

# ***SCORE PERFECT PROFESSIONAL***

**Muzieknotatie en Printprogramma**

**Versie 3.2 Nederlands**

**Handleiding**

### Garantie en licenties

Alle rechten voorbehouden. Dit pakket (handleiding of programma) mag zonder schriftelijke toestemming niet in machinale of elektronische vorm gereproduceerd of doorgegeven worden.

De koper van dit programma mag dit programma op een afzonderlijk systeem gebruiken en een **veiligheidskopie** voor persoonlijke doeleinden maken.

Aan de handleiding en het programma is extra veel zorg besteed. De auteurs kunnen echter niet verantwoordelijk worden gesteld voor eventuele fouten en de gevolgen hiervan.

De genoemde software- en hardware-aanduidingen zijn in de meeste gevallen ook geregistreerde merknamen en zijn daarom ook wettelijk beschermd.

- ©1990-1999 Klaus Kleinbrahm, Auteur van "Score Perfect Professional".
- ©1999 Klaus Recke, Auteur van deze handleiding.
- ©1999 Jan Croonen en Hans van IJendoorn voor Nederlandse vertaling
- ©1999 Lay-out van deze handleiding Hans van IJendoorn

**Vertegenwoordiging voor de BeNeLux:**

#### **Music Soft & Hardware House**

Hans van IJendoorn

Ridderspoor 50

NL-6542 HE Nijmegen

Tel : (0031) - (0)24 – 37 90 399

Fax : (0031) - (0)24 – 37 90 257

E-mail adres: [servicedesk@music-soft.com](mailto:servicedesk@music-soft.com)

Web-site : [www.music-soft.com](http://www.music-soft.com)

### Hotline:

Geregistreerde klanten kunnen **Hans van IJzendoorn** iedere **Vrijdag** tussen **20.00 en 22.00 uur** telefonisch via nummer **024 – 3790257** bereiken.

Wij feliciteren u met de aanschaf van ***Score Perfect Professional***. U zult merken, dat het programma zeer gemakkelijk is in zijn gebruik. Wij zullen er voor zorgen, dat het programma en eventuele uitbreidingen, voor u ondanks wijzigingen gemakkelijk blijft in zijn bediening. Ook de handleiding houden wij uiteraard ook zo helder mogelijk, zodat u er ook de snel de weg erin kunt vinden.

Voor suggesties betreffende het programma en de handleiding zijn wij u zeer dankbaar. Wij zullen deze ook ( indien mogelijk ) verwerken in het programma en de handleiding.

Mocht u nog vragen hebben, dan kunt u dat telefonisch/fax of met een e-mail ( zie vorige bladzijde ) laten blijken.

## Inhoudsopgave

1. Inleiding
2. Cursus
3. Referentie-deel
4. Tips en trucs
5. Appendix
6. Index – Referentiegedeelte

|                                                      |    |
|------------------------------------------------------|----|
| Garantie en licenties .....                          | 2  |
| Inhoudsopgave .....                                  | 4  |
| Hoofdstuk 1 – Inleiding.....                         | 13 |
| 1.1 Overzicht van de verschillende hoofdstukken..... | 15 |
| 1.2 Wie wat lezen moet.....                          | 16 |
| 1.3 Voorwoord .....                                  | 16 |
| 1.4 Computer-Abacadabra voor beginners.....          | 19 |
| 1.5 Notatieafspraken in deze handleiding.....        | 20 |
| 1.6 De betekenis van symbolen .....                  | 20 |
| 1.7 Vertalingen en Lay-out van de handleiding .....  | 21 |
| Hoofdstuk 2 - Cursus .....                           | 23 |
| 2.1 Eerste etappe.....                               | 25 |
| 2.2 Het hoofdvenster van <i>SPP</i> .....            | 26 |
| 2.3 Het bedieningsprincipe van <i>SPP</i> .....      | 27 |
| 2.4 Maatcijfers instellen .....                      | 28 |
| 2.5 Toonsoort instellen .....                        | 28 |
| 2.6 Maatsoort wijzigen.....                          | 30 |
| 2.7 Noten invoeren.....                              | 30 |
| 2.8 Notenwaarden instellen.....                      | 33 |
| 2.9 Opmaat.....                                      | 33 |
| 2.10 Gepunteerde notenwaarden en rusten.....         | 34 |
| 2.11 Voortekens plaatsen .....                       | 35 |
| 2.12 Noten in een maat invoegen .....                | 36 |
| 2.13 Maathaken ( Volta ) plaatsen .....              | 36 |
| 2.14 Afspelen en beluisteren .....                   | 37 |
| 2.15 Opslaan.....                                    | 37 |
| 2.16 Tweede etappe .....                             | 39 |
| 2.17 Een song laden .....                            | 39 |
| 2.18 MIDI – Realtime.....                            | 39 |
| 2.19 Notenbalk toevoegen .....                       | 42 |
| 2.20 MIDI – Step by Step ( stap voor stap ) .....    | 43 |
| 2.21 Blok leeg maken ( wissen ) .....                | 45 |

## 1 – Inleiding

---

|      |                                                          |    |
|------|----------------------------------------------------------|----|
| 2.22 | Notenbalk tussenvoegen.....                              | 47 |
| 2.23 | Notenbalken verwisselen.....                             | 49 |
| 2.24 | Notenbalk verkleinen .....                               | 49 |
| 2.25 | Notenbalk verschuiven.....                               | 49 |
| 2.26 | Tekst invoeren .....                                     | 53 |
| 2.27 | Meerdere notenbalken verplaatsen .....                   | 55 |
| 2.28 | Legatobogen.....                                         | 56 |
| 2.29 | Instrumenten (stemmen) transponeren .....                | 57 |
| 2.30 | Notenbalknamen.....                                      | 58 |
| 2.31 | Derde etappe - notenwaarden in een gebied wijzigen ..... | 59 |
| 2.32 | Opmaak (Lay-out).....                                    | 60 |
| 2.33 | Dynamische tekens, speciale tekens .....                 | 62 |
| 2.34 | Titels .....                                             | 64 |
| 2.35 | Afdrukken .....                                          | 65 |
| 2.36 | Afsluiting van de cursus.....                            | 67 |

## Hoofdstuk 3 - Het Referentie – deel ..... 69

|        |                                                       |    |
|--------|-------------------------------------------------------|----|
| 3      | Referentie-deel.....                                  | 71 |
| 3.1    | Betekenis van de muis in het programma .....          | 72 |
| 3.2    | Functies binnen het hoofdvenster voor invoer.....     | 74 |
| 3.2.1  | De selectie van notenwaarden en rustwaarden .....     | 74 |
| 3.2.2  | Selectie van de notenkop.....                         | 76 |
| 3.2.3  | Noten/rusten zetten, verschuiven, invoegen .....      | 76 |
| 3.2.4  | Zo voert u effectief noten of rusten in .....         | 80 |
| 3.2.5  | Voortekens zetten, wijzigen, wissen.....              | 81 |
| 3.2.6  | Opmaat schrijven.....                                 | 81 |
| 3.2.7  | Overbindingsbogen zetten/wissen .....                 | 81 |
| 3.2.8  | Spreiding van maten.....                              | 82 |
| 3.2.9  | Door de maten lopen .....                             | 84 |
| 3.2.10 | Scrollen .....                                        | 84 |
| 3.2.11 | Naar begin/einde van het stuk .....                   | 85 |
| 3.2.12 | Beeldschermweergave klein/normaal/groot .....         | 85 |
| 3.2.13 | Afspeelfunctie ( Play ).....                          | 86 |
| 3.2.14 | Afspeeltempo .....                                    | 86 |
| 3.2.15 | Enharmonie .....                                      | 87 |
| 3.2.16 | Statische tekens aan het begin van de partituur ..... | 89 |

|            |                                                         |            |
|------------|---------------------------------------------------------|------------|
| 3.2.17     | Grondmaatsoort instellen/wijzigen .....                 | 94         |
| 3.2.18     | Maatstreepveranderingen.....                            | 96         |
| 3.2.19     | Toonsoortwisseling binnen een muziekstuk.....           | 97         |
| 3.2.20     | Maatsoortwisseling binnen een muziekstuk.....           | 98         |
| 3.2.21     | PLAY: verder in maat ... ..                             | 98         |
| 3.2.22     | Maatcijfer afbeelden en maatcijfer afdrukken.....       | 101        |
| 3.2.23     | Maatcijfers positioneren.....                           | 103        |
| 3.2.24     | Markeringen zetten / Naar markeerposities springen..... | 103        |
| 3.2.25     | Volgende vrije markeerpositie gebruiken .....           | 104        |
| 3.2.26     | Naar laatst gewijzigde plaats springen .....            | 104        |
| 3.2.27     | Afzonderlijke noten/grepen beluisteren .....            | 104        |
| 3.2.28     | MIDI-gegevens wijzigen.....                             | 105        |
| 3.2.29     | Tekstpresets voor "vrije tekst" .....                   | 107        |
| <b>3.3</b> | <b>Functietoetsen .....</b>                             | <b>108</b> |
| <b>3.4</b> | <b>Menu "Bestand" .....</b>                             | <b>113</b> |
| 3.4.1      | Voorinstelling .....                                    | 113        |
| 3.4.2      | NIEUW .....                                             | 121        |
| 3.4.3      | Laden .....                                             | 121        |
| 3.4.4      | Opslaan .....                                           | 122        |
| 3.4.5      | MIDI-step by step .....                                 | 124        |
| 3.4.6      | MIDI-realtime .....                                     | 125        |
| 3.4.7      | Opmaak.....                                             | 128        |
| 3.4.8      | Overzicht.....                                          | 142        |
| 3.4.9      | Afdrukken .....                                         | 143        |
| 3.4.10     | Pagina naar klembord .....                              | 146        |
| 3.4.11     | MIDI-file laden .....                                   | 152        |
| 3.4.12     | MIDI-file opslaan .....                                 | 155        |
| 3.4.13     | Afsluiten.....                                          | 155        |
| <b>3.5</b> | <b>Menu "Blok" .....</b>                                | <b>156</b> |
| 3.5.1      | Blok markeren.....                                      | 156        |
| 3.5.2      | Doelblok bepalen .....                                  | 157        |
| 3.5.3      | Foutmelding "Overlappende notenbalken" .....            | 157        |
| 3.5.4      | ...verschuiven .....                                    | 158        |
| 3.5.5      | ...kopiëren .....                                       | 158        |



|            |                                |            |
|------------|--------------------------------|------------|
| 3.5.6      | ...invoegen .....              | 158        |
| 3.5.7      | ...leeg maken .....            | 159        |
| 3.5.8      | ...verwijderen.....            | 159        |
| 3.5.9      | ...Diversen .....              | 159        |
| 3.5.10     | ...Diversen II.....            | 173        |
| 3.5.11     | ...opnemen ( REC.).....        | 176        |
| 3.5.12     | ...laden.....                  | 177        |
| 3.5.13     | ...opslaan .....               | 177        |
| 3.5.14     | ...markering wissen.....       | 177        |
| <b>3.6</b> | <b>Menu "Beeld" .....</b>      | <b>178</b> |
| 3.6.1      | naar eerste notenbalk.....     | 178        |
| 3.6.2      | toon notenbalk.....            | 178        |
| 3.6.3      | naar laatste notenbalk .....   | 179        |
| 3.6.4      | naar begin.....                | 179        |
| 3.6.5      | naar maat... ..                | 179        |
| 3.6.6      | naar einde .....               | 179        |
| 3.6.7      | klein.....                     | 179        |
| 3.6.8      | normaal.....                   | 179        |
| 3.6.9      | groot .....                    | 180        |
| 3.6.10     | Hoofdvenster .....             | 180        |
| 3.6.11     | Liniaal .....                  | 180        |
| 3.6.12     | Notenbalknaam.....             | 182        |
| 3.6.13     | MIDI-changes .....             | 182        |
| 3.6.14     | klinkend invoeren.....         | 182        |
| <b>3.7</b> | <b>Menu "Notenbalken".....</b> | <b>183</b> |
| 3.7.1      | als blok markeren .....        | 183        |
| 3.7.2      | Diversen .....                 | 184        |
| 3.7.3      | Wissen.....                    | 184        |
| 3.7.4      | Toevoegen.....                 | 184        |
| 3.7.5      | Verwisselen .....              | 185        |
| 3.7.6      | Samenvoegen .....              | 185        |
| 3.7.7      | Splitsen.....                  | 186        |
| 3.7.8      | Verschuiven.....               | 187        |
| 3.7.9      | Transponeren.....              | 188        |



|              |                                             |            |
|--------------|---------------------------------------------|------------|
| 3.7.10       | Normale grootte .....                       | 189        |
| 3.7.11       | Verkleind .....                             | 190        |
| 3.7.12       | Drums (1 lijn).....                         | 190        |
| 3.7.13       | Normaal (5 lijnen).....                     | 191        |
| 3.7.14       | Gitaar-tabulatuur.....                      | 192        |
| 3.7.15       | Bas-tabulatuur .....                        | 194        |
| 3.7.16       | Snaren-stemming.....                        | 195        |
| <b>3.8</b>   | <b>Menu "Tekens" .....</b>                  | <b>196</b> |
| 3.8.1        | Articulatie .....                           | 197        |
| 3.8.2        | Dynamiek.....                               | 197        |
| 3.8.3        | Speciale tekens.....                        | 198        |
| 3.8.4        | Trillers .....                              | 198        |
| 3.8.5        | Cijfers .....                               | 199        |
| 3.8.6        | Keuzeveld tekens .....                      | 200        |
| 3.8.7        | Andere sleutel .....                        | 201        |
| 3.8.8        | Legatobogen.....                            | 203        |
| 3.8.9        | Gitaartabellen.....                         | 209        |
| 3.8.10       | Grafische tekens.....                       | 214        |
| <b>3.9</b>   | <b>Menu "Tekst" .....</b>                   | <b>215</b> |
| <b>3.9.1</b> | <b>Tekst in WINDOWS .....</b>               | <b>215</b> |
| 3.9.1.1      | Vrije tekst en lyrics .....                 | 216        |
| 3.9.1.2      | Selectie van lettertypen .....              | 216        |
| 3.9.1.3      | Lettertype selectie .....                   | 217        |
| 3.9.1.4      | Tekst niet gecentreerd of gecentreerd ..... | 220        |
| 3.9.1.5      | Werken met vrije tekst.....                 | 220        |
| 3.9.1.6      | Werken met lyrics .....                     | 221        |
| 3.9.1.7      | Lettertype naderhand verwisselen .....      | 225        |
| 3.9.1.8      | Tekst zoeken .....                          | 226        |
| <b>3.9.2</b> | <b>Tekst in ATARI.....</b>                  | <b>226</b> |
| 3.9.2.1      | De items van het menu "Tekst" .....         | 228        |
| 3.9.2.2      | Werken met "vrije tekst".....               | 229        |
| 3.9.2.3      | Werken met "Lyrics" .....                   | 231        |
| 3.9.2.4      | Zoek tekst.....                             | 233        |



|                                          |                                                                          |            |
|------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>3.10</b>                              | <b>Menu "Gebied" .....</b>                                               | <b>234</b> |
| 3.10.1                                   | Gebieden markeren .....                                                  | 234        |
| 3.10.2                                   | Kopiëren.....                                                            | 235        |
| 3.10.3                                   | Gebied(en) wissen.....                                                   | 236        |
| 3.10.4                                   | Notenkop... ..                                                           | 236        |
| 3.10.5                                   | Notenstok... ..                                                          | 239        |
| 3.10.6                                   | Voortekens... ..                                                         | 241        |
| 3.10.7                                   | Toonhoogte... ..                                                         | 242        |
| 3.10.8                                   | Notenwaarde... ..                                                        | 243        |
| 3.10.9                                   | MIDI .....                                                               | 243        |
| 3.10.10                                  | Speciale tekens.....                                                     | 243        |
| 3.10.11                                  | Waardestrepen... ..                                                      | 244        |
| 3.10.12                                  | Legatobogen.....                                                         | 249        |
| 3.10.13                                  | Dynamiek .....                                                           | 251        |
| 3.10.14                                  | Diversen .....                                                           | 252        |
| 3.10.15                                  | Verborgen functies .....                                                 | 267        |
| <b>3.11</b>                              | <b>Menu "Extra's" .....</b>                                              | <b>268</b> |
| 3.11.1                                   | Beeldscherm nieuw .....                                                  | 269        |
| 3.11.2                                   | Lege maten .....                                                         | 269        |
| 3.11.3                                   | Song transponeren.....                                                   | 269        |
| 3.11.4                                   | Horizontaal verschuiven.....                                             | 270        |
| 3.11.5                                   | Maathaken (Volta) .....                                                  | 272        |
| 3.11.6                                   | Maatstrepen.....                                                         | 273        |
| 3.11.7                                   | Voortekenkeuze.....                                                      | 274        |
| 3.11.8                                   | Enharmonisch.....                                                        | 275        |
| 3.11.9                                   | Triolen, ook ...iolen.....                                               | 275        |
| 3.11.10                                  | Mixer.....                                                               | 278        |
| 3.11.11                                  | PLAY... ..                                                               | 280        |
| 3.11.12                                  | Speciaal .....                                                           | 283        |
| 3.11.13                                  | Systeempaden.....                                                        | 288        |
| 3.11.14                                  | Songpresets .....                                                        | 290        |
| <b>Hoofdstuk 4 - Tips en Trucs .....</b> | <b>293</b>                                                               |            |
| <b>4.1</b>                               | <b>Wanneer blokfuncties,<br/>wanneer gebiedfuncties gebruiken? .....</b> | <b>295</b> |

|     |                                                    |     |
|-----|----------------------------------------------------|-----|
| 4.2 | Duolen .....                                       | 296 |
| 4.3 | Gepunteerde triolen .....                          | 297 |
| 4.4 | Werken met gemengde notenbalken.....               | 299 |
| 4.5 | Waardestrepn tussen de notenbalken zetten .....    | 301 |
| 4.6 | Driestemmige gitaarnotatie in een notenbalk .....  | 303 |
| 4.7 | Zesstemmige klavierzetting .....                   | 305 |
| 4.8 | Noodoplossingen? Denk aan de "vrije tekens"! ..... | 309 |

## Hoofdstuk 5 - Appendix..... 311

|        |                                                                          |         |
|--------|--------------------------------------------------------------------------|---------|
| 5.1    | Ontwikkelingsgeschiedenis van<br><i>Score Perfect Professional</i> ..... | 313     |
| 5.1.1  | SPP 1.0 .....                                                            | 313     |
| 5.1.2  | SPP 1.1 .....                                                            | 313     |
| 5.1.3  | SPP 1.3 .....                                                            | 314     |
| 5.1.4  | SPP 1.4 .....                                                            | 314     |
| 5.1.5  | SPP 2.0 .....                                                            | 314     |
| 5.1.6  | SPP 2.1 .....                                                            | 315     |
| 5.1.7  | SPP 3.0 .....                                                            | 316     |
| 5.1.8  | SPP 3.1 .....                                                            | 317     |
| 5.1.9  | SPP 3.1a.....                                                            | 318     |
| 5.1.10 | SPP 3.2 .....                                                            | 318/319 |
| 5.2    | Licentie en voorwaarden .....                                            | 319     |

## Hoofdstuk 6 - Index – Referentiegedeelte

Dit is een los boekje, wat u bij de computer kunt leggen en waarin u eenvoudig en snel de verwijzingen naar de handleiding kunt vinden.

## 1 – Inleiding

---



- 6.2.5 Toetsen op het numerieke veld
- 6.2.6 Functietoetsen
- 6.2.7 Bij open popup-menu's of selectielijsten
- 6.2.8 Pijltoetsen

## **Hoofdstuk 1**

# **De Inleiding**

## **Inhoud Inleiding**

- 1.1 Overzicht van de verschillende hoofdstukken**
- 1.2 Wie wat moet lezen**
- 1.3 Voorwoord**
- 1.4 Computer-abacadabra voor beginners**
- 1.5 Notatieafspraken in deze handleiding**
- 1.6 De betekenis van symbolen**
- 1.7 Vertaling en Lay-out handleiding**

## 1.1 Overzicht van de verschillende hoofdstukken

### 1 Inleiding

In het eerste hoofdstuk verkrijgt u informatie over licentie en garantiebepalingen, opbouw en bedoeling van dit handboek, een toelichting wordt gegeven op de notatiewijzen vaktiaal over computers wordt uitgelegd en in de "eerste hulpafdeling" treft u onmiddellijk acties aan. Ook vindt u in dit hoofdstuk natuurlijk het voorwoord aan.

### 2 Cursus

De belangrijkste handgrepen en elementen in de omgang met *SPP* aan d/e hand van een klein liedarrangement. Daarna zult u noten-voorbeelden of eigen ideeën zelf kunnen zetten.

### 3 Referentie-deel

Dit is het meest grondige en gedetailleerde deel, dat u alles, maar dan ook alles over het programma uit de doeken doet.

### 4 Tips en trucs

Veel aanwijzingen voor nieuwe *SPP*-gebruikers en oudgedienden.

### 5 Appendix

Een overzicht van de "update-spiegel" waar alle wijzigingen sinds de vorige versie van *SPP* opgesomd staan en licentie en voorwaarden .

### 6 Index – Referentiegedeelte

Een los boekje met de index, waarmee u snel de weg kunt vinden in de handleiding. Bovendien vind u ook de zogenaamde "short-cuts" (toetscommando's), waardoor u snel met toetscommando's kunt werken

### 1.2 Wie wat moet lezen...

- *U heeft uw computer wegens Score Perfect Professional gekocht, dus u heeft nog geen ervaring met uw computer of met andere programma's.*

Lees hoofdstuk 1 tot het einde door. Begin de volgende dag met de cursus in hoofdstuk 2. Daarna moet u allereerst een tijd met **SPP** werken om u met het programma vertrouwd te maken. De rest van het handboek raadpleegt u naar behoefte.

- *U heeft al met andere programma's op de computer gewerkt (bijv. tekstverwerking, grafische programma's), maar nog niet met muzieknotatieprogramma's of sequencers.*

Dan bent u vertrouwd met de elementaire technieken op de computer. Werk hoofdstuk 2 door. Indien een functie u niet duidelijk is, sla hoofdstuk 3 dan na (het referentiedeel). Functies die daar ontbreken zoekt u op via de index of de korte referentie.

- *U heeft al vele programma's op de computer gebruikt en probeert op intuïtieve wijze, zonder handboek te werken.*

U leest het begin van hoofdstuk 2, vooral "de betekenis van de muis in **SPP**". Dan neemt u hoofdstuk 3 vluchtig door - en u kunt van start. Als u dan nog wat zoekt: met de index, resp. de korte referentie is ieder antwoord snel te vinden.

- *U heeft zojuist uw lang verwachte update van **SPP** ontvangen.*

In dat geval bent u allereerst in de wijzigingen en vernieuwingen geïnteresseerd, die in het aanhangsel opgesomd staan. Sla hierna gericht hoofdstuk 3 en het referentiedeel na op de onderwerpen waar u belang in stelt.



## 1.3 Voorwoord

**Score Perfect Professional heeft zich een eigen plaats veroverd tussen de toonaangevende muzieknotatieprogramma's. Wie had dat ooit gedacht...**

Als schrijver van het programma en muzikleraar ben ik natuurlijk blij met deze ontwikkeling. Zeker is dat het succes van het programma voor het grootste deel aan de vruchtbare samenwerking met de gebruikers is te danken, nadrukkelijk ook wat het basisidee ervan betreft.

- **Oriëntatie op het traditionele notenschrift**

De afbeeldingvorm van gedrukte noten bleef gedurende eeuwen verregaand ongewijzigd, vernieuwingen slopen er heel geleidelijk in. Pas de laatste tijd wordt op sommige plaatsen geprobeerd, de traditioneel overgeleverde regels over uiterlijk en plaatsing van noten en tekens een nieuwe, eigen standaard te ontwikkelen. **SPP** daarentegen slaagt erin, zo getrouw mogelijk aan het traditionele notenschrift vast te houden.

- **Overzichtelijke bediening**

"Ik ben er binnen een weekeinde in geslaagd, tekstverwerkingsprogramma XYZ op mijn harde schijf te installeren!" Heeft u dat wel eens gehoord? Stel je voor: geen brief werd geschreven, geen blad zijde geprint! Eerst moet het tribuut aan de machine worden betaald, dan nog aan het "overzichtelijke handboek" van 500 pagina's.

**SPP** doet hier niet aan mee! De installatie is eenvoudig, de bediening werd bewust op het werken met potlood en gum gebaseerd. Op het beeldscherm zal ook de beginnening snel zijn weg vinden. Vaak hebben we er lang over geprakkiseerd, hoe een programmafunctie zodanig kan worden geïntegreerd, dat de overzichtelijkheid bij het gebruik niet verloren gaat. In twijfelgevallen hielpen telefonades met ervaren **SPP**-klanten ons verder. Compromissen over de "zuiverheid" van de noten werden echter nergens gesloten. Daarover waken enige gerenommeerde kenners van notenschrift, die zelf klanten van **SPP** zijn en die bij vragen over hun vakgebied steeds een open oor voor mijn speciale vragen hadden.

- ***SPP* voor (bijna) alle muzieknotatieproblemen**

Ook onder de kenners van bits en bytes, processorsnelheid en capaciteit van harde schijven dringt steeds meer het inzicht door, dat een eenvoudig te bedienen werktuig in het leven van alledag meer opbrengt dan de beroemde "multifunctionele, naar alle kanten uitbreidbare allround-utility". Als muziek makende en -uitvoerende zult u zeker ook graag zien dat het "werktuig computer" uw werk bespaart en niets telkens voor nieuwe problemen stelt. Daarom zal ***SPP*** eerder van een bepaalde functie afzien, dan zijn functionaliteit vermindern. Maar laat u me zelf eens weten, wat aan ***SPP*** nog ontbreekt...

De gebruikers van ***SPP*** hebben door voordurende voorstellen voor verbetering en suggesties meegewerkt aan de verdere ontwikkeling van het programma. Soms door een kort telefoontje soms door een gedetailleerde brief van meerdere pagina's. Altijd is te merken, dat de gebruikers intensief met muziek bezig zijn. Onze klanten zijn bijv.: musici in filharmonisch/symfonie orkest, dirigenten, muzikleren, docenten muziekscholen en conservatoria, componisten, choreografen en vele nog niet genoemden.

Het programma wordt door de firma Columbus Soft, Duitsland en Music Soft & Hardware House (BeNeLux) gedistribueerd.

In het bijzonder gaat mijn dank echter uit naar Karin Kleinbrahm voor haar geduld in de intussen vele jaren (en nachten) "a f w e z i g h e i d" gedurende diverse fasen in het programmeren! Dank ook aan Klaus Recke voor de medewerking aan het programma en het handboek, en aan Michael Dempe, Norbert Heukäuffer, Gerhard Müller-Waldheim en Gerd Haehnel voor hun talloze lezingen en seminars over ***SPP***.

*Klaus Kleinbrahm, juli 1998*

## 1.4 Computer-abacadabra voor beginners

|                     |                                                                                                                                                                     |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Klikken</b>      | : Op <b>linker</b> muisknop drukken (eenmaal kort)                                                                                                                  |
| <b>Dubbelklik</b>   | : Tweemaal kort achter elkaar op de <b>linker</b> muistoets drukken (alsof u zestiende noten speelt)                                                                |
| <b>Menu-regel</b>   | : Tekstregel aan de bovenrand van het scherm; als men deze aanraakt of er op klikt (verschillend per type computer), valt een rolluik naar beneden open             |
| <b>Menu(-item)</b>  | : Een onderdeel van de menu-regel                                                                                                                                   |
| <b>Menutraject</b>  | : Een onderdeel in het rolluik                                                                                                                                      |
| <b>geïnventeerd</b> | : Tekst of iets dergelijks wordt zwart (zoals in een negatief) of blauw van achtergrond                                                                             |
| <b>Slepen</b>       | : De linker muisknop ingedrukt houden en gelijktijdig de muis verplaatsen.                                                                                          |
| <b>Shift-toets</b>  | : De twee grote toetsen links en rechts van het toetsenblok met de pijl omhoog (voor "grote letters" op de typemachine). Soms ook schakel- of dode toetsen genoemd. |

### Speciale toetsen die op een typemachine niet voorkomen

|                     |                                               |
|---------------------|-----------------------------------------------|
| <b>Return/Enter</b> | : Bevestigingstoets ("Mijn invoer is gereed") |
| <b>Delete</b>       | : Wist het teken rechts van de cursor         |
| <b>Backspace</b>    | : Wist het teken links van de cursor          |
| <b>Alt</b>          | : Een extra schakeltoets                      |
| <b>Ctrl</b>         | : Nog een extra schakeltoets                  |

### Eerste hulp!

#### Wat te doen, wanneer...

- **Een menulijst per ongeluk uitrolt ?**  
⇒ Ergens buiten het menuveld klikken.
- **Men een dialoogbox wilt verlaten ?**  
⇒ Op "Annuleren" klikken.
- **Men per ongeluk in de buurt van een maatstreep geklikt heeft?**  
⇒ Op "Annuleren" klikken.

### 1.5 Notatieafspraken in deze handleiding:

- [...] : Wanneer u op een of meer toetsen van het toetsenbord moet drukken, staan deze tussen rechte haken [...]
- [Ctrl+A] : Dit betekent: de Ctrl-toets ingedrukt houden en dan eenmaal kort op de toets A drukken; daarna de Ctrl-toets loslaten (op Atari heet deze toets Control i.p.v. "Ctrl")
- [Alt] : Net als bij [Ctrl+...], alleen houdt u nu de Alt-toets ingedrukt
- [c...] : Een kleine "c" betekent een toets op het numerieke veld rechts op het toetsenbord
- [Shift] : Betekent steeds de *linker* Shift-toets
- [Tab] : Betekent de tabulatortoets
- [Return] : Betekent dat men op de Return- of Enter-toets moet drukken
- SPP* : Betekent een afkorting van *Score Perfect Professional*

### 1.6 De betekenis van symbolen



Het uitroepteken wijst op een belangrijke uitspraak, waar u niet overheen moet lezen



Aan het lampje herkent u nuttige tips, waar u zeker op moet letten!



Deze klok wijst op een **PROF-functie**, waarmee veel schrijvers met grote partituren een hoop tijd kunnen besparen. De beginnening kan dit gerust overslaan!



De bril wijst op een **toetsencombinatie (sneltoets)** die men in plaats van menulijsten kan gebruiken, zodat men sneller werkt.

## **Vertaling en Lay-out**

De vertaling is gemaakt door Jan Croonen en Hans van IJzendoorn.

De Lay-out is gemaakt door Hans van IJzendoorn.

Niets van deze handleiding mag gekopieerd of op andere wijze vermenigvuldigd worden, hier rusten copy-rights op.

**Nijmegen, 1 juli 1999**

© **Music Soft & Hardware House**

**Ridderspoor 50,**

**NL-6542 HE Nijmegen.**

**Tel. +31 – (0)24 – 3790399**

**Fax. +31 – (0)24 – 3790257**

**Website : <http://www.music-soft.com>**

**Email : [servicedesk@music-soft.com](mailto:servicedesk@music-soft.com)**



## **Hoofdstuk 2**

# **De Cursus**





## 2.1 Eerste etappe - de eerste stappen

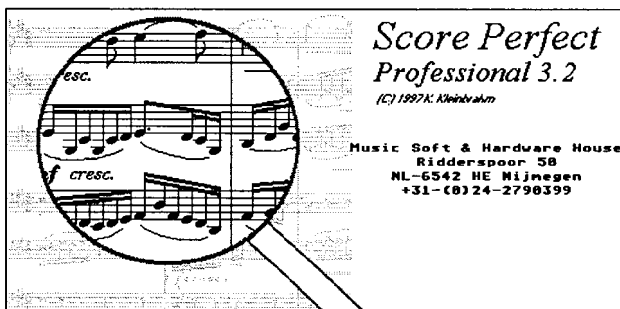
Eindelijk wordt uw geduld beloond! Na het installeren van het programma start u het voor de eerste keer. Het programma heet *Score Perfect Professional*, afgekort **SPP**. Start het op een van de volgende manieren:

- Via de programmagroep onder de Start – knop (Windows 95)
- Met een dubbelklik op het pictogram (icoon) **SPP-32**, in het vensterscherm

Gebruikers met weinig werkgeheugen (RAM) kunnen het beste gebruik maken van de instellingsmogelijkheden van bestand SPP.INF

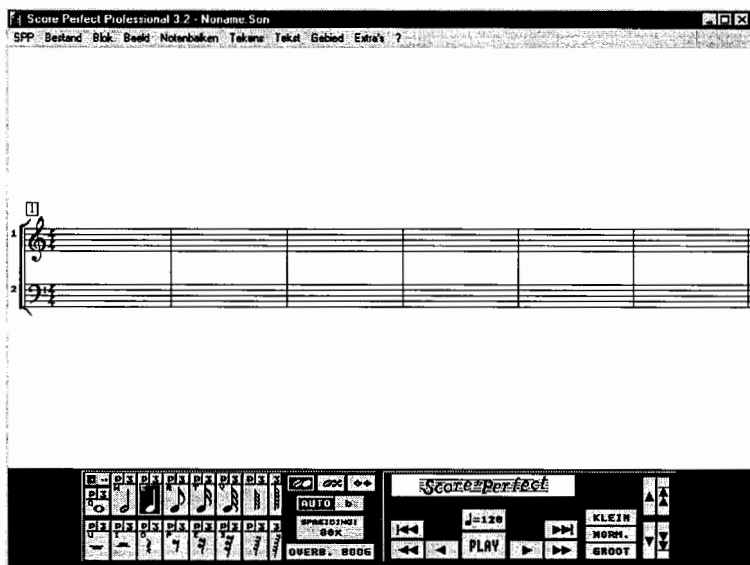


Na een korte tijd verschijnt het zogenaamde welkomstschermb, dat spoedig daarna het veld ruimt voor uw toekomstige werkplek.



Terwijl u nog leest, wat er allemaal staat, laat het scherm u plotseling een blik werpen op het hoofdvenster en toekomstig werkgebied.

## 2.2 Het hoofdvenster van *SPP*



Laat de muis nog maar even met rust, hoe verleidend het beeldscherm er ook uit ziet om grote daden te verrichten! Bekijk eerst eens uw werkomgeving. Wat ziet u hier?

Bovenaan de menuregel met verschillende onderdelen (Bestand, Blok, Beeld enz.). Helemaal linksonder kleine tafeltjes met noten- en rustwaarden, midden onder enige knoppen die u waarschijnlijk wel vertrouwd zijn van de afstandsbediening van uw cd speler, plus nog wat velden, waarvan de betekenis later nog zal worden uitgelegd.

Midden in het beeldscherm het belangrijkste, uw "elektronische notenpapier". Een vriendelijk iemand heeft alvast twee notenbalken met elk vijf lijnen voor u aangebracht, en twee verschillende toonsleutels, de maatsoort, maatstrepen, een balkhaak links en boven de vioolsleutel een kleine 1 in een vakje.

Hoewel u nu natuurlijk het liefst meteen noten op dit witte vlak wilt zetten, kunt u zich beter eerst nog een en ander uit laten leggen...

## 2.3 Het bedieningsprincipe van *SPP*

- Alles draait om de muis! Zoals u op traditioneel muziekpapier slechts met potlood en gum zou werken, zo heeft u bij het bedienen van *SPP* slechts de muis nodig, waarvan de linkerknop in principe het potlood en de rechterknop de vlakgom voorstelt. Anders gezegd:

- de **linker** muisknop is **positief**
- de **rechter** muisknop is **negatief**

Dit betekent dat de linker muisknop een actie op het beeldscherm zet of een invoerwaarde verhoogt en dat de rechter muisknop een actie op het beeldscherm ongedaan maakt of een invoerwaarde verlaagt. (Deze belangrijke zin nog eens aandachtig lezen alstublieft!)

- Men klikt met de muis steeds op de plek waar men ook met de hand iets zou schrijven of weggummen! Deze op de traditionele notatiewijze gebaseerde werkwijze zult u al snel bijzonder kunnen waarderen, hij is immers verantwoordelijk voor de grote acceptatie van *SPP* bij gebruikers.

- Klik op de plek waar u ook met de hand iets zou schrijven of weggummen.

U klikt dus steeds daar, waar iets veranderd moet worden.

Noot (of rust) zetten ?.....In de notenlijn klikken  
 Noot (of rust) wissen ?.....Rechtsklikken op de noot (of rust)  
 Voortekens bij een noot plaatsen ?.....Vlak voor de noot klikken  
 Maatsoort wijzigen ?.....Op het maatcijfer klikken  
 Sleutel aan begin van regel wijzigen ?...Op de sleutel klikken  
 Herhaalteken plaatsen ?.....Op de maatstreep klikken  
 (enz.)

## 2.4 Maatcijfers instellen

En wat zou er gebeuren, wanneer men met de rechter muisknop op dat kleine eentje boven de vioolsleutel klikt?

Probeer maar eens. Klik met de **rechterknop** op dit kleine vierkantje (heeft u per ongeluk met de linkerknop geklikt, gebruik dan het commando "ANNULEER") en zie de box waarmee u de maatcijfers in kunt stellen:

| Maatcijfers tonen/printen |                                 |
|---------------------------|---------------------------------|
| 1                         | alleen op monitor               |
| 2                         | begin van iedere partituurregel |
| 3                         | in iedere maat                  |
| 4                         | om de 5 maten                   |
| 5                         | om de 10 maten                  |
| 6                         | om de ... maten                 |
| 7                         | ... zonder venster              |
| 8                         | ... in vierkant                 |
| 9                         | ... in cirkel                   |
| maatnummer: 1             |                                 |
| ANNULEER                  |                                 |

Hier stelt men het gebruik van maatcijfers in. Wanneer men dit venster per ongeluk oproept, sluit men het weer door op de onderste optie te klikken, dus "ANNULEER".

