einen Halbtonschritt aufwärts
[Umschalt] -	Ton einen Halbtonschritt abwärts
[Umschalt] *	Vorzeichenwechsel

[Strg] 1	Auswahl 1. Stimme [Melodiestimme]
[Strg] 2	Auswahl 2. Stimme [Bassstimme]
[Strg] G	Ausblenden der inaktiven Stimme
[Strg] A	Alles markieren (der aktiven Stimme)
[Strg] X	Takte ausschneiden
[Strg] C	Takte kopieren
[Strg] V	Takte einfügen Paste
[Strg] Einfg	Leertakt einfügen
[Strg] [Umschalt] Einfg	Spur hinzufügen
[Strg] [Umschalt] Entf	Spur löschen
<hr/>	
[Umschalt] Einfg	Marke hinzufügen
F5	Eigenschaften (der Partitur)
F6	Spureigenschaften
F10	Effekteinstellung und Tempo der Spur ändern

Verzierungen von Noten

H	Aufschlag / Abziehen
S	Langsamens Gleiten (Legato)

[Alt] S	Schnelles seitwärts Gleiten (Glissando)
B	Saiten ziehen
A	Akkord Diagramm
T	Vortragsangabe
V	Vibrato
F	Einblenden der Anschlagsteine
X	Abgedämpfte Note
I	Gehaltene Note (Tenuto)
G	Vorschlagsnote
O	Unbetonte Note (Portato)
P	Handballen gedämpft
[Strg] U	Aufschlag
[Strg] D	Abschlag

Navigieren

Eingabe	Nächste Note (Tabulaturnotation)
Pos 1	Erster Anschlag (des Taktes)
End	Letzter Anschlag (des Taktes)
[Strg] Pfeil n. links	Vorheriger Takt
[Strg] n. rechts	Nächster Takt
[Strg] [Pos 1]	Erster Takt

[Strg] End	Letzter Takt
[Strg] Pfeil n. unten	Nächste Spur
[Strg] Pfeil n. oben	Vorherige Spur
[Umschalt.] Tab	Vorheriger Marker
[Strg] Tab	Nächster Marker
Bild Auf	Bildlauf Aufwärts
Bild Ab	Bildlauf Abwärts

Wiedergabe

Leertaste	Wiedergabe / Stop
[Strg] Leertaste	Wiedergabe ab Partituranfang
F2	RSE aktivieren/deaktivieren
F9	Endlosschleife / Geschwindigkeitstrainer

Verschiedenes.

[Strg] N	Neu
[Strg] O	Öffnen
[Strg] B	Dateibrowser
[Strg] S	Speichern
[Strg] P	Drucken
F1	Hilfe
F12	Extras > Optionen

F4 Überprüfung der Taktlängen

F11 Anzeigen/Verbergen der Hervorhebung der
Notendynamik (Farbabstufung)

Index

A

Abgedämpfte Note	24
Abschlag	24
Abziehen	24
Akkord	24, 77
Akkord Diagramme	77
Alternate endings	17
Anwendungsansicht	49
Anwendungsansicht konfigurieren	49
Anzahlen	56
ASCII	65, 71
ASCII exportieren	71
ASCII importieren	65
Assistenten	40
Audio	73
Ausschneiden	37
Ausschneiden, Kopieren und Einfügen	37

B

Banjo	15
Bend	24
Betonte Note	24
Bild	74
Bildlauf	49
Bildschirm	49
BMP	74
BMP exportieren	74
Burn	73

C

Capo	15
------------	----

D

Dateibrowser	45
Degree	81
Digitales Stimmgerät	88
Drucken	61
Dynamikwert	24, 40

E

Effekteinstellung und Tempo ändern	32
Eigenschaften	13
Einfügen	37
Einführung	7
Einstellungen für die Wiedergabe und Aufnahme	51
Endlosschleife	56
Erhöhung	20
Export	70, 71, 73, 74, 76

F

Fade In	24
---------------	----

Fingergriffpositionen optimieren	40
Fingersatz	77
Fingersatz für die linke Hand	24
Fingersatz für die rechte Hand	24
Flat	20
Formats	45

G

Gehaltene Note	24, 40
General Midi	51
Geschwindigkeitstrainer	56
Gleiten	24
GP Online	1
Griffbrett	83
Grundton	20
Guitar Pro 4	76
Guitar Pro 4 format	76
Guitar Pro updates	1
Guitar Pro zu starten	1

H

Haltebögen	20
Hammer On	24
Handballen gedämpft	24, 40
Help center	5
Herunterladen	45
Hervorhebung der wiedergegebenen Note	56

I

Import	62, 65
Install Guitar Pro	1
Installation	1
Instrument	15
Internet	45
Interval	81

K

Kanal	43, 51
Kopieren	37

L

Länge der Note	20
Lautstärkereglung	51

M

Markierungen hinzufügen	36
Metronom	56, 90
MIDI	51, 62, 70
MIDI Eingang	20, 51
MIDI Einstellungen	51
MIDI exportieren	70
MIDI Importieren	62

Mikrophoneingang	88	Standardnotation.....	20
Mischpult	51, 56	Stimmung.....	88
Musikdatei (WAVE) Exportieren.....	73		
N		T	
Natürliches.....	20	Tabulatur.....	20
Neuen Partitur	13	Tabulaturen finden	45
Notationen verstehen.....	9	Taktangabe.....	13
Noten.....	20	Taktbearbeitung.....	17
Noteneingabe	20	Takte mit Pausen vervollständigen.....	40
Notenschlüssel	13	Taktes.....	13
Notenverzerrungen hinzufügen	24	Taktlängen überprüfen	40
Notenwert.....	20	Taktlängenbearbeitung.....	40
Notenwert (fortführend).....	20	Taktlinien	17
		Tapping.....	24
P		Tastenkombinationen.....	91
Pausen	20	Technischer Support	5
PDF	74	Tempo.....	56
Plektrum Abschlag.....	24	Ton	51
Pop.....	24	Tonart	13, 17
Port.....	51	Tonleitern und Skalenauswahlwerkzeuges 81, 83, 86	
Programmübersicht	11	Transponieren.....	40
		Tremolo Picking	24
R		Triller.....	24
Rasgueado	24	Triolen.....	20
Registrieren Sie Ihre Kopie!.....	1, 5		
Relatives tempo.....	56	U	
Rhythmus	20	Unbetonte Note.....	24
		Uninstallation von Guitar Pro.....	1
S		V	
Saitenstimmung.....	15	Verbesserungen und neue Funktionen.....	3
Schlaginstrumente.....	15, 43	Version.....	5
Schlagzeug Sets.....	43	Verwenden der Partitur	48
Schritt für Schritt.....	56	Verwendung der Assistenten.....	40
Shuffle Rhythmus	13	Vibrato	24
Slap	24	Vibratoarm	24
Songtexte hinzufügen	34	Vorschlagsnote	24
Sound.....	51	Vorzeichen.....	13, 17
Sound probleme	51		
Sprache.....	1	W	
Sprache der Hilfedatei	1	WAVE.....	73
Spur hinzufügen.....	15	Wiedergabe.....	56
Spureigenschaften.....	13	Wiedergabe der Partitur	56
Staccato	24	Wiederholungen.....	17