Klik nu s.v.p. op de derde optie, "in iedere maat". Hierna gaat het venster weer dicht en ziet u boven iedere maat het maatnummer (Dit doen we om het u als beginner gemakkelijker te maken, zich op het beeldscherm te oriënteren)

Maar nu worden we - eindelijk! - creatief. U gaat een klein arrangement bij het Schotse volkslied "Greensleeves" schrijven. Als toonsoort kiest u **d-klein**

## 2.5 Toonsoort instellen

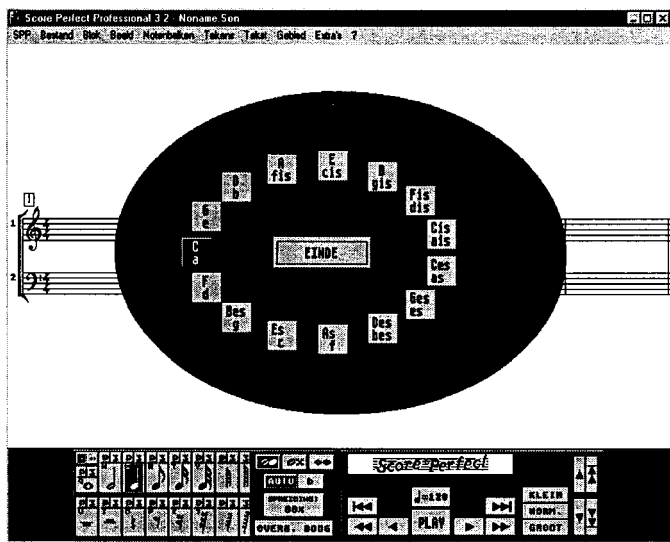
Kunt u op grond van wat u nu over het bedieningsprincipe van **SPP** weet al raden, hoe u de toonsoort instelt? Weet u nog? Men klikt precies op de plaats, waar u ook met de hand...

Voortekens staan steeds tussen notensleutel en maataanduiding. Klik dus gewoon precies zoals in onderstaande afbeelding met de pijlpunt .



Als u zojuist gemikt heeft en er gaan allerlei vensters open die duidelijk niets met het instellen van de toonsoort te maken hebben, klik dan op "ANNULEER" of, indien deze optie niet aanwezig is, ergens buiten ieder venster.

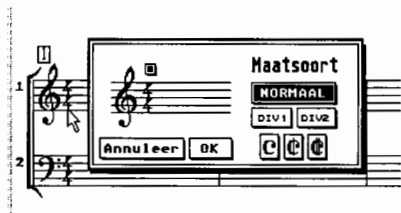
Heeft u goed gemikt, dan ziet u nu de fraaiste kwintencirkel die ooit door een muzieknotatieprogramma is getekend:



De momentele toonsoort C-groot/a-klein is geïnvesteerd afgebeeld. Klik nu op F-groot/d-klein en verlaat dan de kwintencirkel via het veld "EINDE". De wijziging van de toonsoort ziet u aan de voortekens achter viool- en bassleutel.

## 2.6 Maatsoort wijzigen

Uw arrangement moet in driekwartsmaat staan (ja, ik weet het wel, een zesachtste maat zou juist zijn, maar hier is wel een reden voor!). Precies, men klikt op de breuk, want men klikt steeds op de plek, waar men iets wil wijzigen. Hierop verschijnt het volgende venster:



Hier kunt u tussen normale maataanduidingen, twee verschillende samengestelde maatsoorten en de C-symbolen (alla breve) kiezen.

De twee viertallen van de maatsoortbreuk kunt u, teller en noemer, apart aanklikken. Omdat u alleen de teller van 4 naar 3 wilt veranderen klikt u nu kort op de bovenste 4. **Rechts** klikken natuurlijk, want de rechter muisknop is negatief en telt dus naar beneden!

Als u nieuwsgierig en moedig bent, kunt u nu ook alle instelmogelijkheden in dit venster uitproberen. Men kan het schrijven van maataanduidingen zelfs geheel uitschakelen door op het kleine zwarte vierkant boven de cijfers te klikken.

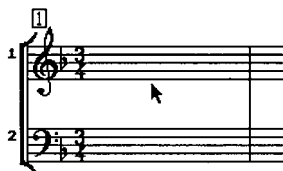
Heeft u genoeg gespeeld en de driekwartsmaat ingesteld, verlaat dan het venster via "OK".

## 2.7 Noten invoeren

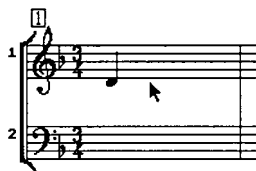
Nu komt het spannende moment waarop u voor het eerst noten in de notenbalk gaat schrijven. We beginnen met de melodie van: "Greensleeves", waarvan u de volgende maten moet noteren:



Om bij het begin te beginnen, om de eerste noot te zetten gaat u met de pijlpunt **midden in de maat** naar de plek, waar u bijvoorbeeld een d' wilt schrijven, ...



... en klik links



Een kwartnoot is getekend, niet op de plaats waar u geklikt heeft, maar meer naar links. **SPP** houdt namelijk zelf bij waar noten in een maat horizontaal gepositioneerd moeten worden.



Indien u een toonapparaat aan uw computer heeft aangesloten, hoort u inderdaad iedere toon die u zet (zie pagina ...)

Heeft u fout gemikt en bijv. een e' geschreven? Geen probleem! Mik met de pijlpunt precies op het midden van de nootkop, ...



... druk op de linker muisknop en houdt hem ingedrukt. Zolang u de knop ingedrukt houdt, blijft de noot aan de pijlpunt hangen en kan hij verticaal verschoven worden. Heeft de noot de juiste toonhoogte bereikt, dan kunt u hem loslaten. Klaar!

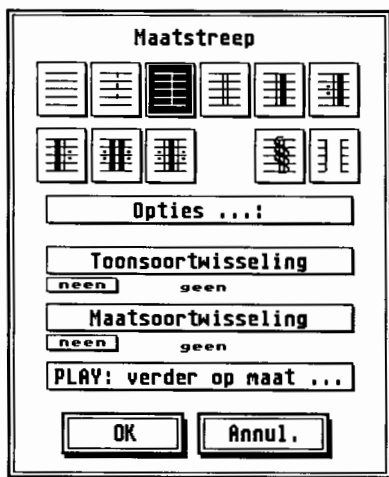
Nu het toch zo eenvoudig gaat, wis deze noot eens: mik met de pijlpunt op het midden van de nootkop en klik rechts!



Iedere noot (of rust) blijft net zolang aan de pijlpunt hangen als u de muisknop ingedrukt houdt.

Deze fraaie eigenschap moet u nu gebruiken! U hoeft niet meer krampachtig de toonhoogte zien aan te wijzen, maar zet de muispijl ongeveer op de plaats van de juiste toonhoogte, drukt de linker muisknop in en houdt hem ingedrukt, beweeg de noot naar de definitieve plaats en laat dan los. Deze werkwijze is op den duur minder vermoeiend en bovendien effectiever dan er naderhand op te klikken en de toonhoogte te corrigeren. Maak nu s.v.p. met deze methode de d' aan in de eerste maat.

Hiermee is de opmaat al geschreven, waarna het herhaalteken volgt. Klik op de maatstreep:



In het maatstreep - selectievenster vindt u verschillende herhaaltekenen. Bovendien kan men maatstrepen ook onderdrukken (halve maten op het einde van een regel!) en ook vervolgmaten "blind schakelen". Verder stelt men hier maat- en toonsoortwisselingen tijdens een stuk in en sprongbevelen voor de play-functie, om sprongen in de Coda enz. te maken.

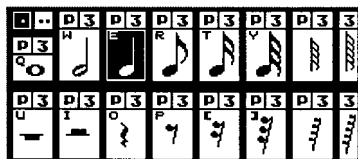
Klik op het gewenste herhaalsymbool en verlaat het venster via "OK". Als *SPP* het venster gesloten heeft, verschijnt het herhaalteken op de juiste plaats. Bovendien heeft *SPP* het beeldscherm opnieuw getekend, want de nu overbodige ruimte achter de noot in de eerste maat is verdwenen.



## 2.8 Nootwaarden instellen

Hoe kan **SPP** nu weten, dat hij een vierkwartnoot moet tekenen?

Kijk nog eens naar de tabletten linksonder in het scherm, met de noten- en rustwaarden.

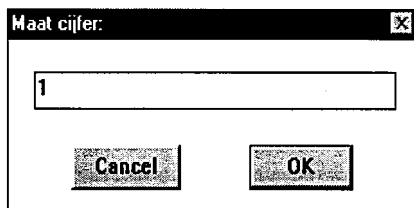


Kies hier de waarde halve noten, door op deze noot te klikken. Deze wordt nu geïnverteerd weergegeven. Bij de eerstvolgende keer dat u in de notenbalk klikt zal een halve noot worden gezet.

Bekijk de tabletten eens wat nauwkeuriger, u ziet dan de kleine lettertjes, van links naar rechts "Q W E R T Y ...". De letters komen in deze volgorde precies overeen met de bovenste rij op uw toetsenbord. In plaats van het klikken op de tabletten kan men de notenwaarden ook heel gerieflijk met de linker hand instellen, terwijl men met de rechterhand de muis de juiste toonhoogte in de notenbalk laat kiezen.

Probeer het uitkiezen van notenwaarden met de lettertoetsen uit. Plaats dan volgens dit "accordeon - principe" de volgende maat: halve noot f', kwartnoot g'.

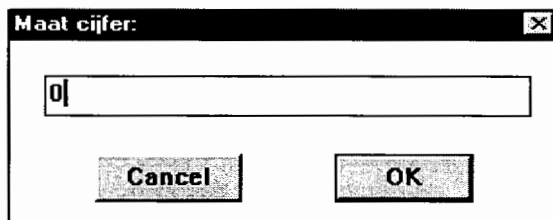
## 2.9 Opmaat



Mocht u het nog niet hebben gemerkt: we moeten dringend de maatscijfers corrigeren! De huidige eerste maat is namelijk helemaal niet de eerste maat, maar een op maat. Roep dus nogmaals de maatscijfer – instelbox op (door rechts klikken op de 1). Klik op de twee-

de optie van beneden ("**Maatscijfer**"). Deze box verdwijnt dan en maakt plaats voor de volgende instelbox:

Schrijf een nul, ...



... en druk op Enter. De opmaat heeft nu het nummer 0, de juiste eerste maat het nummer 1. Een klein getal toont de intern telling voor *SPP* (voor sprongbevelen etc.)



U kunt de eerste maat van een stuk overigens elk willekeurig nummer geven. Zo kan men bijvoorbeeld een grote partituur in verschillende delen bewerken en toch een doorlopende nummering verkrijgen.

## 2.10 Gepunteerde notenwaarden en rusten

... zijn hier in de tweede maat nodig, en zo doe je dat:



Boven ieder notenwaarde – tablet staan twee kleine vakjes, waarin links een "p" en rechts een "3" staat. Met een muisklik kan men ieder vakje geïnverteerd maken. Een geïnverteerde "p" geeft dan een gepunteerde notenwaarde, een "3" een trioool. Om weer de normale waarde te verkrijgen klikt men op de eigenlijke noot op het tablet.



Natuurlijk kunnen gepunteerde of trioool – notenwaarden ook direct via het toetsenbord worden ingesteld:

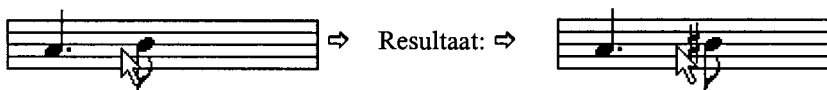
**gepunteerd:** Ctrl-toets ingedrukt houden en op de gewenste letter toets drukken

**trioool:** Alternate-toets ingedrukt houden en op de gewenste lettertoets drukken

Zet nu de gepunteerde kwartnoot a' in de tweede maat, en ook de volgende achtste noot. En het herstellingsteken?

## 2.11 Voortekens plaatsen

Voortekens heten voortekens, omdat ze **voor** de noot staan. Klik dus ter hoogte van de notenkop vlak **voor** de noot:



Zonder de muispijl te bewegen klikt u verder, totdat het herstellingsteken verschijnt:



De volgorde waarin voortekens bij het klikken verschijnen is in te stellen (zie pagina ...).



Door op een van beide velden te klikken kunt u kiezen tussen enkelvoudige of dubbele punctering.



### Aanvulling op de puncteringen

U kunt overigens niet een kwartnoot naderhand van een punt voor zien (over zulke omwegen hebben we het nog). Als u per ongeluk in plaats van een gepuncteerde- een gewone kwartnoot heeft gezet, dan moet u deze noot dus wissen en dan de juiste waarde gebruiken.

Voer nu s.v.p. de rest van de melodie in. Als u een verkeerde notenwaarde ingegeven heeft: wissen en opnieuw zetten. Als u (ten laatste bij maat 4) aan de rechterkant van het scherm komt en de computer niet vanzelf verder bladert, gebruik dan de opschuifpijlen:



Hierbij bladert de enkele driehoek een maat, de dubbele pijl een beeldscherm verder.

Naar begin of einde van het stuk springt u met:



## 2.12 Noten in een maat invoegen

Als u een noot voor andere in wilt voegen, dan moet u de **Ctrl**- en de **Shift**-toets tegelijk ingedrukt houden. Bijvoorbeeld: invoegen van een achtste noot:

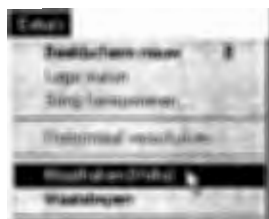


Houd **Ctrl**- en **Shift**-toets ingedrukt en klik



## 2.13 Maathaken (Volta) zetten

Schuif nu de vijfde maat met de opschuifpijl naar de linker schermrand (maat 5 is dus de eerste maat die u op het scherm ziet). Open het rolmenu van "Extra's" in de menubalk. Daar vindt u de optie **Maathaken**. Als de muispijl op dit woord gericht staat, wordt hij invers. Dan klikt u:



Wanneer u vervolgens boven de vijfde maat klikt, dan wordt daar een eerste haak (*prima volta*) geplaatst.

Als u boven de volgende maten 6, 7, 8 en 9 klikt wordt de haak verlengd.



Als u nogmaals boven maat 9 klikt, wordt de eerste haak tot de tweede haak ! (*secunda volta*)

U verlaat het programma – onderdeel "**Maathaken zetten**" door op het grote veld "**AFSLUITEN**" linksonder te klikken.

## 2.14 Afspelen en beluisteren

Indien u een **MIDI** – apparaat heeft aangesloten, spring dan s.v.p. naar het begin van het stuk en klik op:



Nu zult u horen, dat **SPP** zowel met de herhaaltekens als de haken perfect rekening houdt. Wilt u bovendien het notenschrift meelesen, druk dan op functietoets **F1** en start **PLAY** opnieuw.

Vindt u het tempo te snel? Rechts naast **PLAY** staat een metronoomaanduiding:



Door hier met de rechter muisknop te klikken verlaagt u de aangegeven waarde. Wanneer u de muisknop ingedrukt houdt zinkt de metronoomwaarde diep in de grond!



Wilt u een metronoomwaarde precies instellen, gaat dat eenvoudiger via de toets [ \* ] op het cijferblok (**het \* - teken**). Nadat u op deze toets heeft gedrukt verschijnt een gewone instelbox. Typ "117, Return" - een procedure die u wel al vertrouwd zal zijn.

## 2.15 Opslaan

Oef! De eerste etappe is klaar. U moet uw werk nu opslaan, want morgen gaan we op deze plek verder. Als u niet op de harde schijf opslaat, leg dan uw geprepareerde song – diskette in **diskteststation A**. Roep onder menu-item "**Bestand**" de optie "**Opslaan**" aan:



Nu verschijnt de zogenaamde bestand – selectiebox van uw computer. Als u na het starten voor de eerste keer opslaat, stelt *SPP* als naam "NONAME.SON" voor. Verander deze naam s.v.p. in "GREENSL1.SON" (lees in de handleiding van uw computer, hoe dit moet).

Hoewel u de cursus vandaag afsluit, kunt u dit bestand morgen weer laden en uw werk voortzetten op de plaats waar u bent opgehouden.

O ja: hoe beëindig je *SPP* eigenlijk? Het liefst zei ik nu: helemaal niet, want het is zo'n leuk programma. Maar voordat uw vierkante pupillen en ruzie met uw echtgeno(o)t(e) krijgt, roep onder "**Bestand**" de optie "**Afsluiten**" aan. De nu volgende controlevraag beantwoordt u met "**OK**". Nu kunt uw computer uitzetten.

## 2.16 Tweede etappe

Vanaf nu gaat het sneller, dames en heren! Op de eerste plaats: omdat u nu met de basisprincipes van **SPP** vertrouwd bent, op de tweede plaats: omdat we ons vanaf nu van een **MIDI** – capabel keyboard (indien aanwezig) zullen bedienen.

## 2.17 Een song laden

Allereerst start u **SPP** zoals we "gisteren" hebben beschreven. Dan haalt u uw werk van gisteren op. (Als u het op een diskette heeft opgeslagen, doe dan de gegevensdiskette in het disktestation). Klik onder "**Bestand**" op de optie "**Laden**". In de bestand selectiebox van uw systeem kiest u "GREENSL1.SON".

Nu moet de basstem worden ingevoerd, dit keer echter via de toetsen van een keyboard (wie deze niet bezit klikt de noten zoals gebruikelijk met de muis in de onderste notenbalk). Zo moet de basstem er uit gaan zien:



## 2.18 MIDI-Realtime

Dit onderwerp vindt u onder "**Bestand**". Klik op "**MIDI-Realtime**" en dan opent zich het volgende nog onbekende venster. Het ziet er ingewikkeld uit, maar niet bang zijn! U komt er wel uit!

|               |   |                                                                                   |   |               |               |
|---------------|---|-----------------------------------------------------------------------------------|---|---------------|---------------|
| Notenbalk :   | < | 1                                                                                 | > | 2 Not.balk    | 1 Not.balk    |
| Beginmaat :   | < | 1                                                                                 | > | Splitspunt:   |               |
| Eindmaat :    | < | 100                                                                               | > | Tik intern    | Tik extern    |
| Metronoom     |   |                                                                                   |   |               |               |
| tikt :        | < |  | > | Rusten zetten | zonder rusten |
| met tempo :   | < | 120                                                                               | > | Pedaal zetten | zonder Pedaal |
| kleinste      |   |                                                                                   |   |               |               |
| notenwaarde : | < |  | > | START         | SLUITEN       |



Wat willen we eigenlijk bereiken? We willen iets in een **notenbalk** inspe-  
len, en wel in **notenbalk nr. 2**. De eerste maat, waarin de noot ingespeeld  
moet worden (**beginmaat**) is maat 1, de **eindmaat** is maat 12. Als **tempo**  
kiezen we een kwart M.M.=117. De **kleinste notenwaarde** die in onze  
basstem voorkomt is een kwartnoot.

U ziet het: alle in de vorige alinea onderstreepte condities kunnen in dit  
venster worden ingesteld:

**1 Not.balk**

"1. Not. balk" is geïnverteerd, is dus al ingesteld

|   |   |   |
|---|---|---|
| < | 1 | > |
|---|---|---|

Door op de hoekige haken te klikken (de sym-  
bolen voor kleiner-/groter dan) in de velden  
links en rechts van de getallen kan men deze vergroten of verkleinen.

Stel s.v.p. de volgende drie waarden in:

|           |   |   |     |   |
|-----------|---|---|-----|---|
| Notenbalk | : | < | 1   | > |
| Beginmaat | : | < | 1   | > |
| Eindmaat  | : | < | 100 | > |



Als u de muisknop te lang ingedrukt houdt, racen de ingestelde waarden van u weg. Als u bijv. de waarde verlaagt en dan te lang op de linker haak drukt, flitst de waarde "12" voorbij en belandt u onverwacht bij "0". Wanneer u eerder als beginmaat "1" had ingesteld, dan komt deze nu ook op "0" te staan, aangezien je moeilijk in maat 1 kunt beginnen als je in maat 0 eindigt! Controleer voordat u start nog eens alle instellingen.

Stel s.v.p. ook nog de volgende waarden in, de rest hebben we nu niet nodig:

met tempo :   

kleinste  
notenwaarde :   

Hiermee zijn alle instellingen voor het inspelen van de basstem klaar. Zet uw keyboard, dat natuurlijk al aan de computer is aangesloten, aan en klik op **START** - anders s.v.p. nog niets doen! Uit de luidspreker van uw computer of keyboard moet u nu het klikken van een metronoom horen. Indien niet, s.v.p. de volumeknop bijregelen. Tegelijk verschijnt in het midden van het scherm een aanduiding van de huidige lopende maat en de teltijd. De knop **START** heet nu **ANNULEER**. Als u hier op klikt, nadat u iets heeft ingespeeld, is alles voor niets geweest! Pas dus op voor abusievelijk **ANNULEER**. Ik heb al menigmaal mensen hun haren uit hun hoofd zien trekken. Neem **SLUITEN**.

Loopt de metronoom nog? Goed, speel dan de basstem, maar streng in het metrum en s.v.p. zonder frasering - anders denkt *SPP* op het eind, dat u een rust speelt.



Let bij het inspelen niet op haken of herhaalttekens, maar speel hier gewoon overheen.

"Invoereinde bereikt"? **OK** - en u bent weer in het gewone bewerkingsscherm. Druk op **PLAY** en controleer de noten van de basstem. Fouten worden met de hand verbeterd (wissen en met een muisklik opnieuw zetten). Ook de ontbrekende vierkwartrust in de opmaat maakt u met handenarbeid.

Op deze plaats zijn een paar woorden over **MIDI-Realtime** op hun plaats. De problematiek van een gefraseerd spel werd reeds kort aangeraakt. *SPP* wil van u geen muziek horen, maar noten, zoals ze in het voorbeeld staan. Ieder loslaten van toetsen interpreteert de computer als rust - en schrijft die dan ook! Om de onvermijdelijke spelrusten bij toonherhalingen (dus op de zelfde toets) niet als rust te laten verschijnen, helpt de instelling van de kleinste notenwaarde.

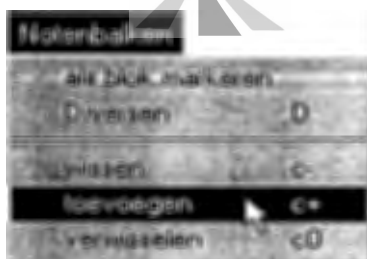
Heeft u bijv. een achtste als kleinste waarde ingesteld en speelt u per ongeluk een "rust" van de waarde van een zestiende, dan wordt er geen "rust" genoteerd, aangezien *SPP* immers op achtsten af zal ronden, omdat dit de ingestelde waarde is. Dit automatisme, dat men vooral bij sequencers aantreft, noemt men **quantisering**.

Als *SPP* u een notenbeeld vol ongewilde rusten presenteert, dan ligt dat meestal aan een verkeerd gekozen **quantiseringswaarde** - of anders moet u uw speeltechniek nog wat oppoetsen (Czerny, Josephy - of wat verder nog als "exemplarisch voor het klavier" geldt).

Vooraf bij dicht legato spel of bij speelfouten kan *SPP* vaak niet interpreteren, wat u eigenlijk bedoeld heeft. Het programma toont dan "kersennoten" - aan elkaar klevende noten aan een stok. Hier verleent u na-zorg met de hand om overbodige of verkeerde noten weg te klikken.

## 2.19 Notenkalk toevoegen

Nu wordt het tijd, nadat we ons met de meer technische kanten hebben bezig gehouden, om eens wat meer aan de muziek te denken. Muzikaal gezien hebben we met ons geraamte voor "**Greensleeves**" een zogenaamde bovengeordende tweestemmigheid. Tussen melodie- en baspartij zou een akkoordbegeleiding zeker goed klinken. We moeten dus eerst een lege **notenkalk toevoegen**.

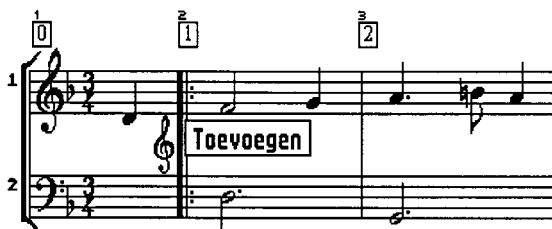


Na klikken op deze optie bevindt zich op de plaats van de muispijl een "loper", die zich met de muis verticaal laat verschuiven.



Wanneer u in dit stadium op een of andere toets van het toetsenbord drukt, verandert de sleutel aan de loper van viool- naar bassleutel en omgekeerd. Probeer het eens uit!

Zet de loper nu tussen de twee balken in en klik links (met de rechter muis-knop breekt men deze actie af):



## 2.20 MIDI- Step-by-step (stap voor stap)

Nu moet de tweede mogelijkheid, noten via het keyboard in te voeren, worden uitgetoetst. Om u een gevoel te geven voor deze programmafunctie volgt hier eerst een klein oefenstukje

1. Spring naar het einde van het stuk 
2. Houd de toets [Ctrl] ingedrukt en druk op het getal 1 op het hoofd toetsenbord. Daarmee wordt een **marker** gezet, waar we later naar toe zullen springen.

3. Activeer MIDI- Step by step:



4. Om *SPP* te laten weten, in welke maat welke notenbalk de zo meteen te spelen noten thuishoren, klikt u in de desbetreffende maat met de **rechter** muisknop.



Als u dit vergeet begint *SPP* als volgt te zeuren: "Zet s.v.p. maat en balk met een muisklik".

5. Stel als notenwaarde kwartnoten in. Speel nu een paar noten en let op het beeldscherm: zodra men een toets loslaat wordt de noot getekend. Als de maat vol is, springt *SPP* vanzelf naar de volgende maat.
6. Akkoorden voert men in door (minstens een) toets ingedrukt te houden, terwijl men de ontbrekende akkoordnoot speelt. Zodra de laatste toets los wordt gelaten, staat het akkoord op het beeldscherm.
7. Als er secunden voorkomen in akkoorden kan men de plaats van noten aan de stok door de volgorde van de tonen sturen: speel eens **g'-b'-c'-e'**. Dit klopt niet. Speel nu **g'-c'-e'-b'**, dus de collisietoon het laatste. Nu staat het akkoord er zoals het hoort.
8. Kruis of mol bij spelen van een zwarte toets? Tja, de enharmonie! *SPP* -is echter buitengewoon nauwkeurig en kent de toonzettingregels. Speel een cadens in d-klein. De leidtoon (=terts van de dominant) is natuurlijk verhoogd. Dit kwam door



Als **AUTO** geactiveerd is (actief is dus), worden binnenkomende **MIDI**-tonen naar de regels van toonzetting geanalyseerd.

Klikt men op **AUTO** (doe het!), dan schakelt men deze functie uit. Alle binnenkomende zwarte toetsen van de piano worden nu met een **kruis** (#) genoteerd. Probeer dit uit, door een chromatische toonladder te spelen.

Klikt men rechts op **AUTO** op het kruis, dan verandert deze in een **mol** (b). Speelt men de chromatische toonladder nu nog een keer, dan worden de zwarte toetsen van de piano als **mollen** (b) genoteerd.



Als vuistregel kan gelden:

Voor klassiek-traditionele muziek is de instelling **AUTO+kruis** aan te bevelen, voor jazz en pop de instelling **AUTO+mol**. Compositieve uitzonderingsgevallen moet men "**handmatig**" (**AUTO staat uit**) instellen.

## 2.21 Blok leeg maken (wissen)

Onze probeerstukjes moeten nu weer gewist worden. Men zou iedere noot apart kunnen wegstikken...

Sneller werkt echter het bloknevel. Eerst springen we met naar onze **marker-positie**: houd de toets **Alt** (of Alternate) ingedrukt terwijl u op de toets met het cijfer "1" drukt (hoofdtoetsenbord). Zo komt u aan het begin van het trainingsvuil.

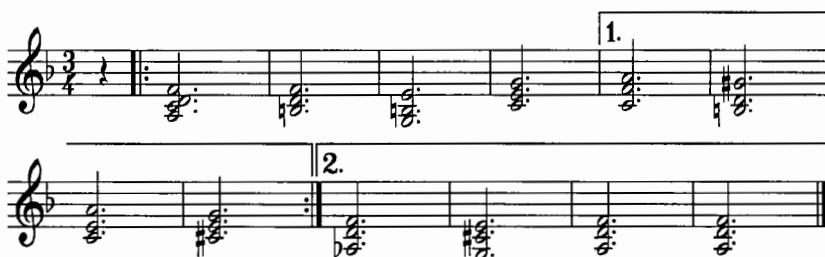
Leg het begin van het blok vast door met ingedrukt gehouden linker **Shift-toets** (linksonder verschijnt nu het woord "**Blokstart**"), met de **linkermuis-knop** in de **bovenste maat** te klikken, waar de trainingsnoten beginnen. Deze maat ziet er dan uit als gerasterd. Spring naar het eind van alle noten, houd de **Alt-toets** ingedrukt (er staat nu "**Blokeinde**") en klik in de **eindmaat** van de onderste notenbalk.

Om te zien wat er nu gebeurt is, spring nogmaals naar markerpositie 1. Dan ziet u dat alle maten tussen begin- en eindmaat als blok gemarkeerd zijn. Dit blok gaan we wissen:



De controlevraag antwoordt u met "OK" - en weg is de rotzooi! De blok-markering verdwijnt door ergens op het scherm rechts te klikken.

Genoeg geoefend? Dan aan het werk! Voer de volgende noten via **Step by Step** (stap voor stap) in:



Let erop, dat u niet te snel de drieklank invoert, anders "verslikt" **SPP** zich, vooral aan de rechter rand van het beeldscherm. Onder haak 2 aangekomen, schakelt u van **AUTO-Kruis** over naar **AUTO-mol**, om de harmonische afweging correct te noteren. Aansluitend moet u uw actuele werkresultaat opslaan onder de naam "GREENSL2.SON".

## 2.22 Notenbalk tussenvoegen

Vervolgens gaan we de melodie door een dwarsfluit laten meespelen en bij de melodie tekst zetten.

Eerst naar de dwarsfluit, die in de partituur een eigen notenbalk moet krijgen. Voeg tussen de beide bovenste notenbalken een lege notenbalk in.

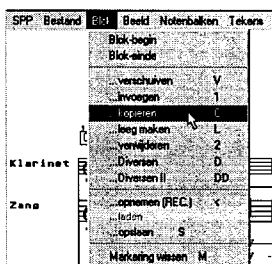
De melodie uit notenbalk 1 moet nu in de (lege) balk 2 gekopieerd worden. Eerst maakt u notenbalk 1 in zijn geheel tot blok.



De "loper" schuift u over notenbalk 1 heen, dan doet u een linksklik: Daarmee is de gehele eerste notenbalk als blok gemarkeerd.



Onder het menu "Blok" vind u de optie "... kopiëren", klik hier s.v.p. op.



Ga met de muisaanwijzer naar de opmaat van de tweede notenbalk en klik hier op. De melodie wordt gekopieerd.

Op deze diepere positie klinkt de dwarsfluit echter niet meer goed, je moet hem een octaaf omhoog transponeren. Kies onder "Notenbalken" de optie "Diversen":



Zet nu de muispijl op de tweede notenbalk en doe een linksklik:



De gehele tweede notenbalk wordt nu als blok gemarkeerd, waarna een ware schatkamer betreden wordt: het paneel "**Blok-Diversen**":



Achter de items 1 t/m 9 staan steeds drie punten. Dit betekent altijd dat achter deze optie nog een ander paneel volgt. Op de optie kan men klikken of - wat sneller gaat - men kan het met behulp van het juiste cijfer uitkiezen.

Druk op de toets "1" op het hoofdtoetsenbord van uw computer, waarna zich opent ..





Klik s.v.p. op de tweede optie, "Octaaf hoger", - even geduld, *SPP* rekent het nu uit - en de tweede notenbalk wordt een octaaf hoger gezet. Als je nu rechts klikt verdwijnt de blokmarkering.



De ervaren *SPP*-professional had in dit geval het volgende gedaan: op toets "D" drukken, muispijl plaatsen en klikken, op de toetsen "D 1 2" drukken.

Door deze zogenaamde sneltoetsen kan men het werken met *SPP* heel wat sneller maken. Opdat men de toetscombinaties erbij leert, staan ze steeds rechts van de menu – opties.

## 2.23 Notenbalk verwisselen

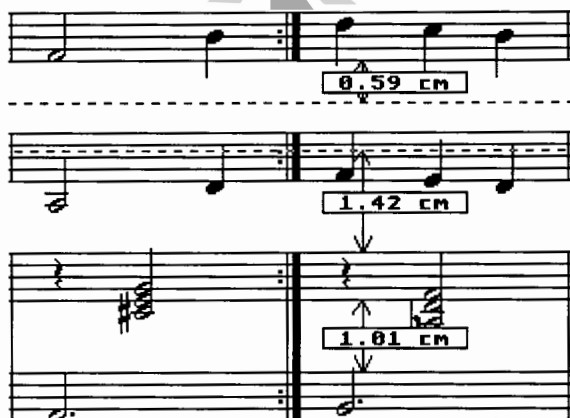
Voor de optiek zou het beter zijn wanneer notenbalk 1 en 2 verwisseld werden. Ik denk dat u dit nu wel zonder veel uitleg voor elkaar zult krijgen. Menu-item "Notenbalken", optie "... verwisselen", muispijl tussen de beide balken zetten, links klikken en... OK!

## 2.24 Notenbalk verkleinen

Omdat de dwarsfluitster ad lib. is gedacht, kan hij ook in kleinere noten worden afgedrukt: menu-item "Notenbalken", optie "verkleind", muispijl op de bovenste notenbalk en klik!

## 2.25 Notenbalk verschuiven

De tweede notenbalk kan nu nog iets naar boven worden verschoven, om eronder plaats te krijgen voor twee regels tekst: Menu-item "Notenbalken", optie "... verschuiven", muispijl op de tweede notenbalk en - STOP! Nu moet u niet eenvoudig gaan klikken, maar de linker muis-knop ingedrukt houden en zo de notenbalk gaan verplaatsen. Hierbij ziet u steeds de afstand in centimeters aangegeven. Verschuif de notenbalk zover, totdat de volgende waarde bereikt is:



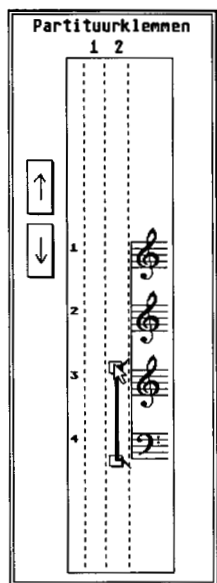
Vervolgens laat u de muisknop los.

Voordat u tekst begint in te voeren moet nog wat aan de lay-out worden gedaan, want de tekst mag niet door de maatstrepen heenlopen; dus mogen deze niet doorgetrokken worden. Traditioneel genoteerd zouden notenbalken 3 en 4 (piano) van doorgetrokken maatstrepen voorzien moeten zijn, de beide bovenste echter met aparte. Precies dat willen we nu gaan doen. Daar is een driesprong voor nodig.

1. Klik op de accolade (zo noemt met de notenbalkhaak aan de linker rand van het scherm, precies rechts naast het notenbalkcijfer):



Een venster gaat open, om de partituurklemmen te bewerken. De accolade heeft **boven** en **onderen** een klein vierkant, een zogenaamde **klikbox**. "Pak vast" en schuif het tot onder balk 3 (Dit doet men - hoe kan het ook anders - met **ingedrukt gehouden linker muisknop** . Dus: muispijl in het vierkantje, linker muisknop ingedrukt houden, muis naar onder trekken, knop loslaten)



Dit instelvenster sluit men met een muisklik ergens op het scherm, buiten dit instelvenster zelf.

2. Roep nu via menu-item "**Extra's**" de optie "**Maatstrepen**" op.



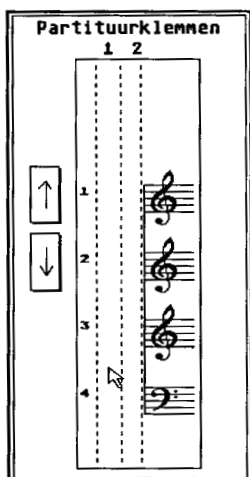
In het venster wat daarbij hoort klikt u op "als partituurklemmen":



Hierdoor krijgen de onderste twee notenbalken doorgetrokken maatstrepen, alle andere houden aparte maatstrepen.

3. Nu moeten voor de pianobalken echter niet de hoekige, maar de gewelfde haken worden gebruikt! Roep nu dus nog eens het partituurklemmen – instelvenster op en wis de accoladehaken via een rechtermuisklik in een van de beide vierkantjes (klik kort, anders komt de haak weer tevoorschijn).

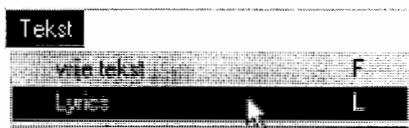
Om de gewelfde haak te zetten klikt u tussen de beide stippellijnen tussen notenbalk 3 en 4:



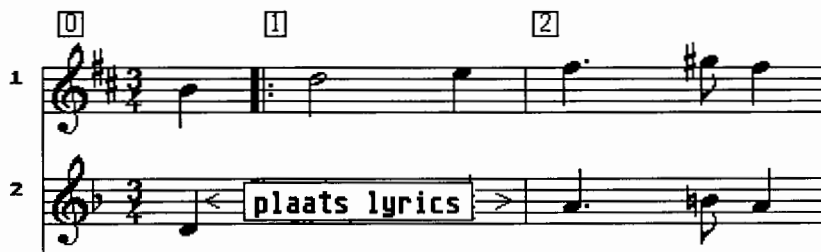
Zo krijgt u de gewenste gewelfde haken en hoeft u alleen nog maar het partituurklemmen – venster te sluiten door ergens buiten dat venster in het beeldscherm te klikken.

## 2.26 Tekst invoeren

De tekst die we nu in willen gaan voeren, is de liedtekst onder de noten van een melodie. In het Engels heet zoiets "lyrics". Hoewel *SPP* ook zogenaamde "vrije tekst" (songtitels, voordrachtsaanwijzingen zoals ritardando, etc.) biedt, is deze toch helemaal anders om mee om te gaan, vandaar de aparte term. We hebben dus lyrics nodig. Klik s.v.p. op menu-item Tekst op deze optie.



De muispijl naar de tweede notenbalk schuiven (niet ertussenin, waar de tekst staat! Deze fout wordt vaak gemaakt) en doe een linksklik:



U bent onmiddellijk in de lyrics – invoer – modus, hetgeen u ziet aan de cursor onder de eerste noot, een korte loodrecht staande streep.



Met de pijltoetsen op het toetsenbord (links van het numerieke veld) kun je deze cursor ook verticaal bewegen (in pixel – stapgrootte).

Druk nu viermaal op de pijl omhoog, om de cursor hoger te plaatsen:



Er zijn vier toetsen die u voortdurend zult gebruiken:

- |                |                                                                                                                                                                                  |
|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| [Delete]       | Bij typfouten wist u hiermee de letter die rechts van de cursor staat                                                                                                            |
| [Tilde]        | Een slingerend lijntje ( ~ ); linksboven op het toetsenbord, links van de "1". De [Tilde] geeft een scheidingsstreep die automatisch tussen twee lettergrepen gecentreerd wordt. |
| [Streep onder] | Het streepje ( _ ), rechts naast de "0", in combinatie met [Shift]. Deze toets geeft een horizontale streep onder meerdere noten, wanneer een lettergreep moet worden uitgerekt. |
| [Spatiebalk]   | Hiermee schrijft u op een typemachine een lege plaats tussen de woorden. In <i>SPP</i> springt de cursor onder de volgende noot.                                                 |

Schrijf nu de volgende tekst. Te gebruiken speciale toetsen staan tussen hoekige haken. De lege ruimte dient voor betere leesbaarheid en moet niet worden ingevoerd.

A [Tilde] las [Spatie] my [Spatie] love [Streep onder] [Streep onder] you [Spatie] do [Spatie] me [Spatie] wrong [Spatie] to [Return]

Door de afsluitende Return heeft u de lyrics – invoermodus weer verlaten. *SPP* lijnt de tekst nu uit, centreert de scheidingsstrepen en trekt de horizontale lijnen. De centrering van de tekst onder de notenkoppen geschiedde al bij het invoeren.



Verschuif de uitsnede van het beeldscherm een maat naar rechts, zodat de opmaat verdwijnt en de eerste maat helemaal links staat. Roep nu "Lyrics" op en klik met de looper weer op de tweede notenbalk. De cursor staat nu achter de lettergreep "las". Druk nu zevenmaal op de pijl omlaag. Resultaat:



De cursor staat nu onder de eerste tekstregel en u kunt verdergaan met de tekstinvoer:

I [Spatie] have [Spatie] lov [Tilde] [Tilde] ed [Spatie] you [Spatie] so  
[Spatie] long [Spatie] de- [Spatie] [Spatie] [vier maal cursor omhoog]  
cast [Spatie] me [Spatie] off [Streep onder] [Streep onder] dis [Tilde]  
cour [Tilde] teos [Tilde] ly; [Spatie] and [Spatie] light [Tilde] [Tilde] ing  
[Spatie] in [Streep onder] [Streep onder] your [Spatie] com [Tilde] pa  
[Tilde] ny. [Return]

Als u de tekst nauwkeurig heeft ingevoerd zoals hij beschreven werd, zou u voortaan met lyrics geen problemen meer moeten hebben, want u weet nu wanneer [Spatiebalk], [Tilde] of [Streep onder] moeten worden toegepast.

## 2.27 Meerdere notenbalken verplaatsen

Notenbalk 3 en 4 kunnen nu, aangezien er lyrics bijgekomen zijn, nog wat lager staan. Roep onder menu-item "Notenbalken" de optie "verschuiven" aan. De looper kent u al; schuif hem tot boven notenbalk 3. Houd nu de linker muisknop ingedrukt en (nieuw!) **druk vervolgens tevens op de rechter muisknop**. Verschuif aldus de derde notenbalk en alle notenbalken die eronder staan 0,14 cm. naar beneden.

## 2.28 Legatobogen

Nu komen we aan een spannend hoofdstuk toe, het tekenen van legatobogen. Melismen (= een lettergreep in de tekst die meerdere noten beslaat) hebben namelijk, voor het gezicht, steeds een legato – boog.

Spring, indien nodig, eerst naar het begin van het stuk. Vroeger was het tekenen van legatobogen een netelige zaak, maar tegenwoordig kan men de splinternieuwe bereiksfunctie van **SPP** gebruiken.

Houd [Ctrl] ingedrukt (nu staat er linksonder in het scherm "Gebied"). Klik in de tweede maat in de zangstem op de gepuncteerde kwartnoot a' en houd de linker muisknop ingedrukt! Sleep de muis naar rechts tot de achtste noot b'. Zodra zowel de a' als de b' een blauwe (zwarte) achtergrond hebben heeft u over beide noten een gebied gemarkeerd en kunt u de muisknop loslaten.



Roep nu onder menu-item "Gebied" de optie "Legatobogen..." aan. Nu opent zich het volgende paneel:



Klik op optie 4, "automatisch zetten". Na een korte rekentijd is een perfecte legatoboog getekend. (Wis de markering van het gebied met een muisklik).



1

*mf*

A - las my love you  
I have lov ed

Voorzie alle verdere plaatsen van de zangstem die daarvoor in aanmerking komen van legatobogen. In plaats van het gebruiken van de menubalk drukt u slechts, na het **markeren van het gebied**, op de toetsen [ X ] en [ 4 ].



Hoe men met deze legatoboog functie nog effectiever kunt omgaan is te lezen op pagina 203.

## 2.29 Instrument (Stemmen) transponeren

Uw arrangement is bijna klaar. Nu krijgt u ineens twijfels. Kan de dwarsfluit niet beter ingeruild worden voor een Altsaxofoon? Daar de (gebruikelijke) altsaxofoon een **Es – instrument** is, betekende dit tot nu toe: potlood slijpen en met gefronst voorhoofd gaan transponeren. U bezit nu echter SPP. Dus: menu-item "**Notenbalken**", optie "**transponeren**", loper plaatsen en klik. Kies optie 6.

**Instrument**

|                  |                     |
|------------------|---------------------|
| 1                | niet getransponeerd |
| 2                | D – (Trompet)       |
| 3                | Es – (Saxofoon)     |
| 4                | A – (Clarinete)     |
| 5                | Bes – (Trompet)     |
| 6                | Hoorn in Bes        |
| 7                | Hoorn in D          |
| 8                | Hoorn in E          |
| 9                | Hoorn in F          |
| Toonsoort kiezen |                     |
| ANNULEER         |                     |

In dit paneel staan de belangrijkste instrumenten aangegeven die voor transponeren in aanmerking komen. U hoeft zich dus niet het hoofd te breken om bij een stuk in A-groot naar de toonsoort voor de saxofoon in Es te zoeken, maar slechts op het juiste veld te klikken.

Hoorns worden vaak zonder voortekens aan de notenbalken genoteerd!

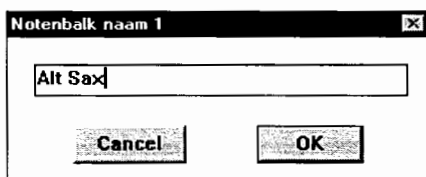
Voor "andere instrumenten" is de op twee na onderste optie bedoeld.

## 2.30 Notenbalknamen

Onder menu-item "Beeld" vindt u als derde optie "notenbalknaam...", welke u verzocht wordt aan te klikken. Voor de notenbalknummer staat nu op iedere regel het woord "Notenbalk".



Klik op de meest linkse letter van het woord "Notenbalk" en schrijf dan in het invoervenster :



Corrigeer typfouten met [Delete] en [Backspace], beëindig de invoer, als die juist is, met [Return] (of [Enter]). Op dezelfde manier gaat u bij balk 2 en 4 te werk. Omdat de twee onderste balken identiek zijn, vat *SPP* ze bondig samen.

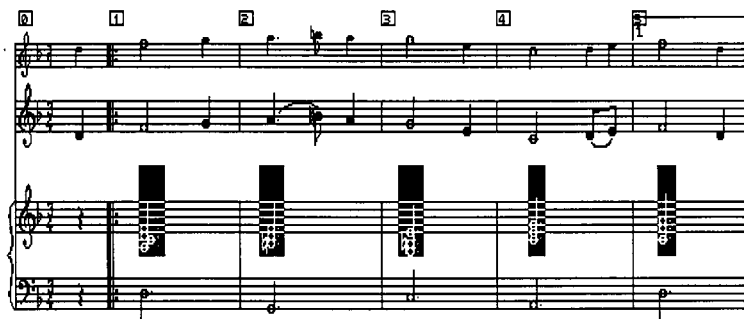


## 2.31 Derde etappe - notenwaarden in een bereik wijzigen

De pianostem voor de rechterhand moet nu nog wat interessanter worden gemaakt. Tot de laatste twee maten moet iedere maat met een kwartrust beginnen, gevolgd door de akkoorden als halve noten. Dit bereiken we in twee stappen. Stel echter eerst het beeld in "klein"- klik gewoon op het desbetreffende tablet. **KLEIN**

Stel in het selectieveld voor de notenwaarde halve noten in.

1. Houd [Ctrl] ingedrukt (u ziet de aanwijzing "Gebied") en klik achtereenvolgens op de akkoorden voor de rechterhand:



Onder menu-item "Gebied" klik u op de optie "Notenwaarden ..." en in het paneel dat dan verschijnt kiest u de bovenste optie, "als ingesteld", waarop de akkoorden in halve noten worden veranderd.

Blader een beeldschermpagina verder en doe hetzelfde in maat 6 t/m 10. In plaats van op ieder afzonderlijk akkoord te klikken kunt u echter ook op de eerste klikken, de linker muisknop ingedrukt houden en naar rechts bewegen. Alle aangeraakte noten worden nu in vers. U ziet een aaneengesloten bereik in plaats van afzonderlijke selecties. Breng de wijziging aan zoals eerder werd beschreven.



- Spring naar het begin van het stuk. Stel nu als notenwaarde de kwartrust in, welke we nu met de hand in iedere maat gaan toevoegen. Houd [Ctrl] en [Shift] ingedrukt (er staat nu "noot invoegen", terwijl u op het akkoord klikt. Het trilt kort in de maat, *SPP* is bezig, en dan staat de eerste maat precies zoals we hem hebben willen.

Doe dit in het gehele stuk, dan is het werk klaar. Schakel het beeld weer naar "normaal" om. Als u nu op **PLAY** drukt, moet u twee dingen horen:

- De getransponeerde stem wordt klinkend (!) afgespeeld
- het stuk klinkt nu levendiger

## 2.32 Opmaak (Lay-out)

Voor het afdrukken hebben de goden de omslag geplaatst! Tot nu toe hebben we de noten als op eindeloos papier ingevoerd en ons niet over de marges bekommerd. Dat moeten we nu inhalen. Op de eerste plaats stelt u "**spreading**" op de waarde "75%" in, door (ja, met welke muisknop zou dat nu zijn?) op het tablet:

|                          |
|--------------------------|
| SPREADING:<br><b>80%</b> |
|--------------------------|

Onder menu-item "**Bestand**" vindt u de optie "**Opmaak**" (=Lay-out). Als u hier op klikt komt u onmiddellijk op de opmaakpagina. Links ziet u een instelvenster:

Maximaal passen er, zoals u kunt zien, 3 partituurregels op een DIN A4 - pagina. Ingesteld zijn echter slechts 2 regels. Klik op deze "2" en typ "3" [Return].

Beeld "**klein**" is invers; klik op "**normaal**". Dan start de opmaak door een klik op het "**Start**"-veld. Na een korte tijd ziet u de linker bovenhoek van het muziekblad, precies zoals het zal worden afgedrukt.

U ziet, dat de notenbalknamen erg dicht bij de noten staan en wilt dit wijzigen. Daarom klikt u op de eerste verticale streep aan het begin van de balk (zoek in het volgende plaatje de muis!), houd de muisknop ingedrukt en beweegt de muis zolang naar rechts, totdat u de waarde "**Inspr. 90**" kunt aflezen.

Alt Sax

Zang

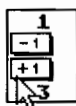
Piano

*mf*

*mf*

An las my I have

Klik nu op "**Hele pagina**", om een overzicht te verkrijgen van de gehele bladzij. In de bovenste partituurregel zou best nog een maat extra kunnen staan. Gewoon even op het "+1" aan de rechterrاند van het scherm klikken.



**SPP** duwt de eerste regel nu zover samen dat er nog een maat (maat 4) bijpast. Hiermee hebben overigens alle maten van ons stuk hun plaats gevonden. Verlaat de omslagpagina met een klik op "**OK**".

## 2.33 Dynamische tekens, speciale tekens

Als ik haast heb, begin ik met het afdrukken en schrijf de rest met de hand (zucht!) op het muziekpapier. Edeler en duurzamer is het echter om ook de dynamische tekens en alle overige toevoegingen via **SPP** te schrijven.

Spring naar het begin en roep onder menu-item "**Tekens**" de optie "**Dynamiek**" op. Linksonder verschijnt een selectievenster, waarin net als bij de notenwaarden alle tekens met een klik kunnen worden ingesteld. "Mezzoforte" is normaal gesproken vooraf ingesteld, zodat u meteen op de juiste plek kunt gaan klikken. Zolang u de muisknop ingedrukt houdt kunt u het teken nog verschuiven. Het draadkruis helpt u bij het precieze positioneren.



Blader verder naar maat 5 (de eerste maat onder de eerste klem); daar moet een crescendovork getekend worden. Kies deze in het selectievenster, ga met de muispijl naar het punt waar de vork moet beginnen. Druk op de linker muisknop en sleep met ingedrukt gehouden muisknop de muis naar rechts. Als het einde bereikt is, laat u de knop los. Wat er nu nog aan trap-tree-effect te zien is, zal later bij het afdrucken nauwelijks meer zichtbaar zijn.

Op dezelfde manier tekent men een decrescendovork, nu echter van rechts naar links slepend (dus ook hier beginnen bij de punt). Om een dynamisch teken te wissen gebruikt men - hoe kan het ook anders - de rechter muisknop.

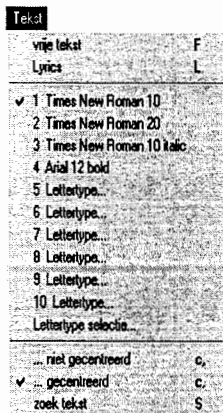
Verlaat dit programmapunt met een klik op het veld "EINDE" linksonder.

De fermates horen bij de speciale tekens, onder menu-item "Tekens". Spring naar het einde van het stuk, kies de naar onderen open getekende fermate in het selectievenster en klik deze op de bijbehorende noot. De precieze positionering neemt *SPP* voor zijn rekening. (dit ziet u aan de aanduiding "AUTO" boven de selectietabel). Toch kan men het fermate naderhand aanklikken en naar eigen voorkeur positioneren. De bastoon van de piano krijgt de naar boven open getekende fermate. Als u klaar bent, klikt u op "EINDE". (zie volgende pagina)



## 2.34 Titels

Nu moet voordat het stuk afgedrukt wordt nog een titel worden gemaakt. Spring naar het begin van het stuk, klik dan tweemaal op de enkelvoudige pijl omhoog. Onder het menu-item "Tekst" klikt u op de optie "Times New Roman 20". Helaas klapt het rolluik meteen weer dicht en moet u het nog eens openen, om op "vrije tekst" te klikken (in de toekomst gaat u dit met toetscommando's doen!)



De muispijl verandert in een dubbele klem. Na een linksklik boven de noten in het midden van het scherm schrijft u "Greensleeves [Return]".

Als u bij het intikken op het scherm heeft gelet, heeft u kunnen zien dat de titel rond de startpositie gecentreerd werd. Om de titel precies op zijn plaats te krijgen, gaat u wederom naar de "opmaakpagina".



Klik met de **rechter** muisknop op de titel "Greensleeves", in de instelbox op "**centreren**." klikken en **SPP** grijpt de titel en zet hem in het midden. Als u hierna in de titel met de **linker** muisknop klikt en de knop ingedrukt houdt, kunt u de titel ook nog naar keuze in verticale richting verschuiven.

**Sla uw werk op**, want nu beginnen we met ...

## 2.35 Afdrukken

Menu-item "**Bestand**", optie "**Afdrukken**": zo komt u in het afdrukvenster. Veel valt hier niet meer te doen, want normaal gesproken zal uw type drukker en de juiste resolutie reeds ingesteld zijn. Als uw printer aan staat en klaar staat, klik dan op "**Start**". Korte tijd later kunt u de fantastische afdrukkwaliteit van **SPP** bewonderen!

Overigens, de bovenste stem wordt door een altsaxofoon (die staat in Es) gespeeld. Hoe men dit transposeert, behoort u inmiddels te weten!

Alt Sax

*mf*

Zang

A - las my love you do me  
I have lov ed you so

Piano

*mf*

5

1.

wrong to long de - cast me off dis - cour - teous -

9

2.

ly; and light ing in your com - pa - ny.

## 2.36 Afsluiting van de cursus

Hartelijk gefeliciteerd met uw eerste muziekprint! U heeft de cursus doorstaan en daarnaast naar een ruwe schatting 80% van alle nodige kunstgrepen in het werken met *SPP* geleerd. U kunt het nu vast wel eens zijn met veel testberichten in vaktijdschriften, dat *SPP* in zijn bediening zo logisch en doelgericht opgebouwd is, dat men het handboek nauwelijks nog nodig heeft.

Indien u nog tijd en zin heeft, blader het referentiedeel door, waar alle programmafuncties in hun volledige draagwijdte beschreven zijn.

Mettertijd zullen de menu – oproepen u te tijdrovend zijn. Dan schakelt u over op de toetscommando's, die voor iedere belangrijke menu – optie voorhanden zijn. Deze toetsen bent u al tegengekomen, ze staan op het einde van iedere menu – regel. Een overzicht in tabelvorm vindt u in de online – help op het einde van de korte referentie.

Mocht u een functie missen, zoek hem dan op in de korte referentie. U vindt hem daar dan zeker!

Bij hardnekkige problemen, tenslotte, staat u altijd de hotline ter beschikking.



## **Hoofdstuk 3**

# **Het Referentie – deel**

## **Inhoud referentie-deel**

- 3. Referentie-deel**
  - 3.1 Betekenis van de muis in het programma**
  - 3.2 Functie van het hoofdenster voor invoer**
  - 3.3 Functietoetsen**
  - 3.4 Menu "Bestand"**
  - 3.5 Menu "Blok"**
  - 3.6 Menu "Beeld"**
  - 3.7 Menu "Notenbalken"**
  - 3.8 Menu "Tekens"**
  - 3.9 Menu "Tekst"**
  - 3.10 Menu "Gebied"**
  - 3.11 Menu "Extra's"**

### 3. Referentie-deel

In het referentiedeel wordt het doel nagestreefd, u alle functies van *SPP* uitvoerig en gedetailleerd toe te lichten. Het is als het ware het lexicon binnen het handboek.

Het referentiedeel is in principe voor alle drie computerplatforms (**Windows**, **Apple** en **Atari**) van toepassing. Uitzonderingen hierop worden steeds als zodanig vermeld.



Voor veelschrijvers biedt *SPP* de zogenaamde **prof-functies**, die te herkennen zijn aan het **klokje**, symbool voor het tijdbesparende karakter van deze functies. Prof-functies voeren vaak een hele reeks veranderingen tegelijk uit. Om nog meer tijd te besparen worden geen van de anders gebruikelijke bedienings- of waarschuwingsmededelingen gedaan. Als aan de voorwaarden voor het afwerken van een prof-functie niet voldaan is, dan wordt de hele functie domweg niet uitgevoerd.

De **prof-functies** zijn geschikt voor de ervaren *SPP* – gebruiker. Als nieuweling kan men ze beter voorlopig uit de weg gaan. Dit is geen nadeel, want voor elke prof-functie bestaat een andere, uitvoerigere en dus beter te volgen manier.

[c..] Een kleine "c" vooraan tussen hoekige haken betekent in de navolgende tekst, dat een toets van het numerieke veld (rechts van het hoofdveld) van het toetsenbord wordt gebruikt.

[ c + ] betekent dus de "+"-toets op het numerieke veld. De kleine letter "c" moet niet worden ingevoerd.

### 3.1 Betekenis van de muis in het programma

In *SPP* is geprobeerd een bediening te vinden, die de gebruiker in staat stelt zonder steeds opnieuw zoeken in dit handboek snel en zonder problemen tot een zuiver notenbeeld te komen. Hiertoe zijn vele functies geautomatiseerd, zodat de gebruiker zich in hoge mate op de eigenlijke invoer van noten kan concentreren.

Tot deze automatische functies horen de correcte positionering van noten en rusten in een maat, als ook de verdeling en rotatie van eventuele balken. Hierdoor gaat het invoeren en wijzigen via de muis echt ongecompliceerd.

*SPP* is zo geprogrammeerd dat het raadt, wat u met een muisklik op het beeldscherm wilt bereiken. De vaakst gebruikte functies zijn dus...

- |                              |                               |
|------------------------------|-------------------------------|
| • noot/rust zetten           | • maatstreep wijzigen         |
| • noot/rust wissen           | • vrije tekst verschuiven     |
| • voortekens wijzigen/wissen | • speciale tekens verschuiven |
| • extra akkoordtoon          | • speciale tekens wissen      |
| • noot invoegen              | • vrije tekst wissen          |
| • noot wijzigen              |                               |

... met slechts enkele muiskliks te bereiken! Ook zonder **MIDI** – invoer te gebruiken of via een extern keyboard te werken kunnen noten/rusten heel comfortabel ingegeven en gewijzigd worden.

Daarbij is de betekenis van de twee muisknoppen in *SPP* nooit anders dan:

- **De linker muisknop is positief geladen!**  
Deze wordt gebruikt om noten en rusten te zetten, voortekens te zetten, ingestelde waarden te verhogen.
- **De rechter muisknop is negatief geladen!**  
Deze wordt gebruikt om noten, rusten en voortekens te wissen of om ingestelde waarden te verlagen.
- **Men klikt steeds daar, waar men ook met potlood en gum iets zou veranderen.**

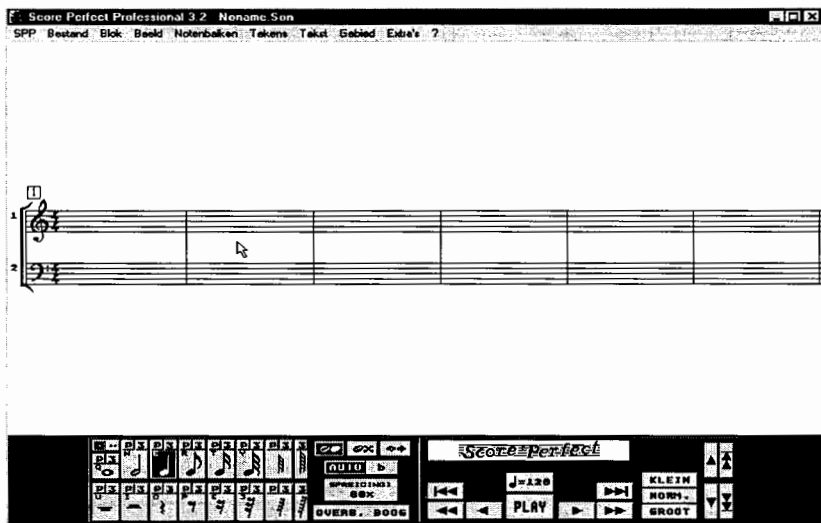


---

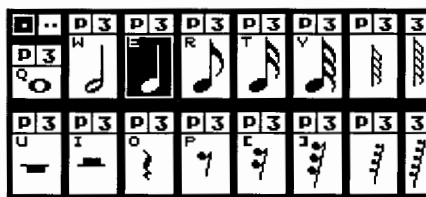
|                            |                                                                      |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| Noten zetten?.....         | In de nootregel klikken                                              |
| Herhalingteken?.....       | Op de maatstreep klikken (daar staan<br>namelijk de herhalingtekens) |
| Voorteken?.....            | Voor de noot klikken                                                 |
| Sleutel veranderen?.....   | Op de sleutel klikken                                                |
| Maatsoort veranderen?..... | Op de maatsijfers klikken                                            |
| Enz.                       |                                                                      |

## 3.2 Functies in het hoofdvenster voor invoer

*SPP* heeft een overzichtelijke, eenvoudige hoofdbladzijde:



### 3.2.1 De selectie van notenwaarden en rustwaarden



Door op de juiste velden te klikken kan men de 46 instelbare noten- en rustwaarden vooraf instellen. Deze voorinstelling is geldig voor muisinvoer, zowel als de optie **Step-by-step** (stapsgewijze invoer) met behulp van een MIDI-keyboard; eveneens wordt ze gebruikt bij de **quantisering** voor "Blok – opnamen" (zie pagina 176).



Bij iedere hoofdwaarde (hele noot, halve noot, kwartnoot, achtste noot enz.) horen twee kleinere velden bovenaan. Op deze kun je klikken in het geval dat je een gepunteerde (p) of trioel- (3) noot resp. rustwaarde wilt instellen. De ingestelde waarde blijft tot te volgende wijziging geldig. Bij de start van het programma staat hier de waarde "**kwartnoot**" ingesteld.



Punctering en triolen (ook ...iolen: kwintolen, septolen etc.) kan men eigenlijk niet combineren. Hoe men toch een gepunteerde trioel-achtste noot schrijft, kunt u opzoeken in het hoofdstuk "**tips en trucs**".



Noten- en rustwaarden kan men ook direct via het toetsenbord selecteren: in ieder veld staat een kleine letter, in de volgorde van de tweede rij van het toetsenbord (**QWERTY** enz.)

- door op deze lettertoets te drukken stelt men de hoofdwaarde in
- samen met [Ctrl] volgt de gepunteerde waarde
- samen met [Alt] volgt de trioel-waarde



Om te voorkomen dat men voortdurend met de linkerhand tussen noten- en rusttoetsen moet wisselen, kan door gelijktijdig drukken op de linker [Shift]-toets en de notenwaarde toets de bijbehorende rustwaarde worden uitgekozen

Bijv. [Ctrl + E] = gepunteerde kwartnoot  
[Shift + Ctrl + E] = gepunteerde kwartrust

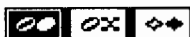


Door op de "**puntjes – velden**" te klikken kunt u omschakelen tussen enkelvoudige en dubbele punctering. Ook hiervoor is er een toets bediening die goed te onthouden is (hoe kan het ook anders): druk op de punt of de dubbele punt van het toetsenbord.



Te bereiken door [ . ] of [ Shift + : ]

## 3.2.2 Selectie van de notenkop



Stel hier de vorm van de notenkop in, die bij de volgende muisklik of **MI-DI-step-by-step** invoer gezet moet worden. Deze kopvorm blijft gehandhaafd totdat hij veranderd wordt.

Kruisvormige notenkoppen (bijv. voor slagwerknotatie) en ruitvormige notenkoppen kan men met normale mengen, ook binnen een akkoord (!).



Voor een snelle verandering van de vorm van notenkoppen gelieve men onder menu-item **Gebied** de functie "Notenkop ..." te gebruiken. Ieder willekeurig **SPP** – teken kunt u als notenkop selecteren (zie pagina 236).

## 3.2.3 Noten/rusten zetten, verschuiven, invoegen

**SPP** regelt de horizontale positie van noten en rusten geheel automatisch. Dit betekent dat u alleen maar op de invoer van de juiste toonhoogte hoeft te letten. **SPP** berekent steeds de positie van de noten, zodat de juiste notenwaarde steeds boven elkaar staan.

## 3.2.3.1 Zo zet men handmatig noten of rusten

Stel de gewenste notenwaarde in (zie pagina 74), ga met de punt van de muispijl naar de gewenste plaats ...



... en doe een linksklik:



Zolang u de muisknop ingedrukt houdt, kunt u de zojuist getekende noot nog in hoogte verschuiven! Als u een geluidsapparaat aan uw computer heeft aangesloten, kunt u de noot die u zet ook horen (glijden) - dit kan men instellen, zie pagina 182.



Hoe u de gewenste vorm van de notenkop bepaalt, leest u op pagina 76.



Om **SPP** te laten merken, wat u met een muisklik wilt bereiken, geef u met de muispijl **achter** de laatste noot in een bepaalde notenbalk te gaan staan. Niet te dicht bij een maatstreep klikken. Ook wanneer u helemaal rechts in de maat klikt, wordt de toon automatisch op de juiste plaats gezet!

Als er rechts van de maatstreep niet genoeg ruimte over is om nog een toon te klikken en er het maatstreep – selectievenster opengaat drukt u op [Ctrl + Shift] (= noot invoegen).

### 3.2.3.2 Geplaatste noten verschuiven

Mik met de punt van de muispijl precies in het midden van de notenkop en houdt de linker muisknop ingedrukt. Nu kunt u de noot verticaal verschuiven.



Noten kan men slechts tot midden tussen twee notenbalken verschuiven. Een streepjeslijn verschijnt:



Deze grens kan men doorbreken, indien men na de muisklik de linker [Shift]-toets ingedrukt houdt en de noot verschuift.



Door het verschuiven wordt een eventueel voorteken gewist. Noten onder balken worden doorgaans met vlaggetjes getekend en bij de volgende beeldschermopbouw hersteld. Via toets [B] kunt u afdwingen dat de maten opnieuw worden getekend.

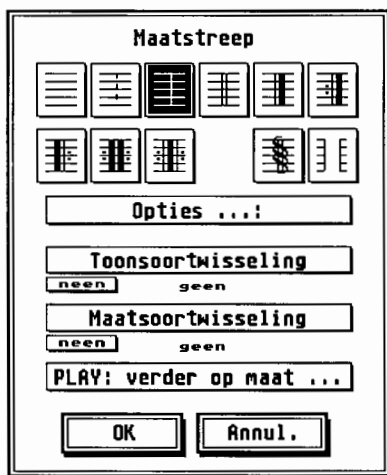
Nu het toch zo eenvoudig gaat, wis deze noot eens: mik met de pijlpunt op het midden van de nootkop en klik rechts!



Iedere noot (of rust) blijft net zolang aan de pijlpunt hangen als u de muisknop ingedrukt houdt.

Deze fraaie eigenschap moet u nu gebruiken! U hoeft niet meer krampachtig de toonhoogte zien aan te wijzen, maar zet de muispijl ongeveer op de plaats van de juiste toonhoogte, drukt de linker muisknop in en houdt hem ingedrukt, beweeg de noot naar de definitieve plaats en laat dan los. Deze werkwijze is op den duur minder vermoeiend en bovendien effectiever dan er naderhand op te klikken en de toonhoogte te corrigeren. Maak nu s.v.p. met deze methode de d' aan in de eerste maat.

Hiermee is de opmaat al geschreven, waarna het herhaalteken volgt. Klik op de maatstreep:



In het maatstreep - selectievenster vindt u verschillende herhaaltekenen. Bovendien kan men maatstrepen ook onderdrukken (halve maten op het einde van een regel!) en ook vervolgmaten "blind schakelen". Verder stelt men hier maat- en toonsoortwisselingen tijdens een stuk in en sprongbevelen voor de play-functie, om sprongen in de Coda enz. te maken.

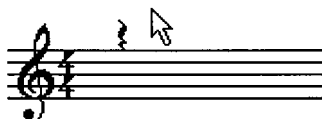
Klik op het gewenste herhaalsymbool en verlaat het venster via "OK". Als *SPP* het venster gesloten heeft, verschijnt het herhaalteken op de juiste plaats. Bovendien heeft *SPP* het beeldscherm opnieuw getekend, want de nu overbodige ruimte achter de noot in de eerste maat is verdwenen.

### 3.2.3.3 Rusten zetten

Voor rusten is ( hoogte onafhankelijke ) muisklik in een notenbalk voldoende

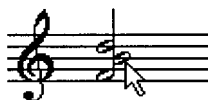


Door nogmaals te klikken op de zojuist geplaatste rust kan deze met ingedrukte linker muisknop ook vertikaal verschoven worden.



### 3.2.3.4 Akkoorden toevoegen

Aan akkoorden kunnen tonen worden toegevoegd door ze gewoon aan bestaande noten toe te (voegen) 'klikken'. Door de positie van de muisaanwijzer geeft u aan of de noot normaal (precies boven de eerste noot) of verplaatst (aan de andere kant van de notenhals, als **secunde**) moet worden toegevoegd.



Noten kunnen ook binnen akkoorden worden verschoven, zolang de muisknop ingedrukt wordt gehouden. Naar de andere kant van de notenhals is echter onmogelijk! (Oplossing: noot wissen en opnieuw zetten).

### 3.2.3.5 Noten/rusten in de maat toevoegen

[Ctrl + Shift]

Toevoegen betekent hier: noten of rusten tussen bestaande gebeurtenissen in de maat schrijven, tussen twee noten (resp. rusten) resp. tussen een maatstreek en de volgende noot (rust) die er links van staat.

Houdt [Ctrl + Shift] ingedrukt en klik op de gewenste plaats. (bij ruimtegebrek moet u eventueel op de noot rechts van de toevoegplaats klikken)



Resultaat:



De beeldschermpositie van de nieuwe noot is voorlopig. Na het loslaten van de muisknop worden de maten opnieuw berekend en getekend. Als er balken boven de noten in het ongerede zijn geraakt worden die nu hersteld.

### 3.2.3.6 Noten/rusten wissen

Klik met de **rechter** muisknop op de rust of precies midden op de notenkop. Bij noten wordt een eventueel aanwezig voorteken eveneens gewist.

## 3.2.4 Zo voert u effectief noten of rusten in



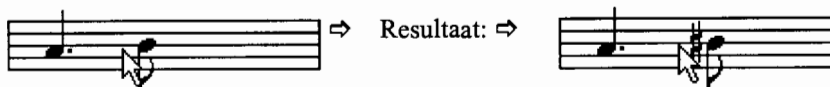
Het snelste gaat de handmatige invoer van noten met het "accordeonprincipe". Met de linkerhand kiest u op het toetsenbord (na enige oefening zou dat blind kunnen) de notenwaarde (zestiende noot, gepunteerde kwartrust, enz.). Met de rechterhand aan de muis zet u de noten/rusten. Een heel precies bepalen van de positie van de noten is niet nodig, als u de linker muisknop bij het zetten in gedrukt houdt: na het tekenen van de noot kunt u deze nog naar zijn definitieve plaats brengen. Uw oren kunnen dit ondersteunen, indien de "**klinkende invoer**" ingesteld is (zie pagina 182).

Deze manier om de zojuist gezette noot met ingedrukt gehouden muisknop te verschuiven gaat meestal sneller dan het exacte mikken op lijn/tussenruimte voor het klikken.



### 3.2.5 Voortekens zetten, wijzigen, wissen

Ga met de muispijl naar vlak voor de notenkop van de noot, waar u een voorteken voor wilt zetten en druk dan op de linker muisknop:



Om een reeds bestaand voorteken te wijzigen moet u gewoon op het voorteken klikken, dat dan naar het volgende.



De volgorde waarin de voortekens bij het herhaalde klikken verschijnen is in te stellen (zie pagina 274). Voortekens kan men ook verbergen! (zie pagina 241).

Een reeds bestaand voorteken kan men wissen door een rechter klik te doen, midden op het voorteken. voorteken springt.

### 3.2.6 Opmaat schrijven

Om een opmaat te schrijven zijn er geen speciale maatregelen nodig. Klik een enkele kwartnoot in de eerste maat, en verder geen. *SPP* aanvaardt dit zonder te mopperen en uw opmaat is klaar.

### 3.2.7 Overbindingsbogen zetten/wissen

[H]

Door op het schakelveld **OVERB. BOOG** te klikken maakt men de functie "Overbindingsboog zetten/wissen" actief. Door er opnieuw op te klikken wordt naar de normale invoermodus teruggeschakeld.

Met deze functie kunnen identieke noten/akkoorden die naast elkaar staan, of in naast elkaar staande maten, van een overbindingsboog worden voorzien. Ook kunnen bestaande bogen worden verwijderd.

#### Overbindingsbogen zetten:

plaats de muispijl tussen de noten/akkoorden die u wilt overbinden en druk op de linker muisknop.

Alleen de noten die links en rechts (tot en met het voorteken) identiek zijn worden overgebonden. U kunt dus ook een afzonderlijke noot overbinden met een akkoord, wanneer in dat akkoord dezelfde noot aanwezig is.



Als de spreiding te klein is (zie verder) krijg je een mooier resultaat. Als je in plaats van een overbindingsboog een legatoboog zet. Als een overbindingsboog vlak voor een herhalingsteken moet beginnen, moet men wel uitwijken naar legatobogen (zie legatoboog).

#### Overbindingsbogen wissen:

hetzelfde als ze zetten, alleen dit keer met de rechter muisknop werken.



Voor enige functies van *SPP*, bijv. noot wissen, blokbewerkingen, is nodig dat de overbindingsbogen bij bepaalde gebeurtenissen gewist worden. U wordt daar middels een berichtenbox aan herinnerd.



**PAS OP:** als u soms geen noten/rusten op het beeldscherm kunt doen verschijnen, dan is de functie "overbindingsbogen zetten" hoogstwaarschijnlijk nog actief! Klik dan op het schakelveld om deze modus te verlaten.



Ook met toets [ H ] aan- / uit te schakelen.

### 3.2.8 Spreiding van maten

[c /]

De algemene spreiding is een van de belangrijkste parameters voor de overzichtelijkheid van het notenbeeld. Hij bepaalt de afstanden tussen de noten.

In het notenpatroon gebruikt men een indeling in "notenkopbreedten". *SPP* gebruikt een indeling in 1/90 inch (=0.07 cm) waardoor een veel fijnere gradatie mogelijk is.

De spreiding wordt programmeer technisch gezien als mutiplicatie factor gebruikt en kan dus als opgave in % worden beschouwd!



SPREIDING:  
40%



SPREIDING:  
30%

De spreiding wordt in de kleine instelbox met de linker muisknop ( grotere waarden = grotere afstanden ) resp. met de rechter muisknop (kleiner waarde = kleinere afstanden ) ingesteld. Deze box is bedoeld voor snellere wijzigingen.



Wilt u een exacte spreidingswaarde instellen, druk dan op de toets ( c / ) van het cijferblok. Er gaat een invoerveld open, waarin u de waarde van de spreiding direct kunt invoeren.



Voor de opmaak van het muziekstuk ( zie pagina 128) moet u de spreiding zo instellen, dat deze de gewenste notenafstand zoveel mogelijk benadert. De exacte afstand wordt echter pas door het opmaken berekend.



Is de spreiding te gering, dan kan **SPP** eventueel niet meer herkennen, wat u met een muisklik op de noten van plan bent. (bijv. noten wijzigen? Of voortekenen plaatsen? Of maatstreep wijzigen?) De spreiding moet tijdens de invoer van noten zodanig worden gekozen, dat een correcte invoer met de muis mogelijk is en het overzicht toch behouden blijft. In de praktijk is voor **normale partituren** een waar van 80 % erg bruikbaar gebleken.

### 3.2.9 Door de maten lopen



Een klik in de buitenste velden schuift de beeldschermuitsnede een beeldschermbreedte naar voren of 4 maten terug, met de binnenste velden kan telkens een maat terug- of verder worden gegaan. Voor dat laatste kunnen in plaats van de klikvelden ook de pijltjestoetsen links naast het cijferblok worden gebruikt. Verder geldt:

- Pijltjestoetsen met **[Ctrl]** = verschuif een beeldscherm verder resp. vier maten terug
- Pijltjestoetsen met **[Shift]** = verschuif 8 maten (traditionele muziek is meestal in eenheden van 8 maten gecomponeerd!)
- **SPP** kan bepaalde posities in een stuk "markeren" en "terugvinden" (zie pagina 103).

### 3.2.10 Scrollen



Met de twee enkele pijlen kan men het beeldscherm een eenheid naar boven of onder verschuiven, in het geval dat het beeldscherm niet toereikend is voor de weergave van alle notenbalken. Met de dubbele pijlen springt u naar de eerste resp. de laatste notenbalk.



Daarnaast kunt u ook de pijltjestoetsen omhoog en omlaag op het toetsenbord gebruiken.

- Pijltjestoetsen alleen brengen het beeldscherm 1 notenbalk naar boven of onder
- Samen met **[Ctrl]** : het beeldscherm springt naar eerste/laatste notenbalk
- Samen met **[Shift]**: het beeldscherm springt een beeldschermhoogte verder



Om naar een bepaalde notenbalk te springen drukt u op de toetscombinatie **[ Z ]** en geeft u in de dialogbox het gewenste notenbalknummer in.

### 3.2.11 Naar begin/einde van het stuk [Ctrl+A]/[Ctrl+B]

Een klik in de velden   brengt de beeldschermuitsnede naar de eerste resp. laatste maat van het stuk (zie. ook "Menu Beeld" pagina 179)



Ook met [Ctrl+A] (Begin) en [Ctrl+B] (Einde) te bereiken.

### 3.2.12 Beeldweergave klein/normaal/groot [1] / [2] / [3]

|              |
|--------------|
| <b>KLEIN</b> |
| <b>NORM.</b> |
| <b>GROOT</b> |

*SPP* heeft drie afbeeldingsformaten (zoom-gradaties) om noten op het beeldscherm af te beelden (vergelijk ook menu-item "Beeld", zie pagina 179)

- "KLEIN" tekent het stuk op 2/3 van de normale grootte, zodat een groter overzicht mogelijk is voor bijv. blokbewerkingen
- "NORMAAL" is het standaardformaat, waarmee men de invoer voor het grootste deel goed kan volbrengen
- "GROOT" is het formaat voor speciale toepassingen, waarbij men op de pixel nauwkeurig moet positioneren. Hiertoe behoren het wijzigen van **legatobogen** alsmede het zetten van speciale tekens (dynamiek, vingerzetting etc.)



De drie afbeeldingsformaten kan men ook via het toetsenbord bereiken: "Klein" [ 1 ], "Normaal" [ 2 ], Groot [ 3 ]



### 3.2.13 Afspeelfunctie ( Play )

[ Tab ]

Men kan de partituur alleen via een **MIDI**-apparaat horen, bijvoorbeeld een **MIDI**-keyboard of een adequate geluidskaart.

#### Start en Stop

Start door op  te klikken of op [Tab] te drukken.

Beëindig de weergave door een rechter muisklik op dit veld, [Return] of [Enter], of door nogmaals op het **PLAY** – veld te klikken.

#### Aanwijzing

De partituur kan onder het afspelen worden meegelezen, wanneer functie-toets **F1** actief is ("PLAY met partituur").

Voor iedere notenbalk kan men een MIDI-kanaal vastleggen ("**Voorinstelling**", zie pagina 108)

De geluidssterkte bij het afspelen is afhankelijk van het geplaatste dynamiekteken, indien deze functie ingeschakeld is ("**PLAY met dynamiek**", toets [F2], zie ook pagina 108) resp. van de toegewezen MIDI-gegevens. (zie pagina 105)

Verdere afspel-parameters worden met een rechtsklik op  of via menu-item "**Extra's**" onder optie "**PLAY...**" ingesteld. (zie pagina 280)

### 3.2.14 Afspeeltempo

[c +] [c -] [c \*]

Het afspeeltempo wordt in kwart per minuut gerekend. Het wordt door in deze box  te klikken met de linker muisknop (grotere waarde, snel) resp. rechter muisknop (kleinere waarde, langzaam) ingesteld.

Het afspeeltempo kan ook na het drukken op [c \*] van het numerieke veld exact worden ingesteld. In plaats van een cijferwaarde is ook het ingeven van tempo aanduidingen mogelijk! De betekenissen zijn:

**LAR** (Largo = 50)      **ADA** (Adagio = 72)      **AND** (Andante = 85)  
**MOD** (Moderato = 112)      **ALL** (Allegro = 140)      **PRE** (Presto = 200)



Gedurende **PLAY** is het afspeeltempo bij te stellen met de toetsen [ + ] en [ - ] op het numerieke veld. Of anders met de linker-/rechter muisknop op de tempo-box.

Tempoveranderingen kunnen ook aan noten worden vastgemaakt (zie pagina 106).



Als de functie "**PLAY met partituur**" (zie pagina 108) actief is, kan het bij langzame computers en snel tempo gebeuren, dat het programma stopt, omdat het tekenen van de noten bij dat tempo niet bijgehouden kan worden. Het programma moet de noten steeds op nieuw tekenen, het kan niet "bladeren". Zet het tempo in zulke gevallen op langzamer of zie af van het meelesen van de partituur.

### 3.2.15 Enharmonie

[ # ] [ Ctrl+# ]

**SPP** heeft een trefzekere routine om **enharmonisch** juiste tonen bij de **MIDI step-by-step** en **realtime** – invoer te analyseren, zolang de box **AUTO** geïnverteerde is. Tevens worden bij latere toonsoortaanpassingen en transposities in alle regels enharmonisch juiste voortekens gebruikt.

#### Betekenis van **AUTO #** bij het met de hand noten zetten

Het rechts naast **AUTO** ingestelde voortekenen kan men direct voor een noot klikken. Staat daar een mol ( **b** ) en klikt u voor een noot, dan wordt daar een mol ( **b** ) voor geplaatst. De mogelijkheid door te schakelen naar een ander voortekenen door op een al bestaand voortekenen te klikken blijft natuurlijk bestaan. (zie pagina 87)

#### Betekenis van AUTO bij MIDI step-by-step, transposities, nieuwe toonsoort

- AUTO uit, #** alle tonen worden hoog gealtereerd genoteerd, dus bijv. Dis ( D# ) i.p.v. Es ( Eb )
- AUTO uit, b** alle tonen worden laag gealtereerd genoteerd, dus bijv. Es ( Eb ) i.p.v. Dis ( D# )
- AUTO aan** *SPP* zet de juiste voortekens, die bij de gegeven toonsoort passen
- AUTO aan, #** de vanaf de grondtoon van de toonsoort Groot gerekend derde halve toonstap wordt als # weergegeven, dus in C-groot als "Dis ( D# )" i.p.v. "Es ( Eb )"
- AUTO aan, b** de vanaf de grondtoon van de toonsoort Groot gerekend derde halve toonstap wordt als b weergegeven, dus in C-groot als "Es ( Eb )" i.p.v. "Dis ( D# )"



#### Als vuistregel geldt:

**AUTO aan, #** gebruikt men bij traditionele en klassieke stukken, en bij mol ( b ) - toonsoorten

**AUTO aan, b** gebruikt men bij stukken op het gebied van rock/pop of jazz

Voorbeeld: met de instelling **AUTO #** kunt u "Für Elise" van Beethoven correct inspelen. Slechts een voorteken moet worden veranderd ("Es" i.p.v. "Dis" bij de modulatie naar **Bb – groot** in maat 72f)!



De toets [ # ] schakelt **AUTO** uit en bij iedere druk op [ # ] tussen # en b afwisselend.

De toetsencombinatie [ Ctrl+# ] schakelt **AUTO #** in, nogmaals [ Ctrl+# ] schakelt om tussen **AUTO b** en **AUTO #**.



### 3.2.16 Statische tekens aan het begin van de partituur

De tekens aan het begin van een stuk zijn niet aan de algemene spreiding onderworpen en worden dus zettechnisch als "**Statische tekens**" aangeduid. Ze dienen om de parameters van de betreffende notenbalk in principe vast te leggen. Tot het statische tekens behoren de klemmen (**accolades of partituurklemmen**), de sleutels, de voortekens en in de eerste maat de maataanduiding.

Sleutels, toonsoort en maatsoort kunnen of direct in de hoofdvenster, of in het menu "**Bestand**" onder "**voorinstelling**" gezet resp. gewijzigd worden (zie pagina 113).

#### 3.2.16.1 Partituurklemmen wijzigen

Deze functie maakt de instelling van partituurklemmen (accolades) mogelijk, die verduidelijken welke notenbalken bij elkaar horen.

**SPP** kent twee soorten klemmen:

- gewelfde klemmen, zoals die voor pianonotatie gebruikelijk zijn
- hoekige klemmen met toegespitste bogen aan de uiteinden, bijv. voor koor- of orkestpartituren

Men kan deze twee soorten klemmen willekeurig door elkaar heen gebruiken.

**Hoe u het instelvenster voor partituurklemmen opent:**



Klik links vlak naast het partituurbegin. Zijn hier al klemmen gezet, dat is een klik daarop voldoende.

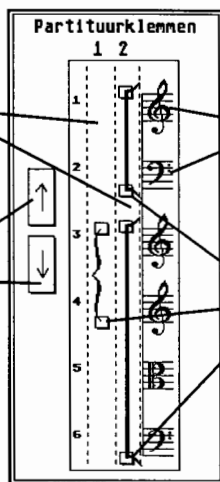
Indien een box verschijnt met de betiteling "**Notenbalknamen**", heeft u te ver naar links geklikt. Sluit dan de box met [ **Enter** ].

#### Instel mogelijkheden in het partituurklemmen – venster

Haakzones voor:

- Accolades
- Partituurklemmen

Vensteroverzicht  
verticaal verschuiven



- Een klik in een bepaald klemmengebied geeft een bijbehorende klem
- Een korte rechtsklik in een klikbox wist de klem
- Met ingedrukt gehouden linker muisknop in een klikbox kan men een klem naar boven of onderen verlengen of verkorten
- Een klik ergens buiten deze vensters sluit ze weer

Indien hoekige klemmen aanwezig zijn wordt een gewelfde klem automatisch verder naar links verschoven.

**Resultaat :**



### 3.2.16.2 Sleutel wijzigen

Klik op een sleutel. Indien geen sleutel aanwezig is, gelieve op de plaats te klikken, waar "eigenlijk" een sleutel zou moeten staan. Het volgende venster gaat dan open:



Kies een nieuwe sleutel uit door op het juiste selectievenster te klikken. Breek de procedure af, zoals in *SPP* gebruikelijk is, met de rechter muisknop.

Als in de notenbalk al noten staan, worden ze aan de nieuwe sleutel aangepast.



Een sleutel veranderen door er op te klikken is alleen in maat 1 mogelijk! U kunt echter ook in de **voorinstelling** (zie pagina 116) sleutels wijzigen.



Tabulatuuraanduidingen zijn alleen na het veranderen van een **notenbalk** in een **gitaargrepenbalk** zinvol (zie pagina 192)



Na een klik op de sleutel "drums" (1 notenlijn) worden de noten alleen maar anders op het beeldscherm afgebeeld. De toonhoogte gegevens gaan niet verloren, maar staan na een herstel van de vijflijnenbalk weer ter beschikking (vgl. menu "**Notenbalken**", zie pagina 190)

### Sleutels uitschakelen

Notensleutels kan men ook helemaal uitschakelen door op een sleutel rechts te klikken (om bijv. zeer ongewone sleutels zoals de Franse vioolsleutel met de hand als vrij teken in de plaats van de notenbalksleutel te plaatsen):

- Klik op de sleutel in maat 1 met de rechter muisknop
- Om de sleutel te herstellen hoeft je op de verborgen sleutel maar een linksklik te doen.

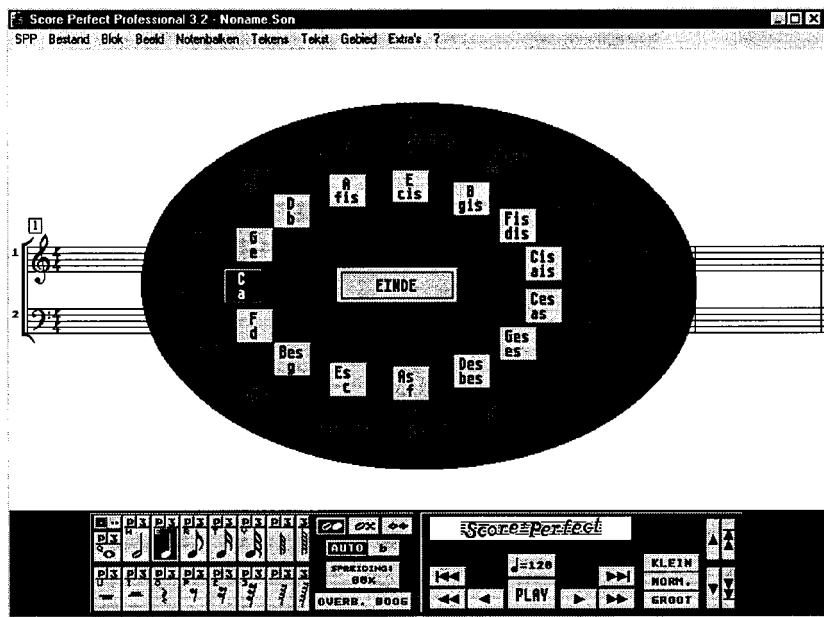
### 3.2.16.3 Grondtoonsoort vastleggen/wijzigen

Klik op de voortekens aan het begin van een notenbalk:



Indien geen voortekens aanwezig is (**C-groot**), klik dan tussen sleutel en maataanduiding, zoals hier wordt aangegeven.

De toonsoortselectie verschijnt in de vorm van een kwintencirkel. De huidige toonsoort staat invers weergegeven.



Door op de betreffende box te klikken stelt men een nieuwe toonsoort in. Vervolgens verlaat met de kwintencirkel via het veld **EINDE**.



Indien u de toonsoort verandert terwijl u reeds noten heeft ingevoerd, dan vraagt **SPP** of de bestaande voortekens aangepast moeten worden. Klinkt u op **JA**, dan worden de voortekens in de partituur aan de nieuwe toonsoort aangepast; uw stuk blijft hetzelfde klinken. Klinkt u op **NEE**, dan blijven de voortekens staan zoals ze waren (op deze manier kan men ook uit grote terts een kleine terts maken). In de regel is het zinvol een klik op **JA** te geven, en de voortekens te laten aanpassen.



In tegenstelling tot het transponeren van een stuk (menu Extra's, zie pagina 269) worden door een toonsoortwisseling geen noten verschoven, maar worden uitsluitend de voortekens veranderd!



De basistoonsoort vastleggen of wijzigen kan ook via de voorinstelling (zie pagina 113)  
Voor toonsoortwisselingen binnen een stuk zie pagina 96.

**Voortekens aan het begin van een notenbalk kunnen ook verborgen worden!**

Klik op het voorteken achter de notensleutel met de rechter muisknop.

**Voortekens...**

**[1] niet tekenen?**

**[2] uitschakelen (Hoornstem)?**

[1]

[2]

Annuleer

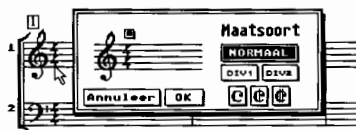
U heeft nu twee mogelijkheden:

1. De voortekens in het staande zetsel worden onzichtbaar gemaakt. Zo kunnen C-stemmen binnen een partituur (pauken) correct genoteerd worden. Let er s.v.p. op dat alleen de afbeelding van voortekens uitgeschakeld is; **SPP** "rekent" intern ook in dit geval met de verborgen voortekens!
2. De voortekens in het staande zetsel worden onzichtbaar gemaakt, maar komen voor de betreffende noten in de notenbalk te staan. Dit komt van pas, wanneer (zoals bij de moderne hoornnotatie gebruikelijk is) de voortekens steeds voor de noten moeten staan.

#### 3.2.17 Grondmaatsoort instellen/wijzigen

**SPP** behandelt maatsoorten tussen 1/16 en 23+23+23/1. De instellingen gelden voor het hele stuk (Voor maatsoortwisselingen binnen het stuk zie pagina 97-98).

- Klik in maat 1 op de maatcijfers. Indien geen maatsoort aanwezig is gelieve op de plaats te klikken, waar eigenlijk een maatsoort zou moeten staan.

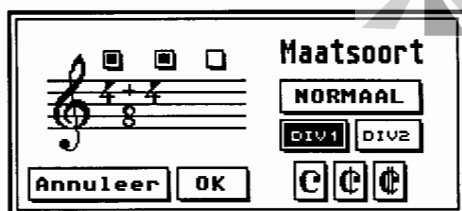


Normaal betekent hier: een cijfer in de teller, een cijfer in de noemer.

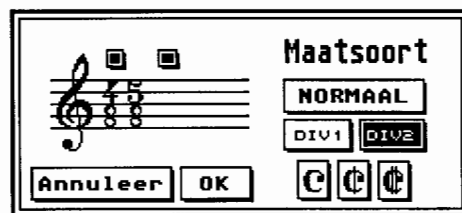
Verlaat dit venster met "**OK**" of "**Annuleer**".

- Men kan op de cijfers klikken:
  - linker muisknop verhoogt de waarde
  - rechter muisknop verlaagt de waarde
- In de rechterhelft van de maatsoortbox kun je de modus van de maatsoort instellen. Dit zijn samen allemaal omschakel - velden, d.w.z. dat slechts een van de velden actief kan zijn.

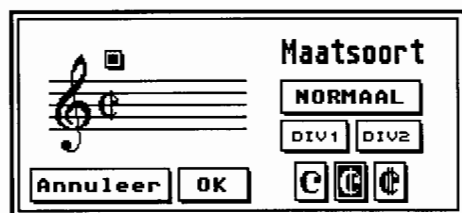




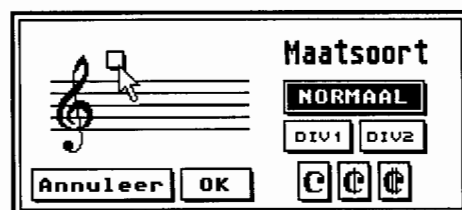
- **DIV1** is een samengestelde maatsoort, waarin de twee getallen in de teller de beklemtoning in de maat aangeven.



- **DIV2** geeft alternerende maten aan. In onderstaand voorbeeld worden vier- en vijfachtste maten afgewisseld.



- De Alla Breve symbolen worden intern als vierkwartsmaat geïnterpreteerd



- Door een rechtsklik op het vakje boven het getal kan men de maataanduiding ook "blind" schakelen. Toch wordt intern met de eerder ingestelde waarde gerekend! .



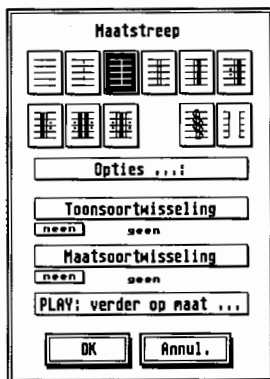
Naast de kwestie van de grafische aanduiding is intern in het programma de ingestelde maatsoort ook belangrijk bij het inpassen van tonen in de maat, zoals bij **MIDI realtime** of bij **MIDI step-by-step**.



Alle vermelde instellingen zijn ook via de **voorinstelling** mogelijk

## 3.2.18 Maatstreepveranderingen

Indien u op een maatstreep klikt, gaat het volgende venster open:



Alles wat met maatstrepen te maken heeft kunt u in dit venster instellen:

- Herhalingstekens, D.S.-tekens, maatstrepen onderdrukken, blanco maten
- Nieuwe toonsoort
- Nieuwe maatsoort
- Sprongdoelen voor de **PLAY**-functie

Klik op een van de 9 mogelijke maatstreepvormen en verlaat het venster via "OK" of "Annul.". Het tiende veld ("blanco maat") kan samen met een van de 9 velden worden ingeschakeld.



"Lege" maatstrepen zijn toegestaan, bijv. om een maat op het einde van een regel te splitsen. Op het scherm worden deze met een puntjeslijn aangeduid, die bij het afdrukken echter niet zichtbaar wordt. Geen maatstrepen in combinatie met "**blanco**" maten zijn zeer geschikt voor het gebruik in avant-gardistische muziek.



De velden 9 en 10 zijn vooral interessant voor dansmuzikanten, die het oude **DalSegno**-teken ("maatstreepwikkel") gewend zijn. Samen met het "blanco" veld 10 kan men zo de typische **coda**-kop vormen:







Hoe men bijzondere maatstreepsorten, bijv. mensuurmaatstrepen, instelt. (zie pagina 273)

#### **Hoe men weer een normale maatstreek maakt:**

Klik in het hoofdvenster met de rechter muisknop op een maatstreek, bijv. een herhaalteken. Het herhaalteken wordt gewist en de normale maatstreek wordt getekend.

#### **Hoe men herhaaltekens midden in een maat schrijft:**

*SPP* laat ook toe dat "onvolledige" maten worden geschreven. De breedte van een maat wordt bepaald door de waarden, die er daadwerkelijk in staan, niet naar de waarden die er in zouden moeten staan. Maak herhaaltekens midden in een maat door twee onvolledige maten te maken. Vergeet niet de maattelling aan te passen! (zie pagina 101)

Opties:

| Maatstrepen |                   |
|-------------|-------------------|
| 1           | ✓ normaal         |
| 2           | enkel             |
| 3           | <b>mensuur</b>    |
| 6           | enkel kort midden |
| 7           | enkel kort boven  |
| ANNULEER    |                   |

Elke maatstreek kan onafhankelijk van de globale instelling worden veranderd. Hoe u dat doet, leest u pagina 96

### **3.2.19 Toonsoortwisseling binnen een muziekstuk**

*SPP* ondersteunt toonsoortwisseling op comfortabele wijze: instellingen kunnen allemaal ook na de invoer van noten nog worden doorgevoerd.

- Klik op de **maatstreep** die de andere toonsoort moet bevatten; als er al andere toonsoortvoortekens aanwezig zijn hoeft men daar maar op te klikken. De eerder getoonde maatstreep selectiebox gaat nu weer open.
- Klik op het veld "**toonsoortwisseling**". De **kwintencirkel** gaat open. Klik daarin op de gewenste toonsoort en verlaat het venster met "**EINDE**".

Indien noten in de maten achter de veranderde maatstreep aanwezig zijn, vraagt **SPP** of de noten (tot aan de volgende toonsoortwisseling) aangepast moeten worden. Daarbij wordt met wegvallende of nieuw verschijnende voortekens en transponerende stemmen even betrouwbaar rekening gehouden als enharmonische verwisselingen, mochten die noodzakelijk zijn.

#### 3.2.20 Maatsoortwisseling binnen een muziekstuk

Maatsoortwisseling midden in een stuk wordt eveneens in de maatstreepselectie ingesteld.

- Klik op de **maatstreep** die de maatsoortwisseling moet bevatten. De maatstreepselectie gaat open.
- Klik op het veld "**maatsoortwisseling**". De maatsoort selectiebox gaat open, waarin de nieuwe maatsoort ingesteld kan worden (zie pagina 96)

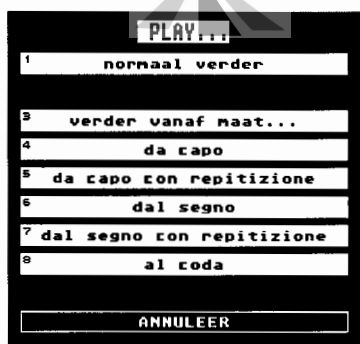


Met maatsoortwisselingen wordt bij **MIDI** step-by-step en realtime-invoer via een **MIDI-keyboard** natuurlijk rekening gehouden.

#### 3.2.21 PLAY: verder in maat ...

Met deze functie kunt u instellen, waar **SPP** bij het bereiken van een maatstreep tijdens het afspelen heen moet springen.

Als u op een maatstreep klikt, gaat de "**maatstreepselectie**" open. Klik op het schakelveld **PLAY**: verder op maat..., waarop het volgende paneel opengaat:



### verder vanaf maat...

U geeft een maatgetal als sprongdoel aan. Door deze functie kan men strepen (vi...de) ook hoorbaar maken.

### da capo (con repetizione) / dal segno (con repetizione)

Bij het bereiken van de maatstreep springt **SPP** bij da capo naar het begin van het stuk resp. bij dal segno tot het segno-teken. Deze tekens moeten dus reeds in de partituur staan. Doorgaans worden da capo en dal segno uitgevoerd zonder rekening te houden met eventueel aanwezige herhaaltekens. In afwijking daarvan kunt u een herhaling expliciet afdwingen met "con repetizione".

### al coda

... springt bij het voor de tweede keer passeren van het codakop-teken naar de coda. Het codakop-teken moet natuurlijk wel eerst gezet zijn.

Een voorbeeld om het omgaan met deze functie toe te lichten:



U zou dit voorbeeld op de volgende manier moeten spelen: opmaat, maat 1, volta 1, maat 1, volta 2, maat 1, coda.

Zo brengt u deze gang van zaken tot stand:

Klik op de maatstreep voor maat 1. In de maatstreepbox kiest u de onderste optie **PLAY**: verder op maat... In het volgende paneel klickt u op "**al coda**". Klik dan op de maatstreep achter klem 2, en kies in het paneel "**da capo**". De "wegwijzer" boven de maatstrepen toont, waarheen gesprongen wordt. (Met een al coda-aanwijzing wordt steeds pas bij de tweede doorgang rekening gehouden!)



### De Fine-truc

Een "al fine" is in *SPP* thans nog niet geïmplementeerd, maar is eenvoudig voor elkaar te krijgen. Laat het programma gewoon achter de laatste maat springen. *SPP* vindt dan geen noten meer en beëindigt het afspelen.

In het volgende voorbeeld wordt de eerste maat nogmaals gespeeld:



### Al Fine midden in een maat

Vaak staat - vooral in barok da capo-aria's - het fine-teken (meestal een fermate) midden in een maat. In dat geval maken we gebruik van de eigenschap van *SPP*, dat men ook onvolledige maten en onzichtbare maatstrepen kan schrijven.

In het volgende voorbeeld worden de eerste drie noten van de eerste maat herhaald:



### 3.2.22 Maatcijfers afbeelden en afdrukken

Ga naar het begin van het stuk (maat 1) en klik met de rechter muisknop op het maatcijfer (klein vierkant boven de bovenste notenbalk met een 1). Dan gaat het volgende paneel open:

| Maatcijfers tonen/printen |                                 |
|---------------------------|---------------------------------|
| 1                         | alleen op monitor               |
| 2                         | begin van iedere partituurregel |
| 3                         | in iedere maat                  |
| 4                         | om de 5 maten                   |
| 5                         | om de 10 maten                  |
| 6                         | om de ... maten                 |
| 7                         | ... zonder venster              |
| 8                         | ... in vierkant                 |
| 9                         | ... in cirkel                   |
| maatnummer: 1             |                                 |
| ANNULEER                  |                                 |

De betekenis van de opties:

#### alleen op beeldscherm

het maatcijfer wordt alleen steeds in de linkerhoek van het beeldscherm aangegeven. Maatcijfers worden niet afgedrukt.

#### begin van iedere partituurregel

*SPP* toont en drukt het actuele maatcijfer aan het begin van ieder partituurregel boven de sleutel in notenbalk 1

#### in iedere maat

*SPP* toont en drukt het maatcijfer boven iedere maat

#### om de 5 maten

*SPP* toont en drukt de maatcijfers boven maat 5, 10, 15 enz.

#### om de 10 maten

*SPP* toont en drukt de maatcijfers boven maat 10, 20, 30, enz.

#### om de ... maten

in een invoervenster kunt u aangeven met welk interval de notatie van maatcijfers plaats moet vinden



Voor het afdrukken kunt u in het afdrukmenu nog beslissen, of de maatcijfers moeten worden afgedrukt of juist niet.

Drie overige functies slaan op de kaders waarin *SPP* de maatcijfers moet tekenen:

|                    |                               |
|--------------------|-------------------------------|
| ... zonder venster | alleen de cijfers tekenen     |
| ... in vierkant    | cijfers in rechthoekig kader  |
| ... in cirkel      | cijfers in ellipsvormig kader |

#### Maatnummers

Het laatste veld tenslotte heeft de taak te bepalen, welk maatcijfer voor een bepaalde maat moet worden toegepast. Enige voorbeelden:

- **Opmaat**  
Geef de eerste maat van uw stuk het cijfer 0 (nul), dan krijgt de maat na de opmaat het juiste cijfer 1
- **Onderverdeling van een groot werk in meerdere bestanden**  
Als het eerste bestand bijv. de maten 1 t/m 299 bevat, stelt u als eerste maat van het tweede bestand 300 in
- **Herhalingsteken midden in een maat**  
... brachten tot nu toe de maatnummering behoorlijk in de war. Zet in zulke gevallen in de maat achter het herhalingsteken het juiste maatcijfer
- **Verschillende aantallen maten in klem 1 en 2**  
Zet achter klem 2 het juiste maatcijfer met de hand



Heeft u de schakelaar "in het begin van iedere partituurregel" aangezet en wilt u maatcijfers veranderen midden in een stuk, verschuif dan de betreffende maat naar de linker beeldschermrand.

### 3.2.23 Maatcijfers positioneren

Ieder maatcijfer dat u tekent kunt u in het hoofdvenster verschuiven om hem op de positie te brengen, waar hij niet storend is. Klik op het maatcijfer met de **linker** muisknop en verschuif hem met ingedrukt gehouden muisknop.



Als u dit in de eerste maat van uw stuk doet, vraagt **SPP** of alle maatcijfers in het stuk op dezelfde manier moeten worden verschoven!

### 3.2.24 Markeringen zetten/Naar markerposities springen [Ctrl+/Alt+ 1-9]

Om handig en doelgericht met grotere partituren te werken is het zinvol om markers op bepaalde punten van de partituur te zetten. Deze markerpunten worden met het stuk mee opgeslagen.

Voorbeeld: vanaf maat 104 bewerkt u de articulatie tekens in de vijfde notenbalk. Dan merkt u dat er in de zesde notenbalk nog wat fouten staan met de waarde strepen, die u later nog wilt corrigeren. Zet hier dan een marker met [Ctrl + cijfer] (bovenste rij van het toetsenbord), dus [Ctrl +1], [Ctrl +2] enz.

Hier kunt u vervolgens naartoe springen met [Alt +1], [Alt +2] enz.

- **Ctrl + cijfer** zet markers
- **Alt + cijfer** springt naar marker



Hierbij wordt niet alleen naar een bepaalde maat in de partituur gesprongen, maar ook naar de notenbalk waar de marker bij werd gezet. Eveneens wordt het bij het plaatsen actieve schermformaat wederom geactiveerd. Zo kunt u door markers op een zinvolle manier te gebruiken tot wel drie functie aanroepen uitsparen!



Via de toetsen [Ctrl+1] tot [Ctrl+9] (Marker plaatsen) en [Alt+1] tot [Alt+9] (Naar marker springen) te bereiken.

### 3.2.25 Volgende vrije markerpositie gebruiken [Ctrl+0]

Met [ Ctrl+0 ] wordt de eerstvolgende marker die nog vrij is gebruikt.

Bijv. u drukt op verschillende plaatsen in de partituur [ Ctrl+0 ]. Zo worden (indien u nog niet eerder een marker heeft geplaatst) vanaf marker 1 achtereenvolgens marker 2,3,4 enz. gebruikt, die u vervolgens met Alt+1,2,3,4 enz. kunt bereiken.



Via toets [ Ctrl+0 ] te bereiken.

### 3.2.26 Naar laatst gewijzigde plaats springen [Alt+0]

Alt en "0" (nul) springt naar de positie waar u de laatste wijziging heeft aangebracht.

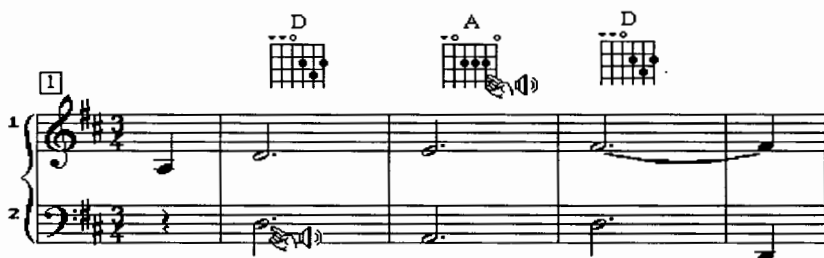
Voorbeeld: u heeft in maat 39 een toonhoogteverandering aangebracht en bladert terug door de partituur om deze plaats met andere te vergelijken. Daar stelt u vast dat de verandering fout was. U heeft er geen marker geplaatst en moet hem dus zelf gaan zoeken. [ Alt+0 ] springt dan naar die plaats, omdat daar de laatste verandering heeft plaatsgevonden.



Via toets [ Alt 0 ] te bereiken.

### 3.2.27 Afzonderlijke noten/grepen beluisteren

[ Spatiebalk ]





Als u eenmaal op de spatiebalk drukt, verandert de muispijl in een wijzen-  
de hand met luidspreker.



Klik met deze "wijsvinger" gewoon op de noten of akkoorden die u wilt horen! *SPP* speelt ze af in de actuele klankkleur van de noten balk.

Wanneer u op gitaartabellen klinkt, hoort u de getoonde tabel in klankkleur nr. 25 (bij klankapparaten naar de **GS/GM-standaard** klinkt dan een akoestische gitaar) .

Door op de rechter muisknop te drukken of tweemaal op de spatiebalk, verschijnt weer de gewone muispijl van *SPP*.



Ook met [ Spatiebalk ] te bereiken.

### 3.2.28 MIDI-gegevens wijzigen



Wanneer u tweemaal op de spatiebalk drukt, krijgt de muiscursor de vorm van een kruis. Klik met dat kruis op een noot, en het paneel "MIDI veranderen..." gaat open.



Alle wijzigingen die u nu aanbrengt worden bij het afspelen verdisconteerd, zodra *SPP* deze noten gepasseerd is en blijven zolang geldig, totdat opnieuw **MIDI-gegevens** worden veranderd. Wat u kunt veranderen:

#### vanaf hier ander instrument

Kies uit de **GM-tabellen** (zie pagina 117) een andere klankkleur, die op het bijbehorende, aan de notenbalk verbonden MIDI-kanaal zal klinken.

#### vanaf hier ander geluidssterkte

onafhankelijk van de dynamiektokens (zie pagina 197) kunt u vanaf de noot waar u op geklikt heeft een waarde tussen 0 en 127 instellen. Zo kunt u het afspeelvolumen van het bijbehorende MIDI-kanaal heel nauwkeurig vastleggen (zie ook "**Mixer**" op pagina 278).



Hoe men via **MIDI-gegevens** crescendo en decrescendo bewerkstelt, leest u pagina 243

#### vanaf hier ander tempo

Voor alle notenbalken legt u vanaf de noot waarop u geklikt heeft, een nieuw tempo vast. Indien men meerdere opeenvolgende noten in tempo verandert, kunt u zodoende *ritardando* of *stringendo* bewerkstelligen.

#### vanaf hier lager/hoger

Indien u in een partituur binnen een notenbalk van instrument wilt wisselen (bijv. van dwarsfluit naar gitaar), dan zal de gitaar een octaaf te hoog klinken, omdat gitaren een octaaf hoger genoteerd worden dan ze daadwerkelijk klinken. Stel de nieuwe afspeltoonhoogte in (door invoer van -12).

#### vanaf hier ander trillertempo

U kunt kiezen, of trillers vanaf hier in zestienden of twee-endertigsten moeten worden weergegeven.

#### ANNULEER

(... zoals het woord al zegt ...)

Noten waaraan u **MIDI-gegevens** veranderingen toegewezen heeft, worden aan de onderste beeldschermrand gekentekend door een kleine rechthoek met het opschrift **MIDI**, bovendien staat de notenkop in een klein vierkant. Voorwaarde: u heeft onder menu-item "**Beeld**" de optie "**MIDI-changes**" geactiveerd.

Als u het paneel "**MIDI-gegevens veranderen**" opnieuw oproept, worden de huidige, aan noten toegewezen **MIDI-gegevens** in haken achter de huidige invoer getoond.



### 3.2.29 Tekstpresets voor "Vrije tekst"

Na het starten van het programma zijn de volgende toetsen met bepaalde teksten beschikbaar, wanneer u een gebied gemarkeerd heeft:

|          |                    |
|----------|--------------------|
| ALT + 2: | <b>crescendo</b>   |
| ALT + 3: | <b>cresc.</b>      |
| ALT + 4: | <b>decrescendo</b> |
| ALT + 5: | <b>decresc.</b>    |
| ALT + 6: | <b>ritardando</b>  |
| ALT + 7: | <b>rit.</b>        |
| ALT + 8: | <b>diminuendo</b>  |
| ALT + 9: | <b>dim.</b>        |

Alle door u gemarkeerde gebieden worden door een druk op **Alt + getal** van de bijbehorende tekst voorzien.

De toetsen kunt u als volgt met tekst laden: schrijf vrije tekst onder een maat en markeer een willekeurige noot in de maat. Indien u nu [**Ctrl + cijfertoets**] (1 t/m 9) drukt wordt de eerste tekst van de maat in een buffer gezet en kan deze met [**Alt + cijfertoets**] onder een gemarkeerd gebied worden geschreven.



Deze door u aangebrachte wijzigingen van de tekstbuffer kunnen niet opgeslagen worden voor een volgende keer dat u het programma start.

### 3.3 Functietoetsen



Het indrukken van de toets [ **Help** ] bij ATARI computers laat de volgende informatie op het beeldscherm zien.

|                               |           |
|-------------------------------|-----------|
| Vrije geheugen                | : 1581 KB |
| Maten                         | : 116 KB  |
| Fonts                         | : 18 KB   |
| Scratch                       | : 55 KB   |
| Graphic-Cache                 | : 347 KB  |
| Aantal maten                  | : 1       |
| Verder met willekeurige toets |           |

| Info functietoetsen     |
|-------------------------|
| F1: PLAY/Partituur      |
| F2: PLAY/Dynamiek       |
| F3: Balken              |
| F4: Balkstijging        |
| F5: Schott-balken       |
| F6: Balkleng.optim.     |
| F7: na Play terug       |
| F8: #/b inschikken      |
| F9: Speel met Klaviatur |
| F10: Hoofd-Venster      |

**SPP** informeert u in de linkerhelft over het beschikbare vrije geheugen, de indeling van het werkgeheugen ( zie ook "Bewerken van het bestand **SPP.INF**" pagina 289) en het aantal maten in uw muziekstuk.

Op de bladzij "**Voorinstelling**" kunt u rechtsonder de huidige schakelstand van de functietoetsen aflezen.

Een druk op een functietoets bewerkstelligt het volgende:

#### F1 Play met partituur aan/uit

Hier stelt u in, of **SPP** bij het afspelen (zie. **PLAY**, zie pagina 86) de beeldschermweergave automatisch mee bladert. Bij een te snel speelt tempo kan het tekenen van noten soms niet bij blijven, zodat de muziek stukt. Schakel in zulke gevallen deze functie uit.

#### F2 Play met dynamiek aan/uit

Hier legt u vast, of **SPP** met de dynamische tekens bij het afspelen rekening moet houden. Op eventueel aan de noten toegewezen volumewijzigingen door **MIDI-gegevens** (zie pagina 105) heeft deze functietoets geen invloed.



Dynamiëktekens zijn (zoals alle speciale tekens) steeds aan een noot of rust verbonden. Ook wanneer u precies midden tussen twee notenbalken een "**Forte teken**" zet, zal het toch bij een bepaalde noot in een notenbalk horen - en alleen daar werken! Dit is van belang, wanneer u aan verschillende notenbalken afzonderlijke **MIDI-kanalen** heeft toegewezen (zie **voorinstelling**, pagina 113). Alleen bij **gemengde notenbalken** ( zie pagina 185) speelt dit geen rol.

### F3      Waardestrepn aan/uit

Als u zich bij het bewerken van noten (bijv. om de toonhoogte of notenwaarde te veranderen) door het tijdelijke verbrokkelen van waardestrepn op het beeldscherm gehinderd voelt, kunt u het tekenen van waardestrepn op het beeldscherm (!) tegenhouden. Op de **afdruk** heeft deze functietoets geen invloed.



Hoe je bij het afdrukken waardestrepn kunt onderdrukken, lees pagina 119

### F4      Waardestreek stijging aan/uit

Indien deze functie uit wordt geschakeld, worden alle maatstrepn inclusief de overbrugging van **kwart- en halve - triolen** horizontaal getekend. Dit geeft een zuivere afdruk in de middelste resolutie van 180\*180 DPI bij matrixprinters.

Voor de hoogste printerresolutie (360 DPI bij 24-naalds matrixprinters of 300 resp. 600 DPI bij laser- en inkjetprinters) kunt u de waardestreek stijgings automatiek gerust actief laten. Zelfs bij licht hellende waardestrepn krijgt u nog geen "traptree-effect".

U kunt steeds door op **F4** te drukken omschakelen tussen waardestreek stijging aan en uit, zonder dat er gegevens over waardestreek stijging of -groepering verloren gaan.



Kijk ook eens onder menu-item "**Extra's**" onder **Speciaal**, optie "**waardestrepn horizontaal v.a. 0%**" - zie pagina 285.

#### F5 Schott-balken

Bij enige uitgevers (bijv. B. **Schott's Söhne, Mainz**) wordt naast de gebruikelijke toepassing van **waardestrepen** een nieuwe variant gebruikt, die hier voor de eenvoud "**Schott-balken**" wordt genoemd.

Deze vernieuwing in muzieknotatie gaat uit van de veronderstelling, dat waardestrepen beter te lezen zijn wanneer de notenstokken niet tot de bovenste balk worden doorgetrokken.

Bovenste notenbalk: **Schott – waardestrepen**; onderste notenbalk: **normale waardestrepen**



Deze functie verandert uitsluitend het uiterlijk. U kunt dus zonder gevaar tussen "**Schott-waardestrepen**" en normale waardestrepen heen- en weer schakelen, want de gegevens worden niet veranderd.

#### F6 Waardestreek lengte optimaal aan/uit

Deze functie probeert de waardestrepen steeds zo te plaatsen, dat ze niet tussen notenbalklijnen of te dicht bij de noten komen. Daardoor wordt voorkomen, net als in het traditionele notenpatroon, dat strepen en lijnen op de kruispunten dichtlopen.

#### F7 na PLAY terug aan/uit

Wanneer u een **PLAY**-proces stopt of als het stuk ten einde is gespeeld, springt **SPP** naar de startmaat terug. Indien u in maat 30 **PLAY** heeft gestart, komt u na het einde van **PLAY** weer in maat 30. Als deze functie uit staat, blijft de laatst gespeelde maat op het beeldscherm staan.



Deze functie heeft alleen effect, als u "**Play met partituur**" ( F1 ) aan heeft staan!

## F8 Voortekens inschikken aan/uit

Deze parameter heeft meer gevolgen dan men op het eerste gezicht zou denken. Als "**voortekens inschikken**" aan staat, dan wordt in het opzicht van notatie-techniek, de horizontale rangschikking op de juiste wijze uitgevoerd. Tijdens de **opmaak** en bij het **afdrukken** zet **SPP** deze parameter in ieder geval, onafhankelijk van deze parameter dus, op "aan".

**SPP** gebruikt twee verschillende soorten maatkalkulering:

Tijdens de invoer worden voortekens ook in die gevallen, dat er nog plaats genoeg is, als "mededingers naar plaats" beschouwd. Dit maakt de invoer gemakkelijker (voortekens worden bij het invoegen en wijzigen van noten niet van hun noten "afgesneden"), maar is technisch onjuist!

Bij de opmaak wordt met de juiste plaatsing van voortekens gewerkt. Onderstaande afbeelding verduidelijkt het onderscheid:



U ziet, dat deze parameter speciaal bij kleine spreiding een beslissende rol speelt. In zulke gevallen moet bij het invoeren van noten "**voortekens inschikken**" uitgeschakeld staan.

Voor de **opmaak** moet u "**voortekens inschikken**", zie pagina 120 inschakelen, om van de genoteerde muziek een juiste indruk te krijgen.

Bij de volgende functies zet **SPP** deze parameter automatisch op "aan":

- Opmaak
- Speciale tekens bewerken
- Legatobogen bewerken
- Horizontaal verschuiven
- Laden: aan/uit (zoals opgeslagen)



Bij stukken die reeds opgemaakt zijn kan "**voortekens inschikken**" niet worden uitgeschakeld.

#### F9 Play met claviatuur aan/uit

Hier kunt u instellen, of **SPP** bij het afspelen in plaats van de noten een klein klavier laat meelopen.



Ook in te stellen via "**PLAY: Parameters**" (zie pagina blz. 280)

#### F10 Hoofdvenster aan/uit

Het hoofdvenster (het onderste kwart van het beeldscherm) kan onzichtbaar worden gemaakt, om op kleinere monitoren meer plaats te krijgen voor de notenbalken. Toch blijven alle instelwaarden behalve notenkop vorm via de bijbehorende toetscommando's te gebruiken.



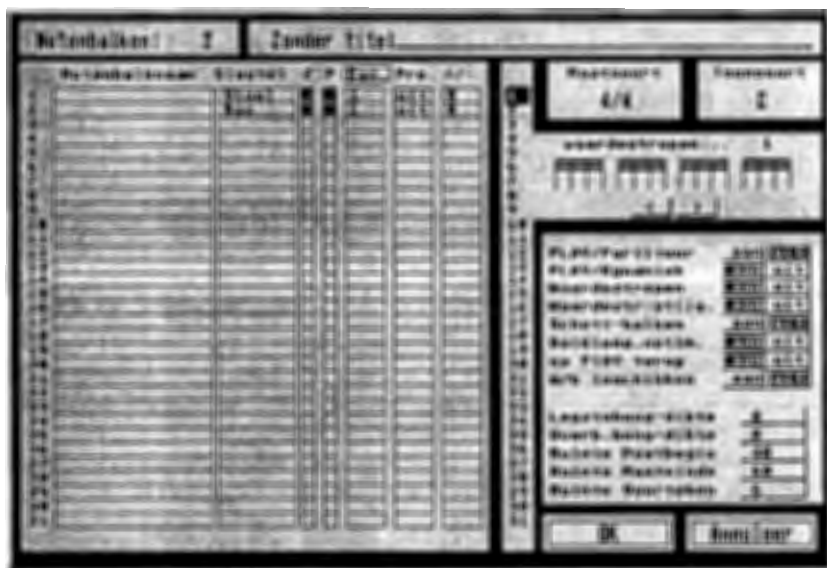
Indien u aan een bepaalde functietoetsinstelling bij de start van het programma de voorkeur geeft, kunt u deze (samen met andere parameters) opslaan als SPP.SON (zie pagina 121)



[illegible]

Hier vindt u de hoofdfuncties van **SPP** zoals laden en opslaan, step-by-step en automatische MIDI-invoer, opmaak en afdrukken, de algemene voorinstelling van een stuk en het einde van het programma.

**[Ctrl+V]**



In het **voorinstellingen - formulier** kunnen talrijke instellingen aan het begin van een stuk snel en gestructureerd worden bewerkt.

### 3.4.1.1 "OK" en "Annuleer"

Zoals ook in andere programma - onderdelen de gewoonte is, kunt u met deze knoppen bepalen, of **SPP** de wijzigingen daadwerkelijk zal toepassen ("OK") of niet ("Annuleer").

### 3.4.1.2 Titel invoeren/wijzigen

Klik op het **titelveld**. Nu kan een **titel** worden ingegeven. Deze dient voor uw informatie en wordt bij het laden van een stuk afgebeeld. Daar een bestandsnaam meestal maar 8 letters lang mag zijn, kunt u hier bijv. de componist, de titel, het opus - nummer en dergelijke invoeren.

### 3.4.1.3 Aantal notenbalken instellen/wijzigen

Na het klikken op het veld "**Notenbalken**" kan deze belangrijke parameter (het aantal) worden ingesteld.



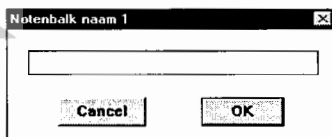
Toe te voegen notenbalken worden onder reeds bestaande toegevoegd. Een verlaging van het aantal balken **wist** de onderste balk(en), waarmee ook eventueel **bestaande noten** in die balk(en) worden gewist.



Notenbalken toevoegen en -wissen kunt u ook via het menu "**Notenbalken**" en met de toetsen [ c + ] en [ c - ] (zie pagina 184)

### 3.4.1.4 Notenbalknamen bewerken

Klik op het veld voor de gewenste notenbalk met de linker muisknop. U kunt nu een naam aan de notenbalk geven (of hem wijzigen). Achter de eigenlijke naam kunt u nog een afkorting tussen hoekige haken invoeren. Zoals in pocketpartituren gebruikelijk is, kunnen deze afkortingen in grote partituren aan het begin van een partituurregel worden gezet voor een betere overzichtelijkheid.



Indien voor twee onder elkaar staande notenbalken dezelfde naam wordt gebruikt, dan worden deze namen samengetrokken tot een naam, die midden tussen de balken in wordt geplaatst.



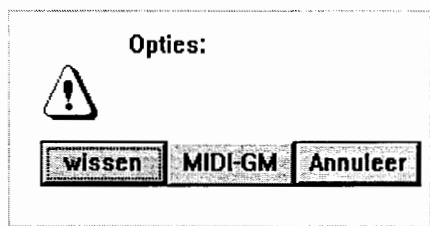
Notenbalknamen worden in het hoofdvenster uitsluitend zichtbaar, wanneer onder menu-item **Beeld** de optie "notenbalknaam" geactiveerd is (aangevinkt).

### 3.4.1.5 Drietraps aanduiding van instrumentnamen

Omdat de namen veel plaats nodig hebben, die men tijdens het bewerken dringend voor andere dingen nodig heeft, zijn ze in om te beginnen uitgeschakeld. In het hoofdvenster staan voor de notenbalken dus alleen de balknummers. Met een linksklik op het nummer roept u de naam tevoorschijn. Met een rechtsklik op de notenbalknamen brengt u deze terug tot drie letters, nog een rechtsklik brengt weer de balknummers op het scherm.

#### 3.4.1.6 Notenbalknamen wissen

Als u in de **voorinstelling** rechtsklikt op een **notenbalknaam**, dan komt de volgende dialoog tevoorschijn:



Klik op "wissen", om de notenbalknaam te verwijderen.



De betekenis van het veld "MIDI-GM" wordt later nog verklaard!

### 3.4.1.7 Notensleutel kiezen/wijzigen

Door op het juiste veld te klikken kunt u de sleutel voor notenbalk (1..31) kiezen. Hoe hier verder mee om te gaan werd reeds pagina 91 uitgelegd.

### 3.4.1.8 "Z" = notenbalken tekenen ja/nee

Bij grotere partituren met veel notenbalken wordt, ondanks vergaande optimalisaties van het programma, de snelheid van de beeldschermopbouw geringer. Door het uitschakelen van momenteel niet gebruikte notenbalken, kan het werktempo worden genormaliseerd. De notenbalken worden dan in het hoofdvenster ieder met vijf transparante lijnen aangeduid.

Ook kunt u tijdens de bewerking van noten een beter overzicht bereiken, door niet gebruikte instrumentengroepen uit te schakelen.



Indien de "notenbalknaam" in het hoofdvenster slechts uit een nummer bestaat, kunt u met een rechtsklik op het nummer bereiken dat deze niet getekend wordt. Zet het tekenen weer aan met nog een klik (rechts- of links-) op het nummer. (Zie ook de functie **liniaal** onder menu-item **Beeld**, pagina 180).

### 3.4.1.9 "P" = notenbalk afspelen ja/nee

Hier wordt bepaald, of bij het afspelen via MIDI rekening moet worden gehouden met een bepaalde notenbalk (inverse weergave) of niet (normale weergave). Zo kunt u storende stemmen (slaginstrumenten) van de weergave uitsluiten.



Zie ook **Liniaal** onder menu-item **Beeld**.

### 3.4.1.10 "Kan." = MIDI-kanaal toewijzen/wijzigen

Hier kan iedere notenbalk aan een MIDI-kanaal worden toegewezen. Het MIDI-kanaal is alleen belangrijk, wanneer ofwel verschillende MIDI-apparaten tegelijk worden gebruikt, ofwel een aangesloten keyboard over meerdere MIDI-kanalen beschikt. Normaal staat het MIDI-kanaal uit. Klik op dit veld, dan gaat een box open waarin u alleen nog maar op het gewenste kanaal hoeft te klikken.

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|

Eveneens kan men op de box "Kan." boven de kanaalvelden klikken. Hierop wordt gevraagd, of **SPP** de kanalen 1 t/m 16 achtereenvolgens aan de notenbalk toe moet wijzen. **MIDI-kanaal 10** - gewoonlijk gereserveerd voor slagwerkinstrumenten - wordt overgeslagen.

Met een rechtsklik op een kanaalveld zet u het MIDI-kanaal weer uit.

### 3.4.1.11 "Pro." = MIDI programmanummer

Hier kan men aan iedere notenbalk (kanaal) een klankkleur (klanknummer) toewijzen. Indien u op een veld in de kolom "Pro." klikt komt een instelvenster tevoorschijn waar de mogelijke programmanummers (1..128) in staan.

Toewijzing van soundnummers en namen bij GM-apparaten:

**Keuzeveld GM instrumenten**

|                   |                   |                   |                   |
|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| 1 Piano 1         | 2 Piano 2         | 3 Piano 3         | 4 Honky-Tonk Pian |
| 5 E. Piano 1      | 6 E. Piano 2      | 7 Hapsichord      | 8 Clavichord      |
| 9 Celesta         | 10 Glockenspiel   | 11 Music Box      | 12 Vibraphone     |
| 13 Marimba        | 14 Xylophone      | 15 Tubular Bell   | 16 Santur         |
| 17 Organ 1        | 18 Organ 2        | 19 Organ 3        | 20 Church Org. 1  |
| 21 Reed Organ     | 22 Accordion Fr.  | 23 Harmonica      | 24 Bandoneon      |
| 25 Nylon-str. Gt  | 26 Steel-str. Gt  | 27 Jazz Gt.       | 28 Clean Gt.      |
| 29 Muted Gt.      | 30 Overdrive Gt.  | 31 Distorsion Gt. | 32 Gt. Harmonics  |
| 33 Acoustic Bs.   | 34 Fingered Bs.   | 35 Picked Bs.     | 36 Fretless Bs.   |
| 37 Slap Bass 1    | 38 Slap Bass 2    | 39 Synth Bass 1   | 40 Synth Bass 2   |
| 41 Violin         | 42 Viola          | 43 Cello          | 44 Contrabass     |
| 45 Tremolo Str.   | 46 Pizzicato Str. | 47 Harp           | 48 Timpani        |
| 49 Strings        | 50 Slow Strings   | 51 Syn. Strings 1 | 52 Syn. Strings 2 |
| 53 Choir Aahs     | 54 Voice Oohs     | 55 Syn. Vox       | 56 Orchestra Hit  |
| 57 Trumpet        | 58 Trombone       | 59 Tuba           | 60 Muted Trumpet  |
| 61 French Horn    | 62 Brass 1        | 63 Synth. Brass 1 | 64 Synth. Brass 2 |
| 65 Soprano Sax    | 66 Alto Sax       | 67 Tenor Sax      | 68 Baritone Sax   |
| 69 Oboe           | 70 English Horn   | 71 Bassoon        | 72 Clarinet       |
| 73 Piccolo        | 74 Flute          | 75 Recorder       | 76 Pan Flute      |
| 77 Bottle Blow    | 78 Shakuhachi     | 79 Whistle        | 80 Ocarina        |
| 81 Square Wave    | 82 Saw Wave       | 83 Syn. Calliope  | 84 Chiffer Lead   |
| 85 Charang        | 86 Solo Vox       | 87 Fifth Saw Wave | 88 Bass&Lead      |
| 89 Fantasia       | 90 Warm Pad       | 91 Polysynth.     | 92 Space Voice    |
| 93 Bowed Glass    | 94 Metal Pad      | 95 Halo Pad       | 96 Sweep Pad      |
| 97 Ice Rain       | 98 Soundtrack     | 99 Crystal        | 100 Atmosphere    |
| 101 Brightness    | 102 Globin        | 103 Echo Drops    | 104 Star Theme    |
| 105 Sitar         | 106 Banjo         | 107 Shamisen      | 108 Koto          |
| 109 Kalimba       | 110 Bag Pipe      | 111 Fiddle        | 112 Shannai       |
| 113 Tinkle Bell   | 114 Agogo         | 115 Steel Drum    | 116 Woodblock     |
| 117 Taiko         | 118 Melo. Tom 1   | 119 Santh. Drum   | 120 Reverse Cym.  |
| 121 Gt.Fret Noise | 122 Breath Noise  | 123 Seashore      | 124 Bird          |
| 125 Telephone 1   | 126 Helicopter    | 127 Applause      | 128 Gun Shot      |

Wanneer u op een van deze velden voor de instrumentnamen rechts klikt, kunt u in de dialoogbox die dan opengaat op het veld "**MIDI-GM**" klikken. Dan opent zich de comfortabele MIDI-GM selectiebox (de nummers en instrumenten zijn bij GM/GS-apparaten in een standaard vastgelegd).

Door in de **GM-tabel** op het gewenste instrument te klikken zet *SPP* onder "**Pro.**" het juiste programmanummer. Indien gewenst wordt tegelijk ook de GM-naam onder de notenbalknaam gezet. *SPP* zal nu bij het afspelen van de partituur de programmanummers via het MIDI-kanaal naar het apparaat sturen; bij een apparaat dat compatibel is met de hier gebruikte lijst, zullen de noten hoorbaar worden met de klankkleur van het geselecteerde instrument.

#### 3.4.1.12 "+/-" = key omschakeling (afspeel-transpositie)

Als u op een van de velden onder "+/-" klikt, kunt u instellen met hoeveel stappen van een **halve toon** de stemmen **hoger** of **lager** zullen klinken, dan zoals ze genoteerd zijn.

Om de sound van een basgitaar weer te geven, moet men weten, dat dit instrument steeds een octaaf hoger genoteerd wordt dan het werkelijk klinkt. De basgitaar is dus een transponerend instrument in het octaaf, net als de contrabas, maar ook de blokfluit (die klinkt een octaaf hoger!). In de +/- velden kunt u nu bepalen hoeveel halve tonen de afwijking moet bedragen. U mag waarden invoeren tussen +24 en -24, wat neerkomt op 2 octaven hoger of lager.

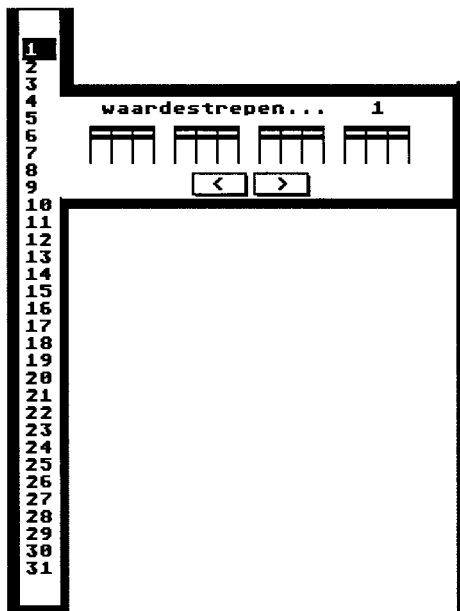


Als u een notenbalk transponeert (C-stem wordt bijv. klarinet in Bb) hoeft u hier niets in te vullen, want het correcte afspelen van getransponeerde notenbalken gebeurt in *SPP* automatisch!

#### 3.4.1.13 Toonsoort en maatsoort bewerken

Lees op pagina 92 en pagina 94 over de **toon-** en **maatsoort** bewerking.

### 3.4.1.14 Waardestreep instelling bewerken



Hier ziet u alle elementen die nodig zijn voor het instellen van waardestreep verbinding. Bepaal eerst de notenbalk waarin u de verbinding wilt toepassen, door op de getallen 1..31 te klikken; deze wordt invers. Door op een van de beide hoeksymbolen ("<" en ">") te klikken kunt u de zestienden tot groepen laten samenvatten.

Als men lang genoeg op het linker symbool klikt komt men in de instelling "geen waardestrepen", d.w.z. alleen vlaggetjes. Dit heeft men nodig bij traditioneel genoteerde vocale muziek.

De instelling van de waardestreep verbinding heeft effect op alle notenwaarden die kleiner zijn dan de kwartnoot. Heeft u bijv. groepen tot vier zestiende noten gevormd, dan worden de achtste noten telkens per twee of drie verbonden.



De hier ingestelde overbrugging geldt voor alle maten van de betreffende notenbalk. Ze vormt de grondinstelling.



In afwijking daarvan kunt u ook bepaalde plaatsen ander laten overbruggen - zie pagina 244.



Men kan waardestrepen ook verschillend laten stijgen - zie pagina 286 en 287.

#### 3.4.1.15 Overige instellingen op de voorinstellingen bladzijde

Rechtsonder worden nog enige parameters en opties ingesteld, die betrekking hebben op de werkwijze van **SPP** tijdens **PLAY**, alsook op de tekens.

De optie "**Play/Partituur t/m/ "#/b inschikken**" is identiek met de **functietoetsen** en is al eerder uitgelegd (zie pagina 108 - 112). Hier kan men de opties "in een oogopslag" instellen door op een van de kleine velden "**aan/uit**" te klikken.

- **Legatobogen-dikte / Overb. boog-dikte**

Leg hier vast hoe dik een boog getekend moet worden. Deze waarde geldt dan voor alle bogen in een stuk.

- **Ruimte maatbegin / Ruimte Maateinde**

Bepaal hier welke afstand de maatstreep tot de eerste noot van de volgende maat en de laatste noot van een maat tot de volgende maatstreep moet hebben. Deze afstand is echter relatief, omdat hij door de spreiding ( zie pagina 82) wordt beïnvloed.

- **Ruimte Voorteken**

Hier kan men de afstand van voortekens tot de noten instellen. Is bijv. de waarde 6 (normaal), dan worden de voortekens in normaal beeldschermformaat precies 6 beeldpunten voor de noot gezet. Bij grotere waarden houden de voortekens meer afstand. Als meerdere voortekens achter elkaar staan voor een akkoord, dan gaan ze verder uit elkaar staan. De waarde die hier ingevuld wordt, is geldig voor alle voortekens in een stuk.



Afzonderlijke voortekens kan men horizontaal verschuiven, indien aanvaringen dreigen met andere noten of voortekens (zie pagina 241.)



De "**Voorinstelling**" kan men ook via [ **Ctrl+V** ] oproepen.



### 3.4.2 NIEUW

[ Ctrl+N ]

**SPP** wist de huidige song, die op het scherm te zien is. Alle waarden worden op de normale teruggezet en het beeldscherm ziet eruit zoals aan het begin van het programma. Voordat men deze functie gebruikt, dient men zijn werk op te slaan.



Ook met [ Ctrl+N ] te bereiken.

### 3.4.3 Laden

[ Ctrl+L ]

Met deze functie laadt u een stuk in **SPP**-formaat met de extensie **.son** (song). Bij het laden wordt een eventueel aanwezig muziekstuk uit het geheugen verwijderd. Dat moet dus eerst worden opgeslagen.

Andere songs, bijv. van een sequencer - programma laden, leiden tot een foutmelding. Stukken die al opge maakt zijn kunnen onmiddellijk worden afgedrukt.



Ook bereikbaar via [ Ctrl+L ]

### AUTO-LOAD

Als u een song de naam **SPP.SON** geeft en deze in dezelfde map zet waar zich ook het programma bevindt, wordt deze song direct na de programmastart geladen. Welke mogelijkheden dit geeft voor het maken van een persoonlijke werkomgeving, kunt u onder "**Bestand-Op slaan**" lezen.

### Laden door op een .son bestand te klikken

U kunt met een dubbelklik op een **.son** bestand **SPP** automatisch starten, het bestand laten laden en meteen op het beeldscherm zichtbaar laten maken. Het geheim heet "toepassing aanmelden" of "bestandstypen registreren". Hoe dit precies moet gebeuren kunt u in de handleiding bij uw computer nalezen.



Hoe u 10 opgeslagen songs met een toetsdruk automatisch kunt laden en indien gewenst meteen af kunt laten spelen, kunt u lezen onder menu-item **Extra's**, optie "**Song Presets**". (zie pagina 290)

### 3.4.4 Opslaan

[Ctrl+S]

Iedere song wordt in **SPP**-formaat opgeslagen en kan dus niet door andere programma's worden gelezen. Toch is een bestandsuitwisseling mogelijk met behulp van het standaard MIDI-bestandsformaat (zie **Menu Bestand, opslaan MIDI-bestand**, zie pagina 155).

De volgende gegevens worden (afzonderlijk per bestand) opgeslagen:

- alle bewerkte maten (d.w.z. alles wat u op het beeldscherm ziet inclusief teksten en speciale tekens)
- de gegevens van **opmaak**, indien deze werd uitgevoerd
- de voorinstellingen van functietoetsen zoals balken aan/uit, na **PLAY** terug, **PLAY met partituur** enz.
- **notenbalknamen** drukken/niet drukken, maatcijfers drukken en modus, laatste beeldschermformaat, laatste afdrukinstelling, type en resolutie, waarde streepstijging vanaf x %, triolenbehandeling (geen cijfers, alleen cijfers, met bogen), laatst aangegeven beginmaat, AU-TO-modus en # / b, markerposities 1 t/m 10.

De functie **opslaan** kan ook gebruikt worden, om geheel lege stukken op te slaan. Zo is het mogelijk een bibliotheek van partituurpatronen aan te leggen, zodat u niet steeds bij iedere nieuwe song alle parameters in hoeft te stellen.

Voorbeeld: u heeft bij het werken met koren vaak een partituurgeraamte nodig, dat uit 4 zangstemmen met een pianopartij bestaat.

- stel alle parameters in die steeds meteen nodig zijn (bijv. 6 notenbalken, notensleutels, notenbalknamen, partituurklemmen, notenbal-keninstelling)
- sla deze parameters op als bijv. CHOR4.SON
- voortaan kunt u, in plaats van steeds het partituurgeraamte opnieuw te maken, gewoon CHOR4.SON laden; alle parameters staan dan tot uw beschikking



Indien u bij de start van het programma een bepaalde instelling klaar wilt hebben staan, sla deze dan op in een song met de naam **SPP**. SON - zie pagina 122



**ATARI gebruikers:** Wilt u ook uw printer als standaard printer in het bijbehorende menu ( correct ingesteld ) terugvinden, dan moet als volgt te werk gaan:



Plaats in het bestand **SPP**.SON in de eerste maat een willekeurige noot. Maak dit "muziekstuk" nu op. Activeer de optie **afdrukken**. Stel uw printer en de desbetreffende resolutie in. Verwijder de noot, daardoor is de opmaak weer opgeheven, alle instellingen zijn echte nog aanwezig. Sla dit "muziekstuk" nu als **SPP**.SON op.



Om te voorkomen dat u gegevens kwijtraakt in het geval van een stroomstoring of het vastlopen van het programma, kunt u langere stukken het beste ook tijdens het bewerken af en toe voor de veiligheid opslaan. Onvolledige maten of lege maten "hinderen" het programma geenszins.



Ook via [ **Ctrl+S** ] te bereiken.



#### 3.4.5 MIDI-step by step

[ , ]



De stapsgewijze invoer (**step-by-step**) is alleen mogelijk, indien een **MIDI-apparaat** is aangesloten.

Hiermee kan behoorlijk snel - en zonder hinder van tijdfouten tijdens het inspelen - een muziekstuk of deel van een muziekstuk worden ingevoerd.

**SPP** houdt rekening met reeds in de maat aanwezige tekens. Als een ingevoerd teken tot een "volle" maat leidt, springt de invoer automatisch naar de volgende maat.

Zo gaat u te werk:

- klik rechts in de maat, waar u noten in wilt voeren
- stel via het toetsenbord (of met de muis) de gewenste noten-/rustwaarde in (zie pagina 74.)
- speel een toon of akkoord op het MIDI-apparaat. **SPP** berekent de bijbehorende noten op het moment, dat u alle toetsen loslaat
- als u een rust wilt plaatsen, kunt u een willekeurige toets indrukken



Als secunde-noten noodzakelijk zijn, om een akkoord grafisch juist te noteren, dan worden tonen van het akkoord, die later worden aangeslagen aan de andere kant van de notenstok geplaatst!



Bij ieder maateinde moet u kort met inspelen stoppen om **SPP** naar een nieuwe maat te laten springen. Verwonder u dus niet dat, wanneer u een achtstenloopje in een virtuoos tempo over twee maten inspeelt, in de tweede maat enige noten ontbreken! Ook de telling van gebeurtenissen (wanneer is de maat vol?) raakt dan in de war.



Ook via [ , ] ( **komma** ) te bereiken.

### 3.4.6 MIDI-realtime

[ Ctrl+M ]

**SPP** maakt het mogelijk, de invoer van noten in realtime via het spel op een MIDI-keyboard te laten gebeuren. Dan rekent het programma binnenkomende MIDI-informatie (toon aan/toon uit/pedaal), rekening houdend met de ingestelde parameters, in muziekschrift om. Zo kan onder bepaalde omstandigheden een zeer snelle invoer worden bereikt.

|                           |                                                                                       |                                  |               |
|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|---------------|
| Notenbalk :               | < 1 >                                                                                 | 2 Not.balk                       | 1 Not.balk    |
| Beginmaat :               | < 1 >                                                                                 | Splitspunt: <input type="text"/> |               |
| Eindmaat :                | < 100 >                                                                               | Tik intern                       | Tik extern    |
| Metronoom<br>tik :        | <  > | Rusten zetten                    | zonder rusten |
| met tempo :               | < 120 >                                                                               | Pedaal zetten                    | zonder Pedaal |
| kleinste<br>notenwaarde : | <  > | START                            | SLUITEN       |


"Hoezo: onder bepaalde omstandigheden", vraagt u zich misschien af. Goe-  
de vraag! Wel, het is duidelijk dat bij een automatische omzetting van de  
noten die u speelt in muziekschrift, de factor tijd een beslissende rol speelt.  
Binnenkomende MIDI-gegevens worden immers aan bepaalde punten in de  
tijd verbonden, om later in muziekschrift omgezet te kunnen worden. Dit  
banale gegeven bergt echter enige problemen in zich:

- Er moet een zeer precieze overeenstemming tussen de meelopende metronoomtikken en het spel op het keyboard worden bereikt (wie vaak etudes heeft ingestudeerd met behulp van een metronoom is hier in het voordeel!)

- Naast het aanslaan van toetsen is voor de correcte omrekening in muziekschrift tevens het loslaten ervan belangrijk. Als een toon te vroeg wordt beëindigd, ontstaan onbedoelde rusten, een te laat beëindigde toon (overlappende tonen - uitgedijd legato) brengt het programma "al aardig aan het zweten", zodat er foutieve interpretaties kunnen ontstaan. Het onbedoelde invoegen van rusten kan wel door de instelling "**zonder rusten**" (zie verder) voorkomen worden.

Nadat u onder menu-item "**Bestand**" de optie "**MIDI-realtime**" heeft gekozen, komt bovenstaand venster tevoorschijn, waarin de nodige waarden kunnen worden ingesteld. De hier ingevulde waarden blijven geldig, zodat bij verdere invoer geen veranderingen nodig zijn. De instelling geschiedt met de muis en de pijlvelden.

#### Zo gaat u te werk:

- Verzekert u ervan, dat het MIDI-keyboard met de computer verbonden is en ingeschakeld staat. Rommel niet met de kabels, als de computer of het keyboard aanstaan. Vreselijke schade kan het gevolg zijn!
- Stel het invoerbereik in (**begin- en eindmaat**). Zodoende worden andere gedeelten van het stuk beschermd tegen het risico dat er overheen gespeeld wordt.
- Kies tussen een of twee invoer-notenbalken (bijv. om twee samenhangende pianostemmen tegelijk in te voeren)
- (alleen indien twee notenbalken ingesteld zijn) zet het splitspunt met de muis of gewoon via het klavier van het MIDI-apparaat. Het splitspunt geeft aan, tot welke toon een MIDI-gebeurtenis met de tweede notenbalk moet worden verbonden.
- Stel de gewenste notenbalk in (1..31).
- Stel in of de metronoomklik via de ingebouwde computerluidspreker (intern) of via het aangesloten geluidsapparaat (externe klik) te horen moet zijn.

In het laatste geval kunt u in een venster nog speciale gegevens voor uw klankapparaat instellen.

- Stel nu het gewenste metrum voor de metronoom in (in de regel kwarten) en het tempo (tikken per minuut) in.
- Beslissend voor de berekening van het muziekschrift is een zinvolle instelling van de parameters "**kleinste notenwaarde**" (quantisering): valt te verwachten dat in de MIDI-invoer sowieso alleen noten worden ingevoerd die groter dan of gelijk zijn aan een achtste, dan stelt u hier een achtste noot in. Als u een 1/32 noot instelt, bereikt u alleen een bruikbaar muziekschrift, indien u ofwel met een zeer langzame metronoom, of extreem nauwkeurig inspeelt.
- Indien ook triolen worden toegestaan, zet dan de parameter "**kleinste notenwaarde**" op een **trioolwaarde**. Let er in dat geval wel op, dat van de eigenlijke waarden alleen die worden bekeken, die bijv. de 1/16 triolen als "deler" bevatten, dus die qua tijdsduur minstens een gradatie hoger liggen (dus alle "hele" achtsten, kwarten enz.)
- Met het veld "**Rusten zetten/zonder rusten**" en "**Pedaal zetten/zonder pedaal**" wordt de berekening van rusten toegelaten of onderdrukt. Na het kiezen van "zonder rusten" wordt de berekening van rusten tot de volgende MIDI-invoer volledig uitgeschakeld. Door het kiezen van "met pedaal" kan de rustberekening van het pedaal van het MIDI-keyboard afhankelijk worden gemaakt. Deze functie zorgt ervoor, dat de opname van rusten wordt onderdrukt, zolang het pedaal ingedrukt wordt.
- Begin nu de invoer door op het **START**-veld te klikken: De metronoom begint in het ingestelde tempo te tikken, de teltijd wordt synchroon weergegeven. Belangrijk: uw spel moet in de pas lopen met de aangegeven teltijd, want anders krijgt men een verschuiving van het muziekschrift ten opzichte van de maatverdeling.

- U heeft alle tijd, om zich op het metronoomtempo in te stellen, aangezien de invoer pas begint met de eerste ingevoerde noot. Als de invoer precies aan het begin van een maat moet beginnen, moet uw invoer precies bij metronoomtik 1 beginnen! Het beste kunt u de tel-tijden een of twee maten meetellen. Bij opmaten begint u met de bij-behorende teltijd.
- Na beëindiging van de invoer klikt u op het veld "Sluiten". *SPP* berekent dan het muziekschrift voor hetgeen u heeft ingespeeld.



Indien u bij de opname fouten heeft gemaakt, kunt u via het veld "Annuleer" naar de voorinstellingen voor MIDI terugkeren. Alle tot dan toe ingespeelde noten gaan dan verloren!

Als u per ongeluk "Annuleer" heeft gekozen zijn alle zojuist ingespeelde noten voorgoed verloren! Pas daar dus mee op!



Ook via [ **Ctrl+M** ] bereikbaar.

#### 3.4.7 Opmaak

[ **Ctrl+F** ]

Deze functie is vergelijkbaar met omslag resp. lay-out in de boekdrukkunst. Als men weet, dat boeken drukken sinds Gutenbergs uitvinding rond 1450 mogelijk is, het drukken van muziekschrift echter pas, tot aan de uitvinding van computers van de vierde generatie, via het afdrukken vanaf steekplaten (met de hand gemaakte gravuren), dan zal men begrijpen hoeveel ingewikkelder de **opmaak** van noten is! (Daarom is dit hoofdstuk ook het langste uit het hele boek!). Opmaken betekent dus, het "op lengte brengen" van notenregels.

Niet uit te rekken elementen zoals notenkoppen, **staand zetsel aan het begin van een partituur** en de bijzondere kentekenen die bij toonsoort- en maatsoortwisselingen horen, zorgen dat het helemaal niet zo eenvoudig is voor een computerprogramma om deze allemaal te ondervangen. Daar hoeft u zich echter niet druk over te maken...



### 3.4.7.1 Overzicht

De **opmaak** zoals die nu is, omvat de volgende functies:

- vrij paginaformaat
- vrije zetspiegel (marges)
- Inspringende eerste partituurregel
- vrije instelling aantal partituurregels per pagina
- vrije keuze van spreiding
- vrije instelling van aantal maten per pagina
- verticale verschuiving van afzonderlijke partituurregels
- afbeelding in vier afbeeldingformaten bij benutting van de volledige beeldscherm breedte
- te gebruiken als zuivere "zichtfunctie" bij reeds opgemaakte stukken
- automatische omslag van legatobogen
- willekeurig veel pagina's op te maken (afhankelijk van het werkgeheugen)
- **PLAY** op de opmaakbladzij, als het stuk opgemaakt is

Voordat **SPP** een stuk op papier kan brengen, moet er de opmaak op zijn toegepast. Dan worden de partituurregels door een routine, die met blokoperaties (uitvullen) van vele tekstprogramma's te vergelijken is, automatisch op gelijke lengte gebracht.

**SPP** berekent dan experimenteel iedere regel met de ingestelde minimale spreiding en doet hem dan zo uitdijen, dat de laatste maat die er nog bij past, precies op het einde van de regel staat.

### 3.4.7.2 Mogelijkheden van de SPP-opmaakroutines

U kunt notenvoorbeelden in een paginaformaat van 10 \* 4 cm afdrukken (of in een tekstprogramma overnemen, zie verder). In afwijking van de DIN-maten (A4 enz.) kunt u elk denkbaar formaat kiezen door het invoeren van de gewenste lengte en breedte. Maximaal 1 m2 (100 cm \* 100 cm). Als grafiek opgeslagen zou een 1 : 1 - **afdruk** denkbaar zijn.

Een bijzonder geval vormt het A4 - liggend - formaat, waarbij de noten kortweg worden gedraaid, zodat dit formaat ook op normale DIN A4-printers (beslist niet op 9 naaldds matrix-printers!) gebruikt kan worden. Dit moet men echter zelf in het Windows – afdrukvenster instellen!

U kunt de "**zetspiegel**" ook zelf bepalen. Deze geeft aan hoe breed de marges boven/onder/links/rechts zullen zijn. Zo kan men bijv. op eigen wijze een briefhoofd met de noten rechtsboven maken, of een A4 tot aan de laatste printerpixel vol maken en dan een iets groter papierformaat in de printer schuiven...

*SPP* biedt de mogelijkheid, de spreiding op een pagina en/of het aantal maten per regel vrij te veranderen. Deze beperkingen worden automatisch juist uitgerekend, zodat ook bij kleine spreiding (bijv. 20%) geen overlappingen van notenkoppen en andere niet uit te vullen tekens optreden. U kunt bijv. precies de laatste maat op een bladzij brengen - in de techniek van muzieknotatie bijzonder belangrijk als "keerpunt" - of het programma de opdracht geven, bijv. om bij wijze van uitzondering in de derde partituurregel op pagina 1, twee maten extra onder te brengen.

Zoals gebruikelijk in pocket partituren kan men notenbalken van instrumenten, die net even pauzeren, onderdrukken. De verticale verschuiving van afzonderlijke notenbalken is evenzeer mogelijk als het bepalen van de inspringing van de eerste regel (belangrijk bij het gebruik van **notenbalknamen**, zie verder).

Het programma ondersteunt u bovendien met een zinvolle automatiek en vier afbeeldingsformaten:

- klein, normaal, groot (deze formaten kent u al van het hoofdvenster)
- weergave gehele pagina

Als u uw noten precies op de bladzijde moet plaatsen, kan een liniaal in cm – indeling tevoorschijn worden gebracht, die u het positioneren veel gemakkelijker maakt. (voorbeeld, zie verder).



Bezitter van **ATARI**-computers, die het grafische formaat **STAD** ondersteunen kunnen bovendien het raster voor **STAD** – afbeeldingen, als het ware een net over de partituur pagina heen leggen. Door verbinding met andere instelbare parameters ( paginaformaat, verticale verschuiving ) kunt u op deze manier vele ( lege ) afbeeldingen op uw harde schijf voorkomen.



De opmaak functioneert ook, wanneer u helemaal niets instelt! In dat geval worden de laatst in het hoofdvenster ingestelde spreiding en voor rest de "normale" waarden gebruikt.

- paginaformaat DIN A4 met vooringestelde zetspiegel
- inspringing van de eerste partituurregel met 1,4 cm
- opties in "standaard"- instelling

### Werk van groot naar klein!

Alle wijzigingen moeten volgens het principe "van groot naar klein" worden aangebracht. Anders zult u moeten constateren, dat "gedachteloos" opmaken tot extra werk leidt.

Bepaalde veranderingen (bijv. het verschuiven van randen van de zetspiegel) hebben zo'n sterk effect, dat andere reeds met de hand aangebrachte correcties (bijv. aantal maten per regel) door het programma weer teniet worden gedaan. Zo formatteert **SPP** een hele bladzijde opnieuw, als u de minimale spreiding op een andere waarde instelt, en dit zonder ergens anders rekening mee te houden! Alle naderhand aangebrachte instellingen zoals de handmatige maatindeling of de verticale verschuiving van regels worden bij dit proces gewist.

Oriënteer u bij uw werk op de volgorde in de opmaak, zoals u die op de volgende bladzijden beschreven zult zien.

#### 3.4.7.3 Voorbereiding

U zult zich echter voor de opmaak eerst moeten verzekeren, dat het muziekstuk wat de noten betreft foutloos is. Na de opmaak kunt u niet meer alle details verbeteren. Wat nog wel mogelijk is en wat niet meer, leest u op het einde van dit onderwerp.

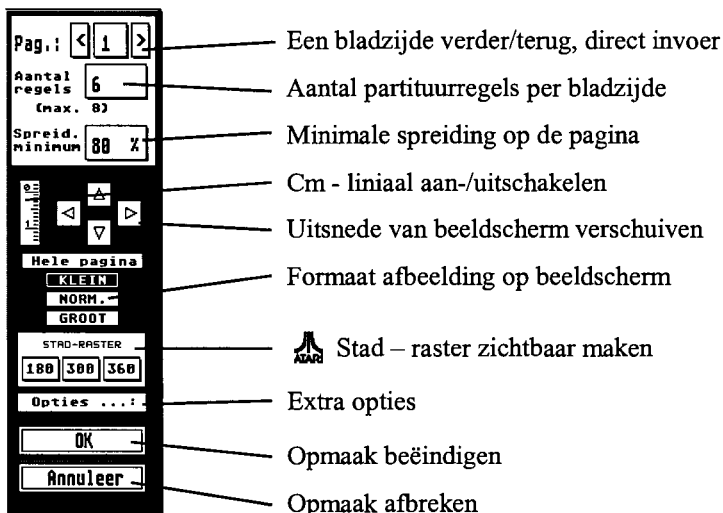
Tegen een korte visite aan de opmaakpagina - om hem te leren kennen - heeft het programma natuurlijk geen bezwaar. De opmaakpagina kan men zonder dat iets wordt beïnvloed weer verlaten, met de knop "Annuleer".



Belangrijk is bovendien, dat u voor het aanroepen van de opmaak de algemene spreiding in het hoofdvenster (vgl. "**Algemene spreiding**", pagina 82) zo instellen, dat u de gewenste latere afdruk zo dicht mogelijk benadert. Deze waarde wordt namelijk door het programma gebruikt als voorinstelling voor alle op te maken pagina's. Weliswaar kunt u tijdens de opmaak de spreiding voor iedere afzonderlijke pagina apart instellen, maar dat is natuurlijk veel bewerklijker dan een korte klik voordien in de spreidingsbox.

### 3.4.7.4 Parameters en opties vastleggen

Als u de spreiding vast heeft gelegd, komt de **opmaak** tot stand doordat u deze optie kiest onder menu-item **Bestand**. Op de eerste plaats heeft u de mogelijkheid, voor de berekening van de eerste pagina parameters in te stellen.



- Stel in, hoeveel partituurregels per bladzijde u wenst, door op de box te klikken en de gewenste waarde in te voeren. *SPP* deelt u

onder de box mee, hoeveel regels u maximaal op een bladzijde kwijt kunt.

- De maximale spreiding moet u al goed ingesteld hebben (zie pagina 82), doe dit anders nu
- Het afbeeldingsformaat kan worden bepaald.  
*SPP* ondersteunt bij de opmaak in totaal vier afbeeldingsformaten, "klein, normaal, groot" hebben dezelfde vorm als in het hoofdvenster. "Hele pagina" daarentegen laat de gehele bladzijde zien, hoe groot of klein uw beeldscherm ook is.



Indien van gehele bladzijde over wordt geschakeld naar een ander formaat moet eerst een partituuruitsnede worden gekozen d.m.v. een klein kader. Bij het overgaan van klein naar groot/ normaal etc. wordt de actuele uitsnede ge"zoom"d, d.w.z. het middelpunt van de uitsnede blijft hetzelfde. Als u naar de linker bovenhoek wilt gaan, helpt het als u nogmaals op hetzelfde formaat klikt. De uitsnede gaat dan naar het begin van de bladzijde.



In het algemeen kunt u het beste met de gehele bladzijde - weergave beginnen en ter controle steeds naar de daarvoor meest geschikt weergave overschakelen.

- Leg, indien gewenst, de overige opties vast

| Opmaak - Extra functies |                                                                        |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| 1                       | Notenbalknaam niet printen                                             |
| 2                       | <input checked="" type="checkbox"/> Notenbalknaam voor de eerste regel |
| 3                       | Notenbalknaam afgekort voor de eerste regel                            |
| 4                       | Notenbalknaam voor ALLE regels                                         |
| 5                       | Notenbalknaam afgekort voor ALLE regels                                |
| 6                       | Notenbalknaam in regel 1 normaal, dan afgekort                         |
| 7                       | <input checked="" type="checkbox"/> Lege notenbalken normaal           |
| 8                       | Lege notenbalken verbergen                                             |
|                         | minimum-afstand tussen de notenbalken: 60 Pixel                        |
|                         | <input checked="" type="checkbox"/> overlapping niet gewenst           |
|                         | overlapping toegestaan                                                 |
|                         | titelruimte op pagina 1                                                |
| ANNULEER                |                                                                        |

Als u op het "**opties**"-veld geklikt heeft, kunt u in het instelvenster in de zes bovenste items het gedrag van **SPP** ten aanzien van de **notenbalknamen** regelen:

#### **Notenbalknaam niet drukken**

Ook als u in het hoofdvenster namen aan de notenbalken heeft gegeven, zullen deze bij de opmaak en het afdrukken niet zichtbaar worden.

#### **Notenbalknaam voor de eerste regel**

Deze standaard-instelling schrijft alleen voor de eerste partituurregel de notenbalknamen in volle lengte

#### **Notenbalknaam afgekort voor de eerste regel**

Notenbalknamen (zie pagina 114 - 115) komen **afgekort** voor alleen de eerste regel te staan.

#### **Notenbalknaam afgekort voor ALLE regels**

De afgekorte naam komt voor iedere partituurregel

#### **Notenbalknaam in regel 1 normaal, dan afgekort**

Dit is gebruikelijk in (pocket-)partituren

De volgende instelvensters gaan over het gedrag van regels op de opmaakpagina:

#### **Lege notenbalken normaal / Lege notenbalken verbergen**

Zijn er bij de opmaak lege notenregels, die in een stem lege maten of alleen gehele rusten bevatten, dan kunnen deze regels verborgen worden (vgl. ook "**Lege maten met gehele rusten vullen**", zie pagina 162).



Een handmatige instelling van het aantal notenbalken per bladzijde is dan niet meer nodig, daar dit door een automatisme uitgerekend moet worden.

### Minimum-afstand tussen de notenbalken

Hier legt u in pixels vast, indien de onderdrukking van lege balken actief is, Hoe dicht het automatisme de notenbalken naar elkaar toe mag schuiven (een pixel is een punt op het beeldscherm)

### Overlapping niet gewenst/ overlapping toegestaan

(De knutselaarfunctie!) Hier kan men het automatisme, dat ervoor zorgt dat notenbalken door handmatig verschuiven op de opmaakpagina (zie verder) elkaar niet overlappen, buiten werking stellen. Zo kan men ook notenbalken maken met tien lijnen!

### Titelruimte op pagina 1

Als deze functie aan staat, kan men ruimte scheppen voor de titel. Hoe hier precies mee om te gaan, zie pagina 140.

- **Bepaal het bladzijdeformaat.** (klik op het veldje linksboven op het weergegeven blad)

Kies het gewenste formaat door erop te klikken. Een vrij, geheel zelf te bepalen formaat kan eveneens worden gekozen door op "ANDERE:" te klikken en bij "breedte" en "hoogte" de waarden in te voeren die men kiest.



Om het paginaformaat naderhand te wijzigen, klikt u op de box linksboven op het afgebeelde blad, waar het huidige formaat in aangegeven staat. Voorzichtig: **SPP** maakt het gehele stuk opnieuw op! (als er geen pagina - selectiebox te zien is, tweemaal op formaat "normaal" klikken, zodat de linkerbovenhoek van het blad zichtbaar wordt).

- Stel, indien gewenst, de paginanummering in

| Pagina-nummering           |       |       |       |
|----------------------------|-------|-------|-------|
| boven                      | onder | groot | klein |
| op even pagina's links     |       |       |       |
| begin met pagina-nummer: 1 |       |       |       |

De bovenste optie kunt u aan- (het veld wordt invers) of uitschakelen. De opties op de tweede regel zijn per twee keuzeschakelaars.

*SPP* schrijft normaal gesproken het paginanummer in de rechtermarge van de zetspiegel. Als u een andere verdeling wenst kiest u bijv. "op even pagina's links".

Het eerste paginanummer hoeft niet "1" te zijn (denk aan een groot, uit meerdere delen bestaand werk); voer dan een ander getal in achter "**begin met pagina-nummer:**".



Als de eerste pagina van de opmaak klaar is, kunt u op het paginacijfer klikken en het verschuiven. De clou is, dat een positieverandering op pagina 1 overgenomen wordt op de andere bladzijden. Toch kunt u vanaf pagina 2 ieder paginacijfer alsnog anders plaatsen.

Door op een paginacijfer **rechts** te klikken, kan men deze instellingsbox opnieuw oproepen.

#### 3.4.7.5 Opmaken en handmatig vormgeven

Na deze voorbereidingen begint u nu met het opmaakproces door op **START** te klikken. Na een korte tijd is de eerste bladzijde al te bekijken. Wat u nog kunt vormgeven, blijkt uit onderstaand overzicht:



Pagina formaat veranderen

Zetspiegel veranderen

Inspringing 1e maat verschuiven

Tekst verschuiven

Inschakelbare lineaal

Notenbalken verschuiven

Maatnummering verschuiven

Maat meer of minder

- **Paginaformaat wijzigen**  
zie pagina 135.

- **Zetspiegel wijzigen**

Zetspiegel is wat men de daadwerkelijk te bedrukken bladzijde noemt, dus alles binnen de streepjeslijn. De zetspiegel kan alleen op pagina 1 ingesteld worden en is geldig voor het gehele stuk.

Om hem te veranderen klikt u op de streepjeslijn en beweegt de betreffende margeline met ingedrukt gehouden muisknop totdat hij de juiste positie heeft ('klik en sleep').

Omdat deze parameter zo'n beslissend effect heeft op de opmaak van het gehele stuk, vraagt **SPP** voor de zekerheid nog een keer, of de wijziging werkelijk plaats moet vinden.



Immers: **SPP** maakt daarna het gehele stuk opnieuw op!

- **Inspringing van de eerste partituurregel wijzigen**

De eerste partituurregel kan men onbeperkt doen inspringen. Klik en sleep; intussen wordt de huidige inspringing in pixels aangeduid (1 pixel=1/90 inch).



Hierna doet *SPP* de opmaak opnieuw.

- **Spreiding van huidige bladzijde wijzigen**

*SPP* berekent tijdens de opmaak steeds de laatste maat die nog op de regel past. Als uitgangswaarde wordt de minimale spreiding gehanteerd. Deze staat voor de algemene spreiding die u in het hoofdvenster heeft ingevoerd en die voor alle bladzijden geldt. De regel wordt dus zo opgevuld, dat de maatstreep precies op het einde van een regel staat. Bij een kleine minimale spreiding passen meer maten in een regel, bij een grotere minimale spreiding minder. De spreiding kan per bladzijde opnieuw worden bepaald.



Hierna maakt *SPP* het stuk opnieuw op.

- **Aantal maten per regel**

Klik in het veld +1 of het veld -1 in het gebied van de noten. Indien het technisch mogelijk is krijgt de regel een maat meer resp. minder.



Hierna maakt *SPP* het stuk opnieuw op.

- **Verticale verschuiving van afzonderlijke notenbalken**

Soms kan een gelijkmatige spreiding niet binnen een partituurregel worden bereikt. In het bijzonder eisen ver van de notenbalk verwijderde melodielijnen - vooral bij een romantisch, door speciale tekens, bogen en verbale toevoegingen "overladen" geraakt stuk - meer plaats dan barokcomposities.

In **SPP** heeft u de mogelijkheid, afzonderlijke notenbalken (bij regel van uitzondering) naar boven of naar onderen te schuiven. Zo kan ook bij technisch problematische plaatsen een grote optische evenwichtigheid worden bereikt.

Klik en sleep met de notenbalk. Indien u hierbij ook de rechter muisknop ingedrukt houdt worden ook alle notenbalken die lager liggen mee verschoven.

Bovendien vraagt **SPP** dan, of de lager liggende notenbalken mee moeten worden verschoven.

- **Bladzijde verder / terug**

Bij een bladzijdenomslag wordt de nieuwe bladzijde zonodig geformatteerd en getekend.



Men kan ook direct op het aantal pagina's klikken en een nieuw getal invoeren! Zo is een **snel-opmaak** mogelijk, waarmee men een overzicht krijgt. Voert u bijv. "99" in - **SPP** formatteert dan de tussenliggende bladzijden (zonder deze te tekenen, hetgeen veel tijd bespaart) en eindigt bij pagina 99 - of de laatste bladzijde die aanwezig is!

- **Verschuiven, centreren, wissen van vrije tekst**

Alle vrije teksten kunnen met ingedrukt gehouden linker muisknop verschoven worden. Klikt men er met de rechter muisknop op, dan kan men in een dialoogbox beslissen of de tekst gewist of gecentreerd moet worden. Het laatste is erg geschikt voor het centreren van de titel.



Lyrics vormen geen vrije tekst en kunnen dus niet verschoven worden!

- **Verschuiven van het paginanummer**  
Zie pagina 136.

- **Titelruimte op pagina 1**

Deze functie dient ervoor, plaats voor de **titel** te maken op de eerste pagina, zonder alle notenbalken met de hand te moeten verschuiven. De laatste optie onder "**opties...**" moet ingeschakeld staan. U gaat dan als volgt te werk:

- 1 Schrijf de titel als vrije tekst boven de bovenste notenbalk, boven maat 1
- 2 Roep de opmaakpagina op met beeldformaat "**normaal**", verschuif eventueel nog de beeldschermuitsnede, zodat de bovenste bladrand te zien is.
- 3 Bepaal de afstand tussen de titel en de daaronder liggende notenregel, door de titel met ingedrukt gehouden linker muisknop naar boven of onder te schuiven. Belangrijk: met de afstand tot de bovenste bladrand geen rekening houden! Desnoods de titel daar overheen schuiven.
- 4 Forceer een nieuwe opmaak van de bladzijde, door op de spreidingsbox te klikken, daarin niets te veranderen, en op [Enter] te drukken.

**SPP** plaatst de titel nu zo op de bladzijde, dat de afstand tussen bovenste bladrand en titel precies zo groot is als de door u ingestelde afstand tussen de titel en de eronder liggende notenbalk. Om dit te bereiken worden alle afstanden tussen de notenbalken verkleind.



Zouden notenbalken hierdoor tegen elkaar aan botsen, dan moet u het aantal notenbalken op de bladzijde verminderen!



Indien u een verticale centrering niet mooi vindt, kunt u de titel ook nog verticaal verschuiven (klik en sleep).

- **PLAY op de opmaakpagina**

Volledig opgemaakte stukken kan men ook op de opmaak pagina beluisteren. Druk op [Tab]. Als u "**PLAY met partituur aan**" (F1) heeft ingesteld, worden de pagina's meegebladerd.

### 3.4.7.6 Na de opmaak

Nadat u de opmaak tot de laatste maat heeft volbracht en de opmaakselectie via het **OK** – veld verlaten heeft, is de muziek klaar om te worden afgedrukt. De beeldschermweergave weerspiegelt de toestand van de opmaak. De afstanden van de noten worden op de pixel nauwkeurig hetzelfde afgebeeld, als ze zullen worden afgedrukt.

Op grond van dit gegeven moet u toe te voegen speciale tekens en in het bijzonder de vrije legatobogen (zie onder menu-item **Tekens**, optie **Legatobogen**, zie pagina 203) pas na de opmaak zetten, als u zich ergerlijke aanpassingen naderhand wilt besparen.

In het hoofdvenster worden geregeleinden aangegeven door verticaal gearceerde lijnen. In een klein venster bij deze lijn kan de positie van maten (pagina, regel) worden afgelezen.

### 3.4.7.7 Editeer mogelijkheden na de opmaak

Ook na de opmaak kunnen nog bepaalde veranderingen worden aangebracht, namelijk:

- legatobogen bewerken
- speciale tekens bewerken (dynamiek, articulatie enz.)
- strofetekst (lyrics) wijzigen
- vrije tekst wijzigen
- uiterlijk van maatstrepen (normaal, mensuur, enkel)
- noten en rusten verticaal verschuiven
- akkoorden wijzigen (noten verschuiven, toevoegen, wissen - zolang tenminste een noot blijft staan)
- voortekens zetten/wissen
- alle bereiksfuncties behalve wissen (dus in het bijzonder stokricting wijzigen", "waardestreep veranderen" en "notenwaarde veranderen" is nog mogelijk)
- horizontale verschuiving van noten en rusten (zie menu-item **Extra's**, **Horizontaal verschuiven**, zie pagina 270)
- wijziging van de maataanduiding

De volgende wijzigingen kunnen niet meer plaatsvinden:

- partituurklemmen wijzigen
- blokopertes zoals verschuiven en kopiëren
- met de hand verschuiven (ruimte scheppen) over alle notenbalken
- nieuwe toonsoort- en maatsoort
- wijzigingen van maatstrepen in de maatstreepselectie, zie pagina 96
- wijziging van de algemene spreiding

Indien laatstgenoemde wijzigingen voor reeds opgemaakte stukken noodzakelijk blijken te zijn (akkoord wissen, stuk of notenbalk transponeren, enz.), dan moet **SPP** de huidige opmaak wissen. In dat geval zult u het stuk op-nieuw op moeten maken.

Bij veranderingen die na de opmaak toegestaan zijn volgt geen automatische aanpassing van de afstanden tussen noten meer. Alle x-waarden van de partituurregels blijven ongewijzigd. Als perse extra plaats nodig is, bijv. om een vergeten voorteken tussen zestienden te zetten, kan het met de hand verschuiven van noten [Alt] en [Ctrl] ingedrukt houden) een oplossing brengen (zie "**Horizontaal verschuiven**", zie pagina 270).



De mogelijkheid om noten en voortekens te wijzigen na de opmaak dient men slechts in noodgevallen te gebruiken! Het is beter om het bewerkte muziekstuk op foutloosheid te controleren (door het beluisteren ) voor de opmaak.

### 3.4.7.8 Opmaak opheffen

Klik bij een muziekstuk dat opgemaakt is, in de spreidingsbox in het hoofdvenster.

### 3.4.8 Overzicht



Aanwijzing: deze functie is alleen bij opgemaakte stukken mogelijk!

**SPP** tekent een of twee bladzijden in pagina-afbeelding. Een bladzijdeselectie ontbreekt. De pagina, die bij de aanvangsmaat in het hoofdvenster hoort, wordt getekend. Als er genoeg plaats is op het beeldscherm wordt - afhankelijk van het ingestelde afdrukformaat en de lengte van het muziekstuk - tot twee bladzijden getekend. Sleutels en tekst worden meestal groot afgebeeld, maar het gaat om - de naam zegt het al - het overzicht van een (misschien vergeten) stuk.

### 3.4.9 Afdrukken

[ Ctrl+D ]



Afdrukken kan men alleen opgemaakte stukken!

#### 3.4.9.1 Afdrukken onder WINDOWS

Als u op het menu "Bestand" de optie "Afdrukken" klikt, opent Windows het u vertrouwde afdrukvenster. De instelmogelijkheden zijn geheel afhankelijk van uw printer. Lees alles s.v.p. na in het handboek bij uw printer.



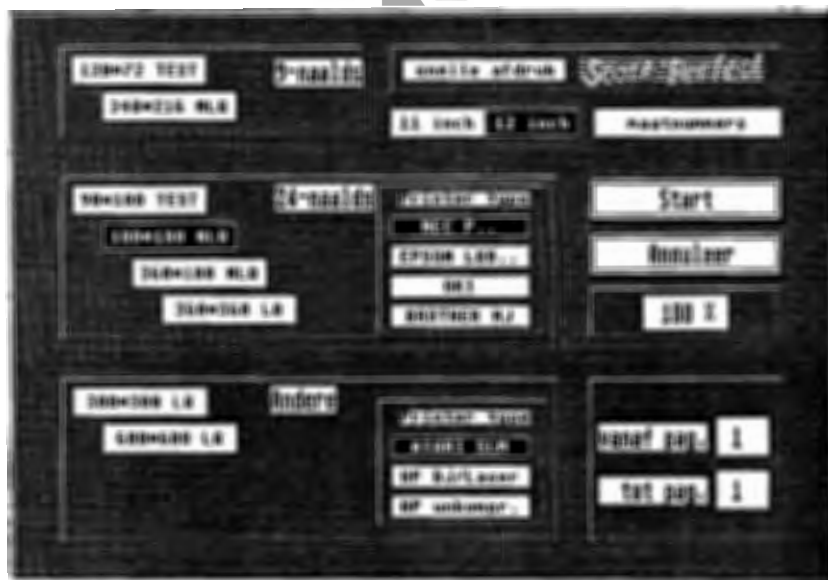
Indien u op de opmaakpagina voor DIN A4 liggend (**landscape**) heeft gekozen, moet u dit ook doen in uw afdrukvenster!

#### 3.4.9.2 Afdrukken onder ATARI



Voor het afdrukken zijn de fonts uit de folder **BANK** nodig (eveneens na het afdrukken tijdens de terugkeer naar het hoofdvenster). Als u niet met een harde schijf werkt, moet u er voor zorgen, dat de diskette met de juiste folder in drive A ligt. Oplossing: U heeft een bijbehorende gegevensdiskette gemaakt, die de fonts in de folder **BANK** en uw **SON** – bestanden bevatten.

### Het afdruk-venster bij ATARI-computers:



Wees niet verbaasd over de merkwaardige tekeningen, die tijdens het afdrucken op het beeldscherm ontstaan en eventueel zelfs 90 graden verdraaid zijn. Dit is programmatechnisch geregeld en verder geen reden tot bezorgdheid: **SPP** gebruikt het schermgeheugen voor het berekenen van de afdrukgegevens.



De afdrukprocedure kan op ieder moment via de rechter muistoets worden afgebroken. Eventueel moet u de toets langer ingedrukt houden.



#### Alleen ATARI: Instellingen

Het veld “maatnummers” kan via een muisklik geactiveerd worden, als u deze waarden heeft toegelaten. Omgekeerd kunt u door het deactiveren van het veld het afdrukken van maatchijfers voorkomen.

Voor het afdrukken op A4-papier kunt u op het veld “11 inch” klikken.



Door te klikken op “**Snelle afdruk**” kunt u de schermopbouw aanzienlijk versnellen, alleen worden de verder van de notenbalken verwijderde objecten (bijvoorbeeld teksten) niet meer ontdekt en afgedrukt. Daarom adviseren we deze optie alleen voor minder ingewikkelde partituren.

### Alleen ATARI: Printerkeuze en resolutie



U hoeft niet perse een van de aangegeven printertypes te kiezen. Het is reeds voldoende, als uw printer compatible is met een van de aangegeven printers. Lees in twijfelgevallen uw printerhandleiding. Hier geldt ook: des te hoger de resolutie, des te beter is de afdruk-kwaliteit - maar het afdrukken duurt dan ook veel langer.



Test zelf de verschillende resoluties via voorbeelden en bepaal steeds opnieuw, welke resolutie u nodig heeft. Om de opmaak te bekijken van een testafdruk is niet altijd de hoogste resolutie nodig.

### Alleen ATARI: Vergroten en verkleinen



Niet zoomen, maar wel de mogelijkheid om af te drukken op verschillende niveau's, afhankelijk van de printerresolutie! Een traploze instelling zou vanwege afrondingsfouten bij lowbudget printers zeer lelijke afdrukken opleveren en is daarom niet mogelijk.

In de tabel kunt u de verschillende niveau's voor de vergroting/verkleining aflezen. Deze gegevens zijn gescheiden qua printertype en resolutie:

| Printer   | Resolutie       | Vergroting / Verkleining in % |     |     |     |    |    |
|-----------|-----------------|-------------------------------|-----|-----|-----|----|----|
| 9-Naalds  |                 | 100                           | —   | —   | —   | —  | —  |
| 24-Naalds | 90*180/180*180  | 333                           | 200 | 166 | 100 | 50 | 33 |
|           | 360*180/360*360 | 166                           | 100 | 83  | 50  | 25 | 16 |
| Andere    | 300*300         | 200                           | 120 | 100 | 60  | 20 | -- |
|           | 600*600         | 100                           | 60  | 50  | 30  | 15 | 7  |

Voordat u een grote stapel papier gebruikt om te testen, hoe breed een blad papier op de opmaak-pagina moet zijn om na verkleining met x% precies een DIN-A4 pagina via uw printer te vullen, kunt u beter de volgende formule gebruiken:

**Breedte van de pagina: % = Breedte op de opmaakpagina in cm**  
**Hoogte van de pagina: % = Hoogte op de opmaakpagina in cm**

Voorbeeld: U wilt een grote partituur op 60%=0,60 afdrukken en de gehele breedte van de DIN-A4-pagina (Breedte: 20,10 cm, Hoogte: 28,01 cm) te gebruiken. U rekent als volgt:

$$20,10 : 0,60 = 33,50 \text{ (cm)}$$

$$28,01 : 0,60 = 46,68 \text{ (cm)}$$

Op de opmaak-pagina klikt u in de dialoogbox “**Paginaformaat**” op “**ANDERE**” en daarna achter “**Breedte**”. Voer nu 33,5 in, druk op [Return], voer 46,68 in, druk op [Return] en start de opmaak zoals gebruikelijk. In de dialoogbox “**Afdrukken**” kiest u 60% en daarna start u het afdrukken.

#### 3.4.10 Pagina naar klembord

##### 3.4.10.1 Pagina naar klembord in WINDOWS

*SPP* maakt het u mogelijk, op eenvoudige wijze noten naar andere programma over te brengen, bijv. een tekstverwerker of een grafisch programma.

**Twee mogelijkheden:**

- uitsneden van het beeldscherm (screenshot)
- een opgemaakte bladzijde exporteren

## Uitsneden van het beeldscherm

Alles dat u in het hoofdvenster of de opmaakpagina ziet, kunt u ook naar vele andere programma's exporteren. De meeste plaatjes in dit boek zijn zo ontstaan.

Nadeel: de resolutie is natuurlijk minder dan bij de tweede methode, maar voor een kort voorbeeld op een werkblad wel voldoende.

- In de bovenste rij van uw toetsenbord rechts vindt u een toets met de opdruk **PrintScreen**. Hiermee brengt u de gehele beeldschermhoud naar een **Windows-buffer (klembord)**.
- Start een ander programma, bijv. een grafisch- of tekstprogramma.
- Druk [**Ctrl+V**] (**plakken**) en snijd hier dan het gewenste deel af.



In de meeste grafische programma's (bijv. **Paint** in de map Accessoires van Windows) moet u op een stippellijn-kader klikken en de gewenste uitsnede met de muis aangeven. In tekstverwerkers (bijv. **Word**) klikt men op de geïmporteerde afbeelding, die vervolgens door zes vierkantjes op de rand van het plaatje omgeven wordt, waarmee men de gewenste uitsnede kan bepalen.



In "**Word97**" opent u eerst de werkbalk voor grafiek (Menu Beeld, werkbalken, figuur). Klik daarin op het bijsnijden-pictogram. Ga met de muispijl naar een van de vierkantjes en schuif dat in de gewenste richting. Zo wordt het plaatje aan de randen bijgesneden. Schuif zo alle hoeken naar de gewenste positie.

(In **Word 6.0** moet u bij het verslepen van hoekpunten [**Shift**] ingedrukt houden. Raadpleeg in twijfelgevallen uw documentatie onder kopjes als "Grafische bewerkingen", "Verkleinen" of "bijsnijden".)

## Een opgemaakte bladzijde naar het klembord kopiëren

Klik op menu-item "**Bestand**", "**Bladzijde naar klembord**". Het volgende paneel gaat open, dat aan een diskette doet denken:



Stel in, als het stuk meerdere bladzijden beslaat, in welke bladzijde geëxporteerd moeten worden. Bepaal ook de resolutie waarin dat moet gebeuren (90, 180, 300, 360, 600 DPI).

Zoals in het voorgaande beschreven werd, kunt u de bladzijde nu in een tekenprogramma of tekstverwerker laden en verder bewerken.



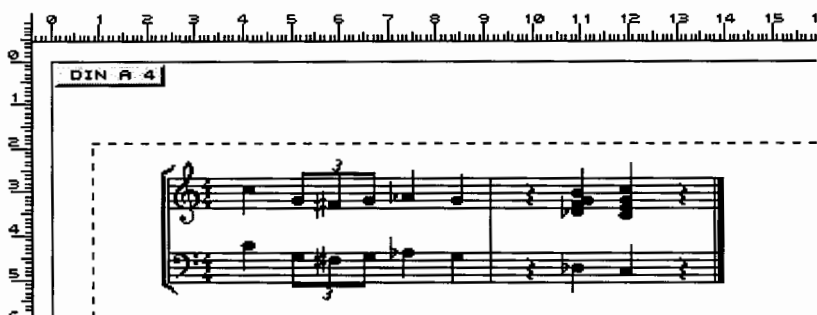
Het **Windows**-klembord kan per keer slechts een bladzijde bewaren. Als u eerst bladzijde 1 en dan 2 van uw notenvoorbeeld overbrengt, zonder de bladzijde tussendoor door een ander programma te laten afhaken, wordt bladzijde 1 overschreven.



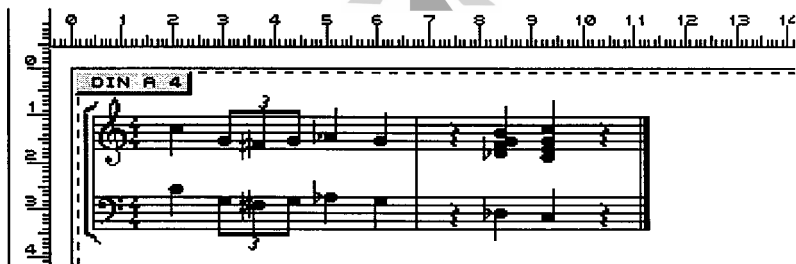
Wat overgebracht wordt is steeds een gehele bladzijde, ook wanneer u maar een klein gebied met noten heeft beschreven. Om geen overbodige witte vlekken te exporteren, kunt u het beste de volgende paragraaf lezen.

#### Uitsnede op de opmaakpagina begrenzen.

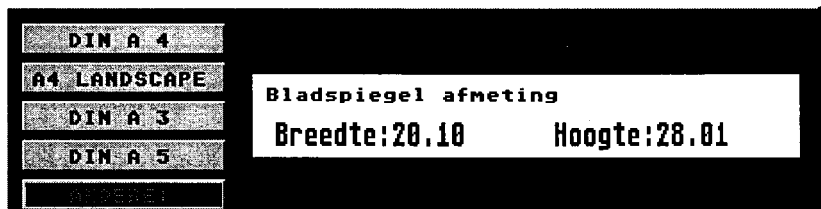
- Schakel de liniaal in



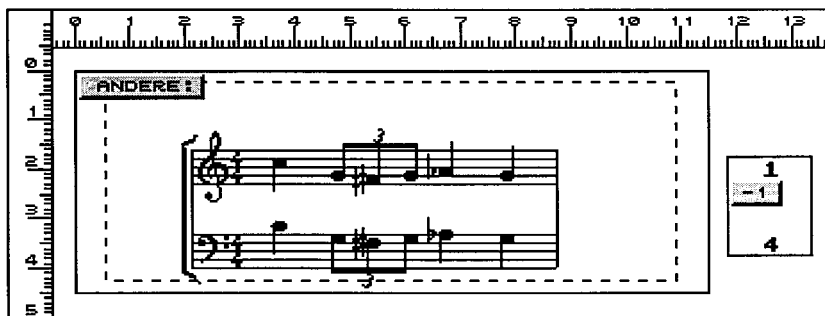
- Verschuif de bovenste rand van de zetspiegel en de inspringing van de eerste notenbalk zo ver mogelijk naar de rand



- Lees m.b.v. de liniaal de afmeting van het gebied met noten ongeveer af (hier 11,5 \* 4,5 cm).
- Klik op "DIN A4". Klik in het paginaformaat venster op "Andere" en dan op "breedte". Geef de gewenste breedte in (bijv. 11,5 cm). Klik op "OK". Geef de gewenste hoogte in (bijv. 4,5) [OK] Klik dan ergens buiten het paginaformaat venster.



- Uw gehele pagina is nu geen DIN A4 meer, maar nog maar 11,5 \* 4,5 cm groot. Schuif de inspringsing van de eerste regel nog wat naar links, zodat de beide maten op dezelfde "bladzijde" passen:



### 3 – Referentie-deel

- Verlaat de opmaakpagina met "OK" en roep onder "Bestand" de optie "Pagina naar Klembord" aan.
- Een bijsnijd – actie in het ontvangende programma is nu niet meer nodig!



Na de omvorming vormen de noten slechts een plaatje. Dit kan men naderhand niet meer in *SPP* gebruiken om er bijv. nog een fout uit te halen!

#### 3.4.10.2 IMG afbeeldingen bij ATARI

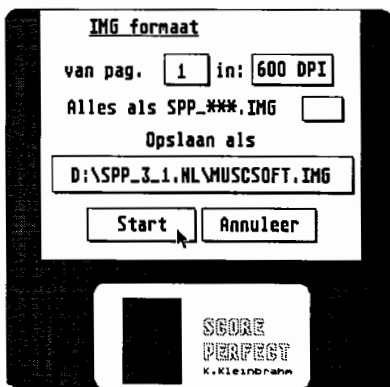
[ Ctrl I ]



Het opslaan van notenbeelden in het **IMG**-formaat heeft als beslissend voordeel ten opzichte van **STAD**-afbeeldingen dat ook complete pagina's als bestand kunnen worden opgeslagen. **IMG** heeft zich op de **ATARI** zich als een soort grafische standaard ontwikkeld.

De procedure van het doorgeven is identiek aan de procedure bij **STAD**-afbeeldingen (zie verder) met het kleine verschil, dat u nu de parameters van "afbeelding" tot "afbeelding" niet in hoeft te stellen.

Let er tijdens het opslaan op diskette beslist op, dat er nog genoeg ruimte is! U kunt voor dit doel dus het beste een lege diskette gebruiken. Na het doorgeven kan de diskette immers weer worden leeg gemaakt.



Als u alle pagina's van uw partituur in "een racepartij" als **IMG**-afbeeldingen wilt opslaan, klik dan op het witte veld rechts van "Alles als *SPP\_\*\*\*.IMG*". Als bestandsnamen voor de afbeeldingen worden in plaats van "\*\*\*\*" dan doorlopende nummers gebruikt. Als pad geldt de keuze voor "opslaan als", echter zonder bestandsnaam.



Het opslaan kunt u afbreken door de rechter muistoets wat langer ingedrukt te houden.



Bij opgemaakte muziekstukken ook via de toetscombinatie [Ctrl I] te realiseren.

### 3.4.10.3 STAD afbeeldingen bij ATARI



Naast het afdrukken via naaldprinters bestaat er ook nog de mogelijkheid om de afzonderlijke afbeeldingen van een afdrukpagina op te slaan in het gecompriëerde **STAD**-formaat. In een ander programma geladen, kunt u dan grafische veranderingen in het notenbeeld aanbrengen. Tevens kunt u de voorbeelden aan een tekstverwerker doorgeven.

#### Het omzetten



- Controleer of uw muziekstuk helemaal opgemaakt en naar wens (foutvrij) is. Let er nu al op, dat u de partituur eventueel verder wilt bewerken (afstand van de notenbalken, voldoende spreiding van de maten). Latere wijzigingen in deze basisinstelling is in een tekstverwerker of grafisch programma niet meer resp. alleen met veel moeite mogelijk.
- Voor het opslaan van de afbeeldingen is ondanks het gecompriëerde formaat op diskette minstens 150 en nog liever 300 Kb nodig, indien u ze niet op de harde schijf opslaat.
- Kies nu via het menu “Bestand” de optie “STAD-beelden”.
- Bepaal nu de **resolutie (dpi)** door met de linker of rechter muistoets op het betreffende veld te klikken.

- Bestaat uw muziekstuk uit meerdere pagina's, dan kunt u nu de pagina selecteren, waarvan de aparte afbeeldingen moeten worden opgeslagen. Verder kunt u aangeven, vanaf welke afbeelding moet worden gestart. Dit is vereist, als u slechts een gedeelte van de pagina wilt opslaan.
- Na een klik op het veld met het actuele pad kan met behulp van de File-Selector worden ingesteld, waar de grafische bestanden moeten worden opgeslagen.

De beelden van de notenpagina worden na het klikken op **START** getekend en in het gecomprimeerde **STAD**- formaat opgeslagen. Deze procedure zal afhankelijk van de complexiteit van het muziekstuk en de gekozen resolutie 2-10 minuten duren.



Als u **STAD**-afbeeldingen wilt opslaan, moet u reeds tijdens het opmaken met behulp van het **STAD-raster** de zetspiegel op de juiste manier instellen om half gevulde afbeeldingen te vermijden (zie pagina 132).

#### 3.4.11 MIDI-file laden

##### Algemeen

**MIDI**-bestanden zijn de kleinste gemene deler tussen computerprogramma's onder de meest verschillende besturingssystemen waar muziek mee wordt bewerkt, en tevens tussen verschillende keyboards. Ze zijn te vergelijken met **ASCII**-bestanden in tekstverwerkers: een standaard om informatie uit te wisselen tussen verschillende systemen. Natuurlijk kunnen niet alle gegevens van een muzieknotatieprogramma als **MIDI**-bestand worden overgebracht.

De standaard is beperkt tot toonhoogte en -lengte, maat- en toonsoort alsmede commando's voor klankbesturing van aangesloten soundapparaten of keyboards. De rest, in het bijzonder liedteksten, dynamische tekens en articulaties, blijft buiten het bereik van de **MIDI**-standaard.



## Het laden van MIDI-bestanden

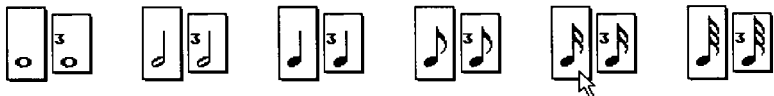
Nadat op de betreffende menu-optie is geklikt en een MIDI-bestand is uitgekozen, verschijnt de volgende aanwijzing:

### Play MIDI-file... (verder met toets)

Deze nuttige functie stelt u in de gelegenheid, voordat u de song daadwerkelijk laadt, eerst te luisteren of u de juiste file heeft uitgekozen. Afbreken, zoals gebruikelijk, met de rechter muisknop. Verder met een willekeurige toets.

Als u verdergaat volgt deze box, waarin u de quantisering (zie pagina 125) kiest:

#### MIDI-file laden: kleinste notenwaarde (Quantisering)? (Annuleer met rechter muisknop)



Nadat op een van de tabletten geklikt is rekent **SPP** de MIDI-gegevens in noten om.

De actuele stand van zaken wordt op het beeldscherm afgebeeld. Als het laden voltooid is, probeert **SPP** nog de kleinste rusten, die waarschijnlijk van het fraseren komen, om te vormen. Zonder deze functie zou wat geladen wordt er vermoedelijk zo uitzien:



## Tips

- Sommige MIDI-bestanden hebben geen maataanduiding. In zulke gevallen gebruikt **SPP** een vierkwartsmaat
- Soms hoort men weliswaar een **opmaat**, maar in een MIDI-bestand (dat geen **maatstrepen** kent) kan het begin van een stuk niet met een "rust" beginnen (d.w.z. met een later gebrachte inzet van stemmen).

In beide gevallen ontstaat een verkeerde weergave van noten, omdat **SPP** bij gebrek aan beter, informatie verkeerd in de maat zet. Kies dan voor de volgende oplossing:

- Laad het MIDI-bestand zoals u gewend bent. Stel de juiste maatsoort in.
- Voeg in de eerste maat voor de eerste noten zoveel rusten in, dat de opmaat "vol" is.
- Sla het stuk weer als MIDI-bestand op, waarbij u voor de **veiligheid** een andere naam (of map) kiest.

Bij het **opslaan** schrijft **SPP** de ingestelde maatsoort in het nieuwe MIDI-bestand. Als u dat nu opnieuw laadt, wordt alles in de juiste maat geplaatst, ook de maatstrepen staan nu op de goede plaats. Nu alleen nog de rusten aan het begin van de "**opmaat**" wissen.



Via deze omweg (als MIDI-file opslaan) kunt u uw noten zelfs van driekwart in vierkwartsmaat laten veranderen.

Verder toepassingsvoorbeeld: u heeft in vierkwartsmaat genoteerd, geeft later echter de voorkeur aan **alla breve**. Met de functie **Gebied**, "**Notenwaarde veranderen**" (zie pagina 243), verdubbelt u alle notenwaarden. Dan stelt u als maatsoort Alla Breve in. Sla uw stuk op als MIDI-bestand, en laad het dan weer.

### 3.4.12 MIDI-file opslaan

Het gehele stuk wordt als standaard MIDI-bestand opgeslagen. Net als bij het normale opslaan moet u eerst een bestandsnaam invoeren. Als extensie is ".mid" gebruikelijk.

### 3.4.13 Afsluiten

[ Alt+F4 ]

Zou u met **Score Perfect Professional** werkelijk willen stoppen (mijn ervaring is dat dit hoogstens door dwang van buitenaf gebeurt), dan kunt u hier op een ordelijke manier uit het programma geraken. Eerst wordt u nog gewaarschuwd, een muziekstuk dat eventueel nog voor uw ogen staat, op te slaan, voordat het zich in de elektronische lucht oplost.



Alleen voor PC via [ Alt F4 ] bereikbaar.



Afsluiten bij **ATARI** gaat als volgt:  
via het menu **Bestand**, dan optie **Afsluiten** kiezen

## 3.5 Menu "Blok"

| Blok              |    |
|-------------------|----|
| Blok-begin        |    |
| Blok-einde        |    |
| ----- Blok -----  |    |
| ...verschuiven    | V  |
| ...invoegen       | I  |
| ...kopieren       | K  |
| ...leeg maken     | L  |
| ...verwijderen    | 2  |
| ...Diversen       | D  |
| ...Diversen II    | DD |
| ...opnemen (REC.) | <  |
| ...laden          |    |
| ...opslaan        | S  |
| Markering wissen  | M  |

Het principe van blokken zult u wel al kennen van tekstverwerkers. Delen kunnen gemarkeerd en vervolgens gemanipuleerd worden.

Naast de standaard – bewerkingen van een blok zoals kopiëren, knippen, wissen, laden en opslaan zijn er onder "**Diversen**" meer geraffineerde mogelijkheden.



Blokken bestaan in *SPP* altijd uit gehele maten. Wilt u gedeelten van maten manipuleren, dan kunt u de **gebied**-functies gebruiken. (zie pagina 234)

### 3.5.1 Blok markeren [ SHIFT/ALT + muisklik ]

Hoewel voor liefhebbers van onbeperkte muisbediening de **menu-opties** "**Blokbegin**" en "**Blokeinde**" beschikbaar zijn, bestaat er ook een combinatiemogelijkheid van toetsen met de muis:

#### Blokbegin bepalen

Houd **linker** [Shift] ingedrukt en klik in de maat waar het blok mee moet beginnen.

#### Blokeinde bepalen

Houd [Alt] ingedrukt en klik in de maat, waar het blok mee moet eindigen.



Blokken kunnen meerdere notenbalken beslaan. Het blokbegin is dan de linker bovenhoek, het blokeinde de rechter onderhoek van het blok.



Als men **linker [Shift]** resp. **[Alt]** indrukt verschijnt onder links in het scherm een passende aanwijzing.

### Blokmarkering via de menubalk

Klik op de gewenste **menu-optie** en dan in de beoogde maat.



**Gemarkeerde blokken** zijn te herkennen aan een erover getekende puntrooster.



### 3.5.2 Doelblok bepalen

Na het aanroepen van een van de nog te behandelen blokoperaties klikt u met de **linker muisknop** in de **maat (doelmaat)**, waar de "linker bovenhoek" van het doelblok moet staan.



Een blokoperatie kunt u afbreken met de rechter muisknop.

### 3.5.3 Foutmelding "Overlappende notenbalken"

Bij blokoperaties kan de foutmelding "**overlappende notenbalken**" verschijnen. Meestal is er dan het volgende aan de hand:

U heeft een blok gemarkeerd dat zich over meerdere notenbalken uitstrekt, bijv. over alle acht notenbalken van uw stuk. Nu wilt u dit blok naar een lager liggende notenbalk kopiëren. Bijv. klikt u in een maat van de derde

balk. Omdat **SPP** blokken steeds intact laat, zijn er twee notenbalken te weinig en kan de operatie niet worden uitgevoerd.

#### 3.5.4 ...verschuiven

[ V ]

Deze functie verschuift de inhoud van een blok, dat gemarkeerd werd, naar een andere plaats. Het doelblok is dus aanvankelijk leeg.

- Bron- en doelblok mogen elkaar overlappen
- De blokmarkering wordt mee verplaatst
- Indien in het doelblok reeds noten staan, worden ze (na een waarschuwing) overschreven



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ V ] bereikbaar.

#### 3.5.5 ...kopiëren

[ K ]

Hetzelfde als "...verschuiven", echter met behoud van de inhoud van de bronmaten.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ K ] bereikbaar.

#### 3.5.6 ...invoeegen

[ 1 ]



Alleen toegestaan voor blokken die zich uitstrekken over alle aanwezige notenbalken.

Voor de maat waar men op klikt voegt het programma zoveel lege maten in, als het bronblok bevat, en kopieert dan het blok daar naartoe. Beslaat de blokmarkering bijv. maat 2 t/m 4 en klikt u dan in maat 24, dan worden eerst drie lege maten ingevoegd voor maat 24. Vervolgens wordt de inhoud van het bronblok daar naartoe gekopieerd.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ 1 ] bereikbaar.

### 3.5.7 ...leeg maken

[ L ]

De inhoud van de bronmaten wordt gewist, er blijven lege maten staan.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ L ] bereikbaar.

### 3.5.8 ...verwijderen

[ 2 ]



Alleen toegestaan voor blokken die zich uitstrekken over alle aanwezige notenbalken.

De inhoud van de bronmaten wordt gewist, vervolgens worden de vrijgekomen maten uit de notenbalk verwijderd. De zo gewiste maten inclusief alle noten, speciale tekens, legatobogen enz. zijn dan blijvend verloren. Daarom verschijnt eerst een waarschuwing.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ 2 ] bereikbaar.

### 3.5.9 ...Diversen

[ D ]



Deze blokfuncties zijn geschikt om grote hoeveelheden gegevens tegelijk te veranderen. De opties zijn als sub-menu's te begrijpen, herkenbaar aan de drie puntjes achter iedere titel.

Let op de getallen aan het begin van de opties, voor snelle toetscommando's!

### 3.5.9.1 Toonhoogte...

[ D 1 ...]



#### veranderen...

Hiermee kunt u snel fouten in de hoogtepositie van een melodie corrigeren, of sequensen (notenseries) maken. Alle tonen in het blok worden een aantal diatonische stappen naar boven of onderen verschoven. In een invoervenster geeft u het aantal stappen aan.

**Voorbeeld:** de invoer van het getal "3" verschuift de toon **c'** naar **f'**, het getal "-4" geeft **F**.

 Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D 1 1 ] bereikbaar.

#### Octaaf naar hoger/lager

Verschuift alle noten in het blok een octaaf naar boven of naar onder. De stokrichtingen van de noten wordt opnieuw berekend.

 Als een blok gemarkeerd is, ook via [D 1 2] resp. [D 1 3] bereikbaar.



## + Interval

Aan een gegeven melodie wordt het uitgekozen interval toegevoegd. Zo kan men snel een melodie "uit-tertsen".



**Werkt alleen op afzonderlijke tonen! Bij twee- of meerklanken wordt niets toegevoegd.**



Als een blok gemarkeerd is, ook via [D 1 4] t/m [D 1 9] bereikbaar.

### 3.5.9.2 Notenwaarde...

[ D 2 ...]



**als ingesteld**

Alle noten of rusten (!) in het blok worden omgezet naar de linksonder in de notentabletten ingestelde noten- of rustwaarde.



Ook via [D 2 1] bereikbaar.

**...halveren / ...verdubbelen**

Alle noten- en rustwaarden worden (zoveel mogelijk) gehalveerd of verdubbeld.

- gehalveerd = bijv. een halve noot wordt een kwartnoot
- verdubbeld = bijv. een halve noot wordt een hele noot

"Zoveel mogelijk" betekent dat *SPP* bijv. geen hele noten kan verdubbelen, omdat deze niet in de notentabletten bestaan (wel in de "Tekenselectie", zie pagina 200)



Als een blok gemarkeerd is, ook via [D 2 2] t/m [D 2 3] bereikbaar.



#### verticaal verschuiven

Vooraf in gemengde notenbalken (zie pagina 185) zou het noodzakelijke verschuiven van rusten met de muis een bewerkelijke zaak worden.

- (indien nodig) splits de gemengde notenbalken
- zet via "**rusten verticaal verschuiven**" de rusten in de gewenste mate naar boven (positief) of naar onderen (negatief)
- voeg de notenbalken weer samen



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D 3 1 ] bereikbaar.

#### Lege maten met rusten vullen

**SPP** schrijft in elke maat van het blok, waar geen noten en geen rusten in staan, een gehele rust.



Ook in een lege driekwartsmaat wordt een gehele rust geschreven - en dat klopt ook! De gehele rust heeft namelijk niet automatisch de waarde van vier kwarten maar betekent alleen maar: in deze maat (waarbij de maatsoort geen rol speelt, met uitzondering van: vier halve maten) heeft de muzikant niets te doen!



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D 3 3 ] bereikbaar.

### Hele maatrusten wissen

Het omgekeerde van de voorgaande functie. Markeer een notenbalk of een stuk als blok en laat **SPP** alle gehele rusten wissen. Noten en overige rusten blijven onaangetast.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D 3 4 ] bereikbaar.

### Hele maatrusten naar combinatierusten

In orkeststemmen vat men achtereenvolgende rustmaten samen en voorziet deze met een getal dat erboven komt te staan.

Dus de volgende maten:



kunnen worden samengevat tot:



Markeer dus de rustmaten die u samen wilt vatten en roep de functie aan. In bovenstaand voorbeeld zijn twee regels tot blok gemaakt. Zoals u ziet heeft **SPP** de dubbele maatstreep gerespecteerd en de meermaatsrusten correct tot twee groepen samengevat.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D 3 6 ] bereikbaar.

#### Combinatierusten scheiden

Het omgekeerde van de vorige functie: alle in een blok staande combinatie-rusten worden weer in gehele maat-rusten "uitgespreid".

 Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D 3 7 ] bereikbaar.

#### 3.5.9.4 Wissen... [ D 4 ...]



#### Horizontale verschuiving

Dit wist alle handmatige verschuivingen van noten binnen een blok (vgl. "horizontaal verschuiven", pagina 270).

 Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D 4 1 ] bereikbaar.

#### Lyrics

Wist alle strofetekst, die bij de in het blok aanwezige noten horen. (vgl. Lyrics, pagina 221)

 Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D 4 2 ] bereikbaar.

## Vrije tekst

Alle **vrije tekst**, die aan het gemarkeerde gebied verbonden is, wordt gewist. ( zie pagina 220)



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ **D 4 3** ] bereikbaar.

## Legatobogen

Wist alle legatobogen binnen het blok. (zie pagina 203 en 249)



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ **D 4 4** ] bereikbaar.

## Speciale tekens

Alle speciale tekens, bijv. articulatie, dynamiek en alle vrij toepasbare tekens van de **tekenset** (zie pagina 200), die bij de noten van het blok horen, worden gewist.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ **D 4 5** ] bereikbaar.

## Grepen

Gitaargrepen, die aan de noten van het blok verbonden zijn, worden gewist.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ **D 4 6** ] bereikbaar.

## Grafische tekens

Afbeeldingen, die aan de noten van het blok verbonden zijn, worden gewist.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ **D 4 7** ] bereikbaar.

## Akkoordsymbolen

Akkoordsymbolen (zie pagina 214) , die aan de noten van het blok verbonden

den zijn, worden gewist.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D 4 8 ] bereikbaar.

#### Sleutelwisseling

Alle sleutelwisselingen (zie pagina 201) binnen het blok worden gewist, de toonhoogte van de noten wordt aangepast.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D 4 9 ] bereikbaar.

#### MIDI-gegevens

Alle MIDI-gegevens (zie pagina 105) worden gewist.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D 4 ] bereikbaar, daarna op de op een na onderste optie in het paneel klikken.

#### 3.5.9.5 Herberekening...

[ D 5 ...]

| Herberekening |                              |
|---------------|------------------------------|
| 1             | Waardestrepn                 |
| 2             | Stoksrichting                |
| 3             | Notenafstand                 |
| 4             | Notenafstand (zonder Lyrics) |
| 5             | Secundeakkoorden             |
| 6             | Legatobogen                  |
| 8             | ANNULEER                     |

#### Waardestrepn

Alle met de hand aangebrachte waardestreep veranderingen (zie pagina 286) binnen het blok worden gewist. *SPP* rekt vervolgens de waardestrepen aan de hand van wat er in de "Voorinstellingen" staat, opnieuw uit.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D 5 1 ] bereikbaar.

## Stokrichting

Alle door u in het blok aangebrachte wijzigingen in stokrichting worden gewist. Vervolgens worden de stokken naar de standaardregels getekend.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D 5 2 ] bereikbaar.

## Notenafstand

In zeer zeldzame gevallen komt het voor, dat **SPP** notenafstanden niet goed berekent. Dit komt, omdat **SPP** geen compleet nieuwe berekeningen uitvoert voor de inhoud van een maat bij elke actie, daar dit ten koste zou gaan van de werksnelheid van het programma.

Voorbeeld: een maat vol overbrugde achtsten bij geringe spreiding, waarin u de twee laatste overbrugde achtsten in vlaggetjes-achtsten verandert. Hier kan het gebeuren, dat de vlaggetjes van de laatste achtste noot dan op de maatstreep ligt.

Als u op de functie "Notenafstand opnieuw berekenen" klikt, herstelt **SPP** dit.



Gebruik deze functie ook om bijv. na wijziging van het lyrics-lettertype (zie pagina 216) de tekstafstanden opnieuw te berekenen.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D 5 3 ] bereikbaar.

## Notenafstand (zonder lyrics)

Er wordt niet op de strofetekst gelet. Dit leidt soms tot een evenwichtiger notenbeeld in begeleidende stemmen, waar geen lyrics bij staan. Bij een te groot lettertype kunnen op deze manier wel lettergrepen en woorden te dicht bij elkaar komen te staan of elkaar zelfs overlappen.



Denk er dus aan, dat u bij "notenafstand (zonder lyrics)" zelf verantwoordelijk bent voor de juiste afstand van de tekst!



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D 5 4 ] bereikbaar.

#### Secunde akkoorden

Indien in akkoorden secunden (clusters) voorkomen, kunt u deze hiermee correct volgens de regels laten plaatsen. Dit kan nodig zijn, als

- na het inspelen van de noten via een MIDI-keyboard de secunden verkeerd genoteerd staan
- na een transpositie of hoogteverschuiving van het akkoord de secunden niet meer kloppen, zoals ze er staan
- na handmatige verandering van de stokrichting de secunden verkeerd aan de stok zitten



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ **D 5 5** ] bereikbaar.

#### Legatobogen

Als na het tekenen van een legatoboog (zie pagina 249) de toonhoogte van de noten wordt veranderd, zit de boog niet meer goed. Met deze functie worden legatobogen opnieuw geplaatst.

Deze functie is zeer nuttig, ook na de transponering van een stem of de verschuiving over een octaaf. Omdat dan vaak de stokrichting van afzonderlijke noten moeten worden omgedraaid, zou er zonder herberekening van de bogen vaak een bizar notenbeeld ontstaan.

De functie werkt zo, dat hij alle bogen die in het blok worden aangetroffen, opnieuw berekent, precies alsof ze met de bereiksfunctie "**Legatobogen... automatisch**" werden gemaakt (de zogenaamde **X4-bogen**!).

Bogen die ergens op een bijzondere manier geplaatst zijn ("**X3/X5**"-bogen) of die meer dan 4 knooppunten hebben (omslagpunten, uitgevallen vormen) worden dus in automatische bogen omgezet.

Als u dat niet wilt, moet u uitkijken, dat geen van de "bijzondere" bogen binnen het gemarkeerde blok ligt.

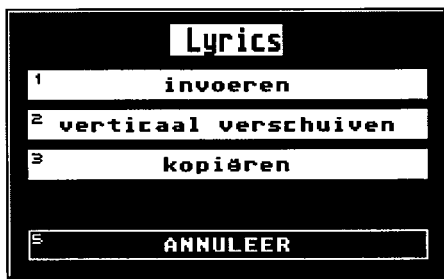


Als een blok gemarkeerd is, ook via [ **D 5 6** ] bereikbaar.



### 3.5.9.6 Lyrics...

[ D 6 ...]



#### invoeren



De cursor wordt onder de maat linksboven in het blok gezet. U kunt meteen beginnen met schrijven.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D 6 1 ] bereikbaar.

#### verticaal verschuiven

Reeds ingevoerde strofetekst kan verticaal worden verschoven. Dit is bijv. noodzakelijk, wanneer een notenbalk naderhand omhoog of omlaag werd geschoven en de tekst dan niet meer midden tussen de notenbalken staat.

De wijziging betreft alle strofeteksten van een notenbalk (dus alle strofen gezamenlijk). De waarde waarmee ze worden verschoven geeft u in een instelbox aan: naar beneden met een positieve, naar boven met een negatieve waarde. Als eenheid wordt hier de pixel gebruikt (beeldscherm punt, 1/90 inch).



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D 6 2 ] bereikbaar.

#### kopiëren

Voor al in homofonen koorstukken is dit een nuttige functie. Schrijf onder de bovenste stem de tekst, maak de bovenste stem tot blok, roep deze functie aan en klik in de opvolgende notenbalken steeds in de eerste maat. Lyrics kopiëren werkt per maat. Zolang in de doelmaat het gelijke aantal no-

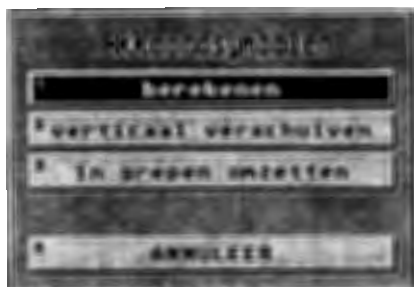
ten als in de bronmaat aanwezig is (ongeacht de notenwaarde en de rusten) functioneert dit foutloos. Voor polyfone koorcomposities is hij onder bepaalde voorwaarden ook te gebruiken.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D 6 3 ] bereikbaar.

#### 3.5.9.7 Akkoordsymbolen...

[ D 7 ...]



##### berekenen

Deze functie bestaat uit een harmonische akkoordanalyse. Alle boven elkaar staande noten worden geanalyseerd en als akkoordsymbolen beschouwd.

Voor de berekening worden er alle noten van de notenbalk bij betrokken, die de status **PLAY** aan hebben. (zie pagina 116). Indien u afzonderlijke stemmen buiten beschouwing wilt laten (drumbalken, stemmen met zeer snelle notenwaarden of die rijkelijk chromatisch zijn, voorslagen en doorwerkingen), kunt u bij deze voor de analyse **PLAY uitschakelen**.



Dit is zeer snel via de liniaal te bereiken! (zie pagina 180)



De blokmarkering die u aan moet brengen is iets anders dan gewoonlijk.

De lengte van het blok geeft het aantal maten weer, waar de analyse voor moet worden uitgevoerd. Het is **voldoende, wanneer u een afzonderlijke notenbalk als blok markeert**, want boven de bovenste notenbalk komen de akkoordletters.



Indien u het gehele stuk wilt analyseren, kunt u onder menu-item "Notenbalken" de optie "als blok markeren" gebruiken (zie Pagina 183), om *SPP* mee te delen boven welke notenbalk de akkoordletters moeten komen te staan.



*SPP* kan alleen een akkoordanalyse uitvoeren, wanneer minstens een drieklank (drie noten met verschillende namen) aanwezig is!

Dus, in de eerste maat van dit voorbeeld wordt niets herkend, want deze is eenstemmig. Ook boven de eerste achtste in maat 2 komt geen akkoord-symbool, omdat f-a (F-groot? d- klein?) geen drieklank is.

De verminderde drieklank op de laatste achtste tel in maat 2 kan *SPP* ook niet eenduidig toewijzen, hier ontbreekt de vierde akkoordtoon. *SPP* beschouwt dus niet de harmonische samenhang, maar analyseert per punt. Denk hier zelf eens als muzikant over na, welke akkoordtoekenning zou de juiste zijn? Helemaal niet zo eenvoudig: stel je F of B in de bas voor...

Als u de juiste oplossing voor de correcte akkoordtoewijzing weet, kunt u deze aanvullen. Klik op de nog lege rechthoek met de rechter muisknop.

A musical score with five staves. A dialog box titled "Akkoordnamen..." is overlaid on the second staff. The dialog box contains a warning icon (exclamation mark in a triangle) and three buttons: "wissen", "editeren", and "Annuleer". Above the dialog box, the notes on the first staff are labeled with chords: F, F, F, F Bb, F.

U kunt de akkoordaanduiding nu wissen of bewerken.

A dialog box titled "Akkoordnaam:" with a close button (X) in the top right corner. It contains a text input field and two buttons at the bottom: "Cancel" and "OK".



Hoe men ontbrekende akkoordaanduidingen kan aanvullen, (bijv. in maat 1) is te vinden onder menu-item "**Gebied**", optie **Diversen**, onder "**Akkoordnaam**" (zie pagina 263).



Alle automatisch berekende akkoordnamen of via "**Gebied, Diversen**" met de hand gezette akkoordnamen worden bij een **transpositie** van het stuk mee getransponeerd! (zie pagina 269)

Dit geldt echter niet voor de letters die u met "**vrije tekst**", zie pagina 220) heeft geschreven! Daarom moet u ontbrekende akkoordnamen dus nooit met de hand schrijven.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ **D 7 1** ] bereikbaar.

## verticaal verschuiven

Hiermee kunt u alle akkoordnamen op een in te stellen afstand boven/onder de notenbalk plaatsen. Gebruik deze functie, wanneer u over meerdere maten de symbolen moet verschuiven, zodat ze gelijkmatig "in de rij" staan. Dit geeft een rustig en goed leesbaar notenbeeld.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D 7 2 ] bereikbaar.

## in grepen omzetten

Hiermee vervangt u ieder akkoordsymbool in het blok door een greep met dezelfde naam uit de **grepenbibliotheek**. (gitaartabellen), zie pagina 209.



De namen met elkaar laten overeenstemmen is uw eigen verantwoordelijkheid! Als het automatisme "Dm" als akkoordsymbool ziet, terwijl u de bijbehorende greep "Dmol" genoemd heeft, kan een conversie niet plaatsvinden.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D 7 3 ] bereikbaar.

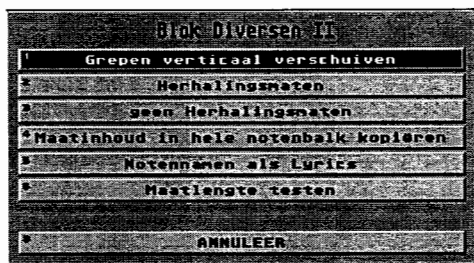
## 3.5.10 ...Diversen II

[ D D ... ]

Alles, wat niet in de systematiek van "Diversen" wilde passen, staat in "Diversen II"



Wanneer u weet, dat een functie in het paneel "Diversen II" staat, kunt u indien een blok gemarkeerd is door **tweemaal op [D]** te drukken direct in dit paneel terecht komen.



## 3.5.10.1 Grepen verticaal verschuiven

[ D D 1 ]

Deze functie brengt alle gitaargrepen (zie pagina 209) die bij het blok horen op een lijn onder of boven de notenbalk. De afstand tot de notenbalk kunt u in een instelbox aangeven.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D D 1 ] bereikbaar.

## 3.5.10.2 Herhalingsmaat

[ D D 2 ]

**SPP** controleert alle maten in het blok en vormt gelijke maten die achter elkaar staan, om in een eenmaats herhalingsteken ("luilak"-teken).



De maatinformatie blijft daarbij behouden, slechts de afbeelding op het scherm (en bij het **afdrukken**) is veranderd.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D D 2 ] bereikbaar.

## 3.5.10.3 Zonder herhalingsmaten

[ D D 3 ]

Eventuele herhalingsmaten in het blok worden teruggeschakeld naar de normale afbeelding, de "luilakken" worden weer uitgeschreven.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ D D 3 ] bereikbaar.

## 3.5.10.4 Maatinhoud in gehele notenbalk kopiëren

[ D D 4 ]

Hiermee kan men de **beginmaat** in een blok (de maat linksboven) automatisch in alle navolgende maten van dezelfde notenbalk kopiëren. Indien u meerdere maten of notenbalken als blok heeft gemarkeerd, vat **SPP** het blok samen tot een maat.

Als u verder nog geen stemmen heeft ingevoerd, moet u **SPP** duidelijk maken, hoe "lang" uw stuk eigenlijk is! (Een afsluitende maatstreep in bijv. maat 160 is niet voldoende). Zet in de laatste maat van de notenbalk een willekeurige noot; de kopieerfunctie zal hem zo meteen overschrijven.



De gemarkeerde maat wordt - ook als hij midden in de maat moet komen - in alle maten van de notenbalk gekopieerd. Een waarschuwing, dat u daarbij reeds geplaatste noten overschrijft, volgt hier niet op!

Deze functie is geschikt om snel een (slagwerk-) ostinato te schrijven (... en al snel heeft men een rap...)



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ **D D 4** ] bereikbaar.

### 3.5.10.5 Notennamen als lyrics

[ **D D 5** ]

De namen van de tonen in het blok worden boven de noten, de twee-, drie-klank of het akkoord geschreven en kunnen naderhand als "lyrics" worden behandeld.



Met de functie "**Diversen Lyrics... verticaal verschuiven**" (zie pagina 169) kunnen de letters verticaal verschoven worden, als ze te dicht bij de notenkoppen komen te staan.

Deze functie geeft allerlei "schoolse" mogelijkheden!



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ **D D 5** ] bereikbaar.

### 3.5.10.6 Maatlengte controleren

[ **D D 6** ]

Zoals u weet, kunt u in **SPP** in iedere maat zoveel of zo weinig noten invoeren als u wenst. Tot nog toe was u er zelf verantwoordelijk voor te zorgen, dat geen onvolledige of overladen maten ontstonden.

Met de blokfunctie "**Maatlengte controleren**" is **SPP** u behulpzaam bij deze taak.

Voordat deze functie start vraagt **SPP**, of de controle voor het hele stuk of alleen voor het blok moet worden uitgevoerd.

Achter elkaar wordt nu iedere opgespoorde maat aangegeven met een blok-markering. Dat daarbij ook opmaten aangewezen worden, daar moet u zich niets van aantrekken.



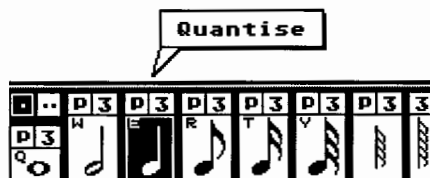
Als een blok gemarkeerd is, ook via [ **D D 6** ] bereikbaar.

### 3.5.11 ...opnemen ( REC. )



Deze prof.-functie is een zeer effectieve afgeleide van de **MIDI-realtime-invoer** onder menu-item **Bestand**.

- Markeer een blok. Indien dit twee notenbalken omvat, worden de tonen over deze verdeeld. Als splitspunt wordt de huidige instelling van de **MIDI-realtime-invoer** gebruikt; na de start van het programma is dat altijd c'.
- Stel linksonder de kleinste waarde in, waar **SPP** rekening moet houden (quantiseringswaarde)



Als u een notenwaarde instelt, zal **SPP** alle (speel-) rusten onderdrukken! Stelt u een rustwaarde in, dan schrijft **SPP** gewone rusten en noten.



- Als metronoomtempo dient het actuele afspeeltempo
- Roep menu-item "**Blok inspelen**" aan of beter, druk [Shift <]. Als deze functie voor het eerst wordt aangeroepen krijgt u nog de vraag, of de metronoomklik intern of extern moet klinken.
- De rest kent u al uit de **MIDI-realtime**-invoer. Als het einde van het blok bereikt wordt, breekt **SPP** de opname af. Door gebruik te maken van de blokfunctie worden de navolgende maten dus tegen per ongeluk overspelen beschermd.

U ziet het: in principe kan men dit ook via **MIDI-realtime** bereiken. Deze methode is echter sneller in de praktijk en voor "**inspeel-prof's**" een grote verrijking.



Als een blok gemarkeerd is, ook via [Shift <] bereikbaar.

### 3.5.12 ...laden

Hiermee kan een eerder opgeslagen blok weer geladen worden. Opgeslagen blokken hebben een ander bestandsformaat (**SPB**) dan opgeslagen stukken (**SON**).

Voordeel van blokken is, dat men noten van het ene **SPP**-stuk in het andere kan plaatsen.

### 3.5.13 ...opslaan

[ S ]

Een gemarkeerd blok kan opgeslagen worden; de extensie is ".**SPB**".



Als een blok gemarkeerd is, ook via [ S ] bereikbaar.

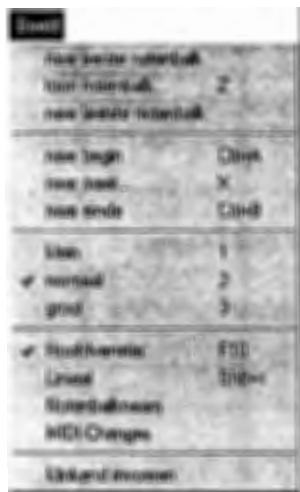
### 3.5.14 ...markering wissen

[ M of rechter muisklik ]

Om een blokmarkering te wissen, heeft u in totaal drie mogelijkheden:

- Druk op [ M ]
- Klik met de **rechter muisknop** ergens op het scherm
- Druk [ Alt + linker Shift ] en klik in het blok

## 3.6 Menu "Beeld"



Onder dit item vallen de functies, waarmee men door de partituur kan bewegen en het beeldformaat kan wijzigen. Verder vindt u hier functies voor de beeldschermweergave en -vormgeving.

Als een optie aangevinkt is, betekent dat, dat deze actief is.

### 3.6.1 naar eerste notenbalk

[ Ctrl + ↑ ]

Springt naar eerste notenbalk van een partituur en beeldt deze aan de bovenrand van het scherm af.

Ook te bereiken door [ Z ] in te toetsen en dan [ 1 ] invoeren.



Ook bereikbaar met [ Ctrl+Pijl omhoog ]

### 3.6.2 toon notenbalk...

[ Z ]

Geef het nummer van de notenbalk aan, dat midden op het scherm moet worden getoond.



Ook bereikbaar met [ Z ]

### 3.6.3 naar laatste notenbalk [ Ctrl+↓ ]

De laatste notenbalk wordt aan de onderrand van het scherm gezet. Ook te bereiken met [ Z ] en dan het nummer van de laatste notenbalk (of [31]).



Ook bereikbaar met [ Ctrl+Pijl omlaag ]

### 3.6.4 naar begin [ Ctrl+A ]

Springt naar de eerste maat van het muziekstuk.



Ook bereikbaar met [ Ctrl+A ]

### 3.6.5 naar maat... [ X ]

Het muziekstuk wordt vanaf de gewenste maat, die u invoert, op het beeldscherm weergegeven.



Ook bereikbaar met [ X ]

### 3.6.6 naar einde [ Ctrl+B ]

Springt naar de laatste maat van een muziekstuk. De laatste maat is altijd de maat, waarin de laatste noten staan.



Ook bereikbaar met [ Ctrl+B ]

### 3.6.7 klein [ 1 ]

Tekent het stuk in 2/3 van de normale grootte, zodat bijv. voor blokbewerkingen een beter overzicht kan worden verkregen.



Ook bereikbaar met [ 1 ]

### 3.6.8 normaal [ 2 ]

Grote stukken van de invoer zal men goed kunnen doen met normale weer-

gave. Wat men invoert kan exact worden gepositioneerd, de tijd voor het scrollen blijft binnen draaglijke grenzen.



Ook bereikbaar met [ 2 ]

## 3.6.9 groot

[ 3 ]

Voor speciale toepassingen zoals het zetten en wijzigen van legatobogen, alsmede de verwerking van dynamiek-, articulatie- en speciale tekens.



Ook bereikbaar met [ 3 ]

## 3.6.10 Hoofdvenster

[ F10 ]

De hoofddialoog (het onderste kwart van het scherm) kan worden verborgen, zodat op kleinere monitoren meer plaats voor de noten vrij komt.

Toch kan men door toetscommando's alle instellingen van de hoofddialoog (met uitzondering van de notenkop) wijzigen.

Voorwaarde is wel, dat men de toetscommando's beheerst!



Ook met [ F10 ] te bereiken.

## 3.6.11 Liniaal

[ Shift+< ]

De liniaal kan in het hoofdvenster links naast de partituurklemmen zichtbaar worden gemaakt. De maateenheid is cm, het nulpunt is de bovenste lijn van de eerste notenbalk.

Rechtsklik op leeg vlak: Liniaal sluiten

Rechtsklik = uit, links = aan

Rechtsklik op liniaal: Notenbalkafstand invoeren

Linksklik op liniaal: Notenbalk(en) verschuiven  
(Meerdere mogelijkheden)



### Liniaal sluiten

Klik rechts op een vrije plek van de liniaal of druk [ Ctrl+< ].

### PLAY aan/uit

Klik links op de P-box, schakel **PLAY** voor deze notenbalk in; een rechtsklik schakelt **PLAY** uit (vgl. pagina 116, **Voorinstelling**).

### Notenbalken tekenen aan/uit

Klik rechts op de Z-box om het tekenen van de notenbalk te onderdrukken. ( zie pagina 116, **Voorinstelling**) Een linksklik hierop op ergens op de "blinde" notenbalk laat **SPP** de balk weer tekenen.



De klikacties op de Z-box worden niet meteen uitgevoerd! Dit heeft als voordeel, dat men meerdere notenbalken op "blind" kan schakelen, zonder op de reactie op het beeldscherm te hoeven wachten. Om te zorgen dat **SPP** onmiddellijk de veranderingen laat zien, klikt u met de linker muisknop op een vrije plek van de liniaal.

### Een notenbalk verschuiven

Klik ter hoogte van een notenbalk op de liniaal. Houd de muisknop ingedrukt terwijl u de balk verticaal verschuift. De afstand tot notenbalken in de buurt wordt in cm weergegeven.

### Meerdere notenbalken verschuiven

Druk tegelijk op linker en rechter muisknop om tegelijk de onderliggende balken te verschuiven (zie ook onder "Notenbalken", "verschuiven").

### Afstand tussen alle notenbalken vergroten/verkleinen

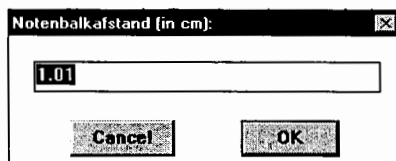
Klik ter hoogte van een notenbalk op de liniaal, houdt de muisknop ingedrukt en druk tegelijk linker [Shift]. Als u de muis nu naar boven of onderen sleept, worden de afstanden van alle notenbalken proportioneel met dezelfde factor ingedikt of uitgespreid (trekharmonica-effect).



Deze functie kan pas vanaf de tweede notenbalk worden uitgevoerd!

#### Notenbalkafstand voor alle notenbalken direct invoeren

Klik rechts op de liniaal, de volgende box verschijnt:



#### Liniaal snel openen met de muis

Klik op de uiterste linker rand van het beeldscherm.



Ook bereikbaar met [ **Shft**+< ]



Tijdens de **opmaak** aangebrachte extra verschuivingen worden bij de afbeelding in het hoofdvenster niet weergegeven. Daarom kan deze afwijken van de hier aangegeven waarde van de afstanden. Voor het afdrukken is de op de opmaakpagina weergegeven plaatsing van de notenbalken doorslaggevend! (zie pagina 138)

### 3.6.12 Notenbalknaam

Naar keuze kan men hier instellen, of de notenbalknamen in plaats van de notenbalknummers worden getoond in het hoofdvenster. Zijn de notenbalknamen actief, dan is de menuoptie aangevinkt (zie pagina 114-115).

### 3.6.13 MIDI-changes

Hier kunt u het aanduidingvakje op de onderste beeldschermrand, waar "MIDI" op staat, in- of uitschakelen, waarmee **SPP** altijd mee aangeeft of u aan noten MIDI-gegevens heeft gekoppeld. (zie pagina 105)

### 3.6.14 klinkend invoeren

Zodra met een muisklik een noot wordt gezet, wordt de toon via een aangesloten geluidsapparaat onmiddellijk ten gehore gebracht. Zo kan men haast blind invoeren: in de notenbalk klikken, de muisknop ingedrukt houden en verticaal verschuiven totdat de juiste toon klinkt.

Als u er toch last van mocht hebben, kunt u op deze plaats de functie uitschakelen.



Of "**klinkend invoeren**" bij de start van het programma aanstaat of niet, kan men opslaan. Roep in menu "**Extra's**" het punt "**systeempaden**" op en klik dan op "**opslaan**". (zie ook pagina 288)

## 3.7 Menu "Notenbalken"

### Notenbalken

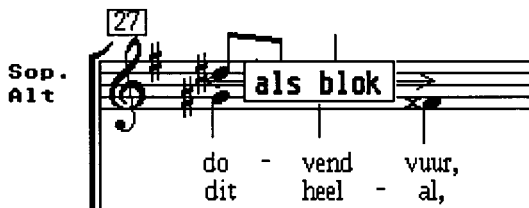


Hier staan de functies die niet over maten of afzonderlijke noten gaan, maar steeds een volledige notenbalk betreffen.

De selectie geschiedt met een verplaatsbaar tekstplaatje, "**loper**" genaamd. Deze bevat de titel van de uitgekozen functie. Breng deze naar een notenbalk (bij "**wissen**" en "**verschuiven**") resp. boven / onder / tussen twee notenbalken) en klik.

Afbreken gaat - zoals steeds - met de rechter muisknop.

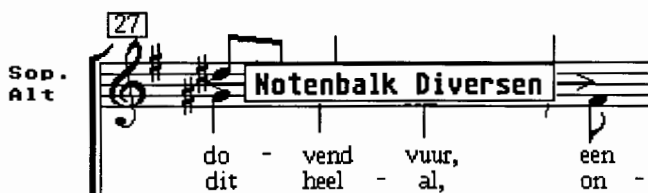
### 3.7.1 als blok markeren



**SPP** markeert een te selecteren notenbalk als blok. Zo kan via het **blok**-menu snel een gehele balk worden bewerkt, bijv. leeg maken, of de stroftekst (lyrics) naar een andere notenbalk kopiëren.

## 3.7.2 Diversen

[ D ]



27

Sop.  
Alt

Notenbalk Diversen

do - vend vuur, een  
dit heel - al, on -

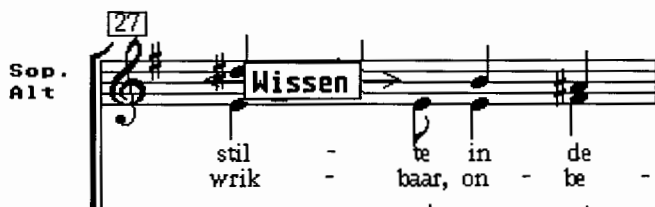
*SPP* markeert de geselecteerde notenbalk als blok en roept meteen het menu "Blok", "Diversen" op. Nu kan men de gehele notenbalk bijv. een octaaf omhoog of omlaag verschuiven.



Ook met [ D ] te bereiken.

## 3.7.3 Wissen

[ c - ]



27

Sop.  
Alt

Wissen

stil - te in de  
wrik - baar, on - be -

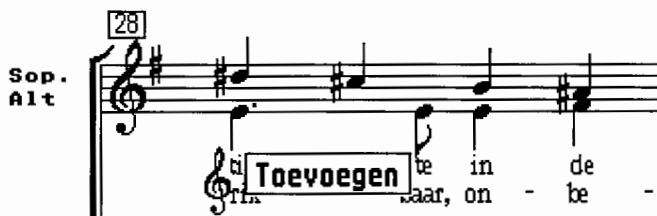
Breng de looper naar de te wissen notenbalk en klik. De notenbalk wordt dan uit de partituur verwijderd. Alle gegevens die erbij horen gaan verloren!



Ook met [ c - ] te bereiken.

## 3.7.4 Toevoegen

[ c + ]



28

Sop.  
Alt

Toevoegen

te in de  
baar, on - be -



Breng de looper naar de plek in de partituur, waar een lege, nieuwe notenbalk moet worden ingevoegd. Met een willekeurige toets kunt u afwisselen tussen viool- en bassleutel. Klik links. De nieuwe notenbalk kan net als de reeds bestaande balken bewerkt worden.



Ook met [ c + ] te bereiken.

### 3.7.5 Verwisselen

[ c 0 ]

Breng de looper tussen de twee te verwisselen notenbalken in en klik kort links. Na de operatie zijn beide notenbalken in de partituur onderling verwisseld. Door deze functie vaker toe te passen kunt u een lager liggende notenbalk helemaal naar boven brengen.



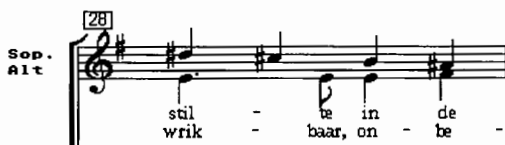
Ook met [ c 0 ] te bereiken.

### 3.7.6 Samenvoegen

[ Shift + \* ]

*SPP* biedt de mogelijkheid, twee stemmen die oorspronkelijk in twee notenbalken stonden in een zog. gemengde notenbalk (polyfone weergave) te

verenigen. Zo wordt het mogelijk, een groot aantal stemmen in een kleiner gebied, overzichtelijker dus, af te beelden.



Eerst wordt u gevraagd, of **SPP** de stokrichting opnieuw moet berekenen. Als u deze vraag met "Ja" beantwoordt worden de stokken van de bovenste stem automatisch naar boven getekend, die van de onderste stem naar beneden. Bij maten, die wat een van beide stemmen betreft leeg blijven, heeft dit automatisme geen effect. Kies voor "Nee", indien u de stokrichting al bewerkt heeft en na de nodige correcties opnieuw wilt verenigen.



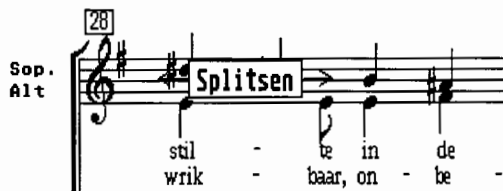
Op de PC ook met [ Shft \* ] te bereiken.



Op ATARI ook met [ c ] te bereiken.

#### 3.7.7 Splitsen

[ Shft + ( ]



... het omgekeerde van "verenigen".

U moet een verenigde notenbalk weer in afzonderlijke stemmen opsplitsen, wanneer noten en rusten later nog veranderd moeten worden. Ook hier wordt gevraagd of **SPP** de stokrichting opnieuw moet berekenen. Indien alleen bogen en tekens moeten worden bewerkt, is dit niet nodig.



Onder menu-item "Gebied" vind u een groot aantal functies, waarmee correcties zijn aan te brengen op gemengde notenbalken zonder splitsing.

### Splitsen bij normale notenbalken

Als u met de looper in een notenbalk klikt, wordt u opgeroepen, een splitspunt aan te brengen. Deze functie dient er hoofdzakelijk voor, een piano-stem van een **MIDI-bestand** in een rechter- en een linkerhand te splitsen.



Alle noten onder de door de pijl links en -rechts te denken horizontale lijn worden naar een door **SPP** daaronder nieuwe getekende notenbalk verschoven.



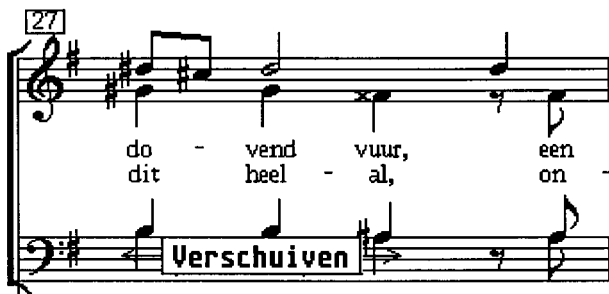
Op de PC ook met [ Shift + ( ] te bereiken.



Op ATARI ook met [ c ] te bereiken.

### 3.7.8 Verschuiven

[ V ]



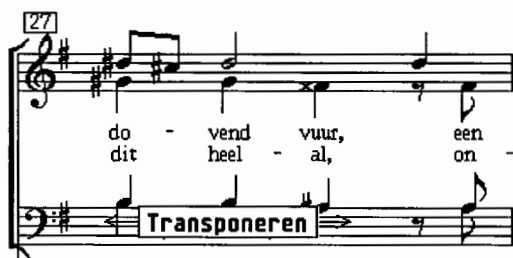
Klik met de looper op een notenbalk, zolang u de muisknop ingedrukt houdt kunt u hem naar boven of naar onderen verschuiven. Druk tegelijk ook op de rechter muisknop om alle eronder liggende balken mee te verschuiven

Eindig met schuiven door de linker muisknop los te laten (vgl. ook **liniaal**, pagina 180).



Ook met [ V ] te bereiken.

## 3.7.9 Transponeren

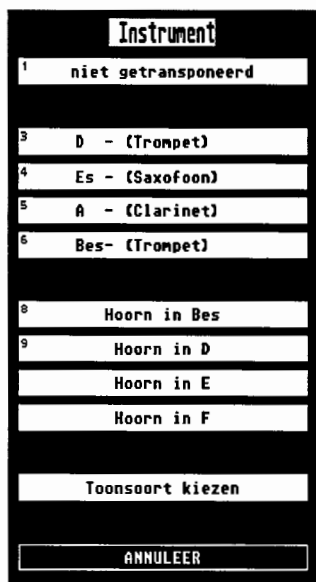


Hiermee kunt u transponerende instrumenten bewerken: dus die instrumenten, die anders klinken dan ze worden genoteerd (bijv. Bes-instrumenten). Om gehele muziekstukken te

transponeren naar een andere toonsoort is deze functie niet geschikt.

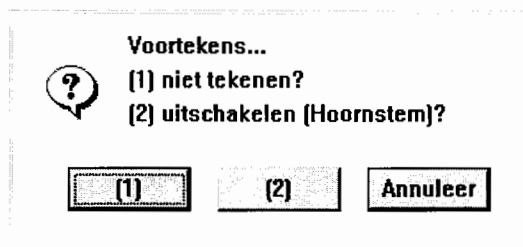
Breng de loper naar de notenzbalk die u wilt transponeren en klik links.

Een paneel verschijnt, waarin u uit de gebruikelijke transposities kunt kiezen. De instrumentnamen binnen haken zijn daarbij als mogelijk voorbeeld op te vatten. Natuurlijk zijn er niet alleen klarinetten in A, maar zijn er nog meer in Bes.



De opties die beginnen met "**Hoorn in...**" brengen meer voor elkaar dan alleen het transponeren en het veranderen van voortekens. Hoornstemmen worden zonder voortekens in het staande zetsel genoteerd, kruisen en mollen staan steeds direct voor de noten. Daarom veranderen bij de "**Hoorn...**"-opties de voortekens in het staande zetsel in notenvoortekens (accidenten) in de notenzbalk voor iedere noot. Hieraan is bijzonder, dat ook de toonsoortwisseling binnen het stuk bij de hoornstemmen geen nieuwe voortekens in het staande zetsel produceert!

Mocht u een uitzonderlijke hoorntranspositie nodig hebben, die **SPP** niet biedt, gebruik dan "**Toonsoort kiezen...**" (Klik op voorteken in staand zet-sel) U krijgt dan de bekende **kwintencirkel** te zien, waarin u de toonsoort kunt kiezen. Spring vervolgens naar de eerste maat van de notenbalk, doe een rechtsklik op de sleutel en kies "**uitschakelen**".



De **PLAY**-functie raakt van transponeringen niet onder de indruk, maar speelt natuurlijk zoals het klinken moet!

Om het **gehele stuk te transponeren** moet u onder menu-item "**Extra's**" de functie "**Transponeren**" gebruiken! (zie pagina 269.)

### 3.7.10 Normale grootte

[ N ]

Verkleind weergegeven notenbalken komen weer in de normale grootte te staan.



Ook met [ N ] te bereiken.

## 3.7.11 Verkleind

[ K ]

*SPP* biedt de mogelijkheid notenbalken kleiner weer te geven. Partituren met minder belangrijke stemmen kunnen zo optisch worden gereduceerd, hetgeen tot een grotere overzichtelijkheid leidt. Een verdere toepassingsmogelijkheid ligt in piano- en andere excerpten, waarbij alleen de belangrijke stem normaal wordt afgebeeld, de andere klein. Omdat "balk verkleinen" een pure omschakelfunctie is, gaan er geen gegevens door verloren.



Indien in een normale notenbalk *stichnoten* gebruikt worden, dan worden deze in een verkleinde balk niet nog verder verkleind, omdat *SPP* dezelfde tekenset (verkleinde vioolsleutel enz.) voor *stichnoten* gebruikt als voor verkleinde balken. Nu vindt men in de literatuur ook nauwelijks ooit verkleinde balken met *stichnoten*.



Tabulatuurbalken kunnen niet verkleind worden weergegeven.



Ook met [ K ] te bereiken.

## 3.7.12 Drums (1 lijn)

[ - ]

**SPP** biedt de mogelijkheid, balken met slechts een lijn te gebruiken (slagwerknootatie).

Deze functie is als pure omschakelfunctie opgebouwd, dus bij gebruik ervan gaat geen enkel gegeven verloren. Alle instellingen die voor een afbeelding op een lijn ongepast zijn (akkoorden, voortekens, toonsoortwisseling etc.) worden onderdrukt, staan echter na een verandering terug naar 5 lijnen, weer gewoon ter beschikking.

Tonen die in een bestaande slagwerkbalk gezet worden (of dat nu via **MI-DI-invoer** gaat of met de muis) krijgen de toonhoogte c'.

### Maataanduiding onderdrukken bij "Notenbalk... verschuiven"

Als u de drum notenbalk zeer dicht bij een erboven liggende notenbalk brengt, worden de maataanduidingen van de drum notenbalk uitgeschakeld, als deze in conflict zouden raken met elementen van de andere notenbalk.



Als u de notenkoppen later in slagwerkkoppen zou willen veranderen, gebruikt u de bereiksfunctie "Notenkoppen... zoals ingesteld" zie pagina 237).



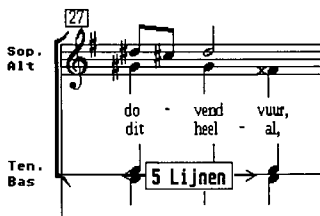
Op de **PC** ook met [ - ] te bereiken.



Op **ATARI** met [ - ] te bereiken.

### 3.7.13 Normaal (5 lijnen)

[ 5 ]



In slagwerknootatie veranderde notenbalken met een lijn kunnen hiermee weer als vijflijns notenbalken worden afgebeeld.



Ook met [ 5 ] te bereiken.

## 3.7.14 Gitaar-tabulatuur

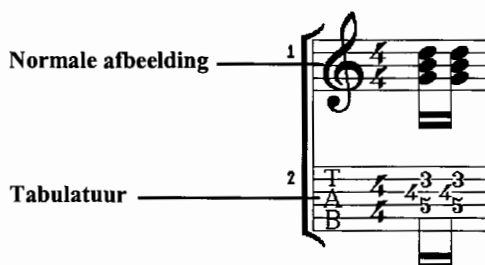
[ 6 ]



Voor gitaristen zijn tabulaturen veel eenvoudiger te lezen dan stemmen in klassiek notenschrift, omdat hierbij een optische verwijzing naar de eigenschappen van de gitaar plaats vindt. Op zes lijnen (analoog aan de zes snaren van de gitaar) staan boven het aanwezige ritme de fretnummers van de te spelen snaren als getallen.

*SPP* kan noten geheel automatisch in tabulatuur omrekenen. Met de hand kan men natuurlijk nog verbeteringen aanbrengen.

Daarbij beschouwt *SPP* grepen binnen de eerste 19 fretten van de gitaar als mogelijk. Buiten dit bereik liggende tonen worden uitgefilterd, evenals greeptechnisch onmogelijke tonen.



## Tabulaturen maken



In tabulaturen omgezette stemmen kan men niet meer in normale notatie terugzetten! Sla uw stuk eerst **op** om eventueel later nog correcties aan te kunnen brengen aan het oorspronkelijke stuk.



- Voeg een nieuwe notenbalk toe en kopieer de inhoud van de notenbalk daar naartoe, om u in de bewerkingsfase tegen verlies van gegevens te beschermen.
- Kies nu de optie "**Gitaartabulatuur**"
- Breng de looper naar de juiste notenbalk en doe een linksklik
- U wordt eraan herinnerd, dat de notenbalk nu omgerekend wordt en dat de normale gegevens van noten voorgoed verloren gaan
- Klik "**OK**", **SPP** berekent de gitaartabulatuur

Bij de omrekening in gitaartabulatuur worden alle relevante gegevens zoals ritme, toonsoort, voortekens, toonsoortwisseling en de eventuele transponering van de notenbalk meegenomen. Eventueel aanwezige speciale tekens blijven ook in de omgevormde notenbalk aanwezig. Eigenschappen die voor de gitaar niet van belang zijn worden onderdrukt. Als de tabulatuur klaar is worden hierin geen voortekens meer gebruikt. Ook toonsoortwisselingen binnen een stuk kunnen niet meer worden gezien.

### Tabulaturen bewerken

Bij de omrekening van normale noten in tabulatuur balken kunnen niet alle noten correct worden omgerekend. "Slimme" grepen kent de computer natuurlijk niet. Eenmaal geproduceerd, kunnen tabulaturen echter eenvoudig met de hand worden aangepast.

Men kan greepposities wijzigen door een cijfer te wissen en een ander als speciaal teken in te voegen. Gebruik onder menu-item "**Tekens**" de optie "**Cijfers**" (zie pagina 199).

Ieder cijfer in de tabulatuur kan net zolang verschoven worden, als de linker muisknop ingedrukt blijft. Vooral bij dubbele bandaanduidingen binnen akkoorden kan door het verschuiven van cijfers een betere leesbaarheid bereikt worden.

Klik op de punt van een notenstok (iets rechts van de stok), dan kunt u de stok naar boven of naar onderen verschuiven. Maak daarbij ook gebruik van de omschakelfunctie in de vioolsleutel door op het **TAB**-teken aan het begin van de partituur te klikken. De automatische omzetting in tabulatuurschrift volgt echter pas wanneer de menu-functie "**Gitaartabulatuur**"

wordt gebruikt, niet bij de sleutelselectie (viool-, bassleutel etc.). De functie ervan is, tussen normale en tabulatuurbalken "om te schakelen", om een betere handmatige bewerkbaarheid van reeds vormgegeven tabulaturen te vergemakkelijken.



Tabulaturen bevatten geen muzikale informatie meer! Ze kunnen dus ook niet meer via MIDI worden afgespeeld.



**SPP** kiest bij de omvorming de dichtbij liggende, niet de meest gunstige positie. Daarom moet in het belang van uitvoerende musici soms met de hand worden nabewerkt.



**SPP** sorteert tijdens de omzetting de in het akkoord voorkomende noten, beginnend met hoge e – snaar. Hierbij kunnen onverwerkbare noten verloren gaan. In dit geval moet u de situatie redden door met de hand in een andere zetting te zetten.



Ook met [ 6 ] te bereiken.

### 3.7.15 Bas-tabulatuur

[ 4 ]

Naast de gitaartabulatuur staat in **SPP** ook een tabulatuursysteem voor bassisten ter beschikking, met vier in kwarten gestemde snaren (=nootlijnen). De omvorming komt op dezelfde manier tot stand als gitaartabulaturen. Lees hierover de vereiste informatie door.



Ook met [ 4 ] te bereiken.

### 3.7.16 Snaren-stemming

Met deze functie kunt u voor de tabulatuurfunctie de stemming van de snaren vastleggen. Gitaarnoten met **Scordatura** of **Kapodaster** worden zo bij het automatische omrekenen in tabellen correct vertaald.

| Snarenstemming |                      |
|----------------|----------------------|
| 1              | 1. Snaar: 76 ( = E ) |
| 2              | 2. Snaar: 71 ( = B ) |
| 3              | 3. Snaar: 67 ( = G ) |
| 4              | 4. Snaar: 62 ( = D ) |
| 5              | 5. Snaar: 57 ( = A ) |
| 6              | 6. Snaar: 52 ( = E ) |
| 8              | normaal              |
| OK             |                      |

Zoals altijd in **SPP**, verhoogt u de waarde met de linker muisknop, u verlaagt hem met de rechter muisknop.

## 3.8 Menu "Tekens"

### Tekens

|                  |        |
|------------------|--------|
| Articulatie      | c4     |
| Dynamiek         | c5     |
| Speciale tekens  | c6     |
| Trillers         | c7     |
| Cijfers          | c8     |
| Keuzeveld tekens | c9     |
| andere sleutel   |        |
| Legato bogen     | \      |
| Gitaar tabellen  | G      |
| Grafische tekens | Ctrl+G |

Hier vindt men alle elementen, die aanwijzingen bij het notenschrift bevatten en zelf niet bij de normale bewerking van noten behoren.

Bovendien is hier ook de **sleutelwisseling** te vinden.

De gebruikte tekens worden ofwel automatisch gepositioneerd (bijv. **fermates** boven/onder de noten) of ze moeten handmatig met de muis worden gezet (bijv. het **Dal segno**-teken).

Alle automatisch gepositioneerde tekens dragen het opschrift **AUTO**. Nadat **SPP** zo'n teken in overeenstemming met de lay-out regels geplaatst heeft, kunnen ze naar een willekeurige plaats worden verschoven (klik en sleep).



Ook later zijn alle tekens in het hoofdvenster nog te verschuiven. Daarbij wordt boven in de titel aangegeven, aan welke toon/akkoord resp. op welke rust het teken "**gekoppeld**" is.

### De tekens zijn verbonden met noten of rusten

In de muzieknotatie spreekt men van het "**gekoppeld**" zijn van notatietekens, d.w.z. tekens horen steeds bij bepaalde noten. Ook **SPP** ketent tekens steeds aan bepaalde noten of rusten vast. Dit heeft zin, omdat bij veranderingen - wanneer bijv. een toon gewist of nieuw ingevoegd moet worden - alle tekens mee verschuiven.



Aan elke noot/rust kunnen **maximaal 10 speciale tekens**, een legato-boog en een crescendo/decrescendo worden toegewezen.

## Tekens wissen

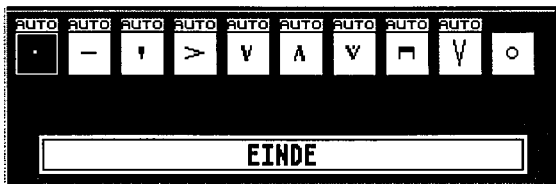
Wis een teken met een rechtsklik.



De tekens kunnen in de selectievelden met de cijfers worden uitgekozen, v.l.n.r. 1,2,3, ...

### 3.8.1 Articulatie

[ c 4 ]



- Klik op het gewenste articulatieteken. **Invers** = geselecteerd. Klik dan op de noot die het teken moet bevatten.
- Het teken is nog te verplaatsen met "klik en sleep".
- Wissen met een **rechtsklik**.



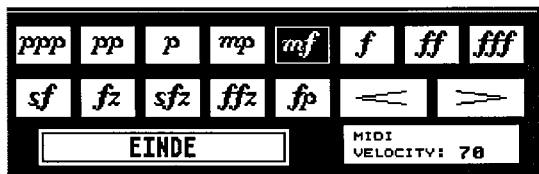
Per noot kunnen meerdere articulatie tekens worden geplaatst. De juiste volgorde (welk teken moet het dichtste bij de notenkop staan?) wordt automatisch door *SPP* bepaald.



Ook met [ c 4 ] bereikbaar.

### 3.8.2 Dynamiek

[ c 5 ]



Dynamische tekens zetten gaat net als bij articulatie tekens, alleen worden ze niet automatisch gepositioneerd.

Klik dus **op de noot**, vanaf welke het teken moet gelden (koppeling!) en sleep het (muisknop ingedrukt houdend) naar zijn definitieve plaats.

Het crescendo teken wordt steeds vanaf de spits getekend. De **openingsbreedte** van de vork kan met ingedrukt gehouden linker en rechter muis-knop worden vergroot/verkleind. Wis het teken met de rechter muisnop op de spits.

Het decrescendo teken wordt eveneens vanaf de spits getekend, dus terugwaarts, van rechts naar links.



**Crescendo/decrescendotekens** kunnen ook **automatisch** worden gezet. (zie pagina 259-260),

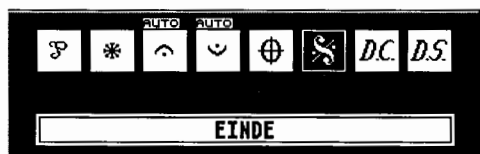
**Velocity** heeft slechts zin bij "**PLAY met dynamiek**" (zie pagina 86). In dat geval kan men bij velocity het volume van een teken instellen tussen 1 en 128.



Ook met [ c 5 ] bereikbaar.

#### 3.8.3 Speciale tekens

[ c 6 ]



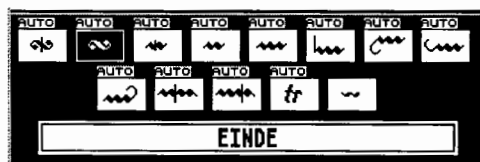
Zetten, positioneren en wissen werkt zoals bij articulatie en dynamiek.



Ook met [ c 6 ] bereikbaar.

#### 3.8.4 Trillers

[ c 7 ]



Zetten, positioneren en wissen werkt zoals bij articulatie en dynamiek

### Een trillerslangetje maken

Zet het trillerteken boven de noten en sleep naar rechts. Het trillerteken blijft op zijn plaats en naar rechts wordt een slangetje getekend. Vervolgens kunt u triller inclusief slangetje nog verslepen.



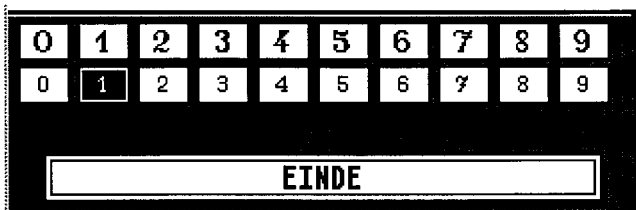
De lengte van het slangetje is na het loslaten van de muisknop niet meer te veranderen! Als dat toch noodzakelijk is, bijv. na het opmaken of een wijziging van de spreiding, kunt u het teken het beste eerst wissen en dan opnieuw zetten.



Ook met [ c 7 ] bereikbaar.

### 3.8.5 Cijfers

[ c 8 ]



Het zetten en wissen van cijfers gebeurt zoals bij de overige speciale tekens.

Een belangrijke toepassing is het zetten van de vingerzetting bij instrumentstemmen. Daarnaast kunnen de cijfers, die in twee grootten aanbiedt, ook andere doelen dienen, bijv. indelingscijfers (**studeercijfers**) boven of onder de notenbalken - in de volgende afbeelding nog met "**grafische tekens**" veredeld (zie pagina 214).



Oboi.

Clarinetti A

Fagotti.

Corni I. II.  
in E

Corni III. IV.  
in C



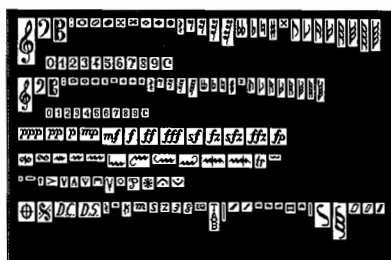
Deze cijfers kan men met de **tekstzoekfunctie** (menu-item Tekst, optie **Zoek tekst**) laten inspringen.



Ook met [ c 8 ] bereikbaar.

### 3.8.6 Keuzeveld tekens

[ c 9 ]



Hier worden u ieder plaatje, dat **SPP** kent, als een soort stempel aangeboden. Let er wel op dat de tekens nu als "**speciale tekens**" gelden en aan noten moeten worden verbonden, om te voldoen aan de eisen van muzieknotatietechniek.

Klik op het te selecteren teken en plaats het dan zoals gebruikelijk op de gewenste plek.



De tekens staan op volgorde:

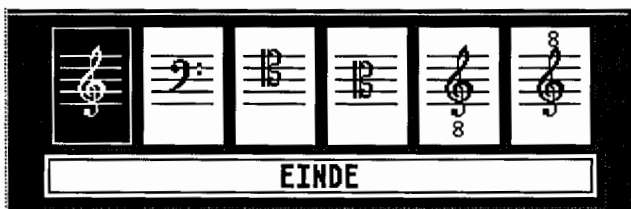
|           |                                 |
|-----------|---------------------------------|
| 0 - 40    | Normale grootte                 |
| 41 - 81   | <b>Stichnoten</b> (verkleind)   |
| 82 - 125  | Dynamiek, articulatie etc.      |
| 126       | Arpeggio                        |
| 127 - 128 | Voorslag notenkop en -vlaggetje |
| 129 - 131 | Letters uit de dynamiekreeks    |
| 132       | Triolendrie                     |
| 133 - 134 | 8 en va (voor octava)           |
| 135       | TAB (voor tabulatuur-"sleutel") |
| 136 - 146 | diverse tekens                  |



Ook met [ c 9 ] bereikbaar.

### 3.8.7 Andere sleutel

Deze functie maakt een nieuwe sleutel op een **willekeurige plaats** binnen een maat. (De sleutel veranderen voor het hele stuk? Zie pagina 91). Deze functie wordt ingezet, als het notenbeeld door te veel hulplijnen moeilijk leesbaar zou worden.



Nieuwe sleutels worden automatisch gezet volgens de regels van de muzieknotatie en de navolgende noten worden qua hoogte aangepast. Bij regelslag tijdens de **opmaak** worden sleutelwisselingen aan het einde van een regel aangekondigd, in de volgende regel staat dan de juiste sleutel. Het spreekt vanzelf, dat de achter een sleutelwisseling staande noten via **PLAY** ook juist worden afgespeeld.

#### Sleutelwisseling uitvoeren

- Roep de functie sleutelwisseling aan.
- Kies de juiste sleutel.
- Klik op de noot vanaf welke de sleutelwisseling moet gelden.

#### Sleutelwisseling wissen

Klik met de rechter muisknop op de noot (!) die achter de sleutel staat. Indien de sleutel voor de maatstreep staat, klikt u op de eerste noot in de volgende maat.



In tegenstelling tot de andere speciale tekens zijn sleutelwisselingen niet door een eenvoudige rechtsklik direct in het hoofdvenster te wissen. Activeer voor het wissen van gewisselde sleutels eerst weer de functie "**Andere sleutel**". Daarna een rechter muisklik op de eerste noot na de sleutelwisseling.



Sleutelwisselingen kan men ook uit een geheel blok verwijderen met de functie "**Wissen ... sleutelwisseling**" onder menu-item **Blok, Diversen**.



Soms moet een sleutel op de eerste tel niet voor de maatstreep, maar direct voor de eerste noot staan. Doe in dat geval het volgende:

- zet een 2/3 rust voor de noot.
- verberg de rust met de functie "**Notenkop ...verbergen**" onder menu-item **Gebied** (zie pagina 237).
- Pas nu de sleutelwisseling op de noot toe.

### 3.8.8 Legatobogen



#### **Belangrijke opmerking**

Sinds versie 3.1 heeft **SPP** een nieuwe functie om **legatobogen** te tekenen, zie pagina 249), die in elk geval de voorkeur verdient boven de hier beschreven, oude manier. Met de nieuwe methode worden de bogen namelijk aan begin en eind aan noten vastgeketend en geven geen probleem bij spreiding en opmaak. Ook bij regelomslag midden in de boog werkt het goed.

Nadeel is alleen dat de automatische bogen beperkt zijn tot toepassing in bereiken, en dus niet over de grenzen van het beeldscherm heen kunnen reiken. Als u langere bogen wilt zetten kunt u dus beter de methode volgen die hier staat.

#### 3.8.8.1 Verschillende soorten legatobogen

**SPP** onderscheidt drie soorten legatobogen:

- Normale legatobogen
- Vrije legatobogen
- Gebied – legatobogen (zie pagina 249)

#### 3.8.8.2 Normale legatobogen zetten

De legatobogen invoer is zeer sterk geautomatiseerd en heel handig in het gebruik:

|                      |            |            |
|----------------------|------------|------------|
| BOOG BOVEN           | BOOG ONDER | plaatsen   |
|                      |            | veranderen |
| EINDE                |            | wissen     |
| Beginnoot aanklikken |            |            |

### 3 – Referentie-deel

- Roep "**legatobogen**" aan (onder menu-item "**Tekens**").
- Klik op "**plaatsen**", als dat nog niet invers staat.
- Leg het verloop van de boog vast: **boven of onder**.
- Klik op de noot of het akkoord, waar de boog beginnen moet.



- Klik op de noot of het akkoord, waar de boog eindigen moet.



- Verlaat de legatoboog functie met **EINDE**.



Het voordeel van "**normale bogen**" is, dat ze uiterst snel kunnen worden gezet, omdat **SPP** de juiste plaats voor de aanzet van de boog zelf kan zoeken (als de begin noot bijv. een staccatopunt heeft, moet **SPP** daarop reageren en de punt verplaatsen!)



Het automatisme voor normale bogen functioneert alleen, als een van de schakelvelden "**Boog onder**" en "**Boog boven**" geselecteerd is.

Bovendien moet **SPP** bij het zetten van bogen een noot vinden waar hij betrekking op heeft; klik dus inderdaad op een notenkop! Als de boog niet correct geplaatst is, moet u hem naderhand met de hand verslepen.



## Toetsvirtuozen, opgepast!

Was het zetten van legatobogen tot nu toe een tijdrovende zaak, waar men vaak maar van afzag, om de uitdraai met de hand (oef!) snel aan te vullen; dat is nu niet meer nodig:

- De linkerhand bevindt zich op de cijfertoetsen van het toetsenbord, de rechter op de muis.
- Met [ 1 ], [ 2 ], [ 3 ] stelt u de vlakken "**Plaatsen, Veranderen, Wissen**" in, [ 4 ] geeft "**Boog boven**", [ 5 ] geeft "**Boog onder**"
- De vingers van de linkerhand verblijven nu boven de toetsen [ 4 ], [ 5 ], [ 6 ]! Stel de krommingrichting in: [ 4 ] of [ 5 ]. Ga met de muispijl naar de noot waar de boog beginnen moet (**niet klikken!**) en druk [ 6 ]. Ga met de muispijl naar de noot, waar de boog eindigen moet, en druk [ 6 ]. Druk nogmaals [ 6 ], als de boog goed "zit".
- Herhaal het vorige punt.



Deze snelle methode gaat alleen met de "**normale**" legatobogen!



Oefen deze "**etude**" net zolang, tot u de vingerzetting perfect beheerst. Het is de moeite waard! (**schrijf zelf de juiste vingerzetting voor "Veranderen" en "Wissen"**)

### 3.8.8.3 Vrije legatobogen zetten

De vrije legatobogen zijn bedoeld voor ingewikkelde constellaties en voor grotere te overbinden gebieden, waar de normale bogen eerder voor twee-aan-twee fraseringen bij achtsten enz. worden gebruikt. Aan zijn legatobogen kon men vroeger de betere lithograaf van de mindere onderscheiden!



Zet vrije legatobogen - waar mogelijk - slechts in **GROOT** afbeeldingformaat en **steeds pas na de opmaak**. Met de instelvelden "**klein/ normaal/groot**" in het hoofdvenster rechtsonder kunt u dit gemakkelijk veranderen, ook tijdens het werken aan de legatobogen.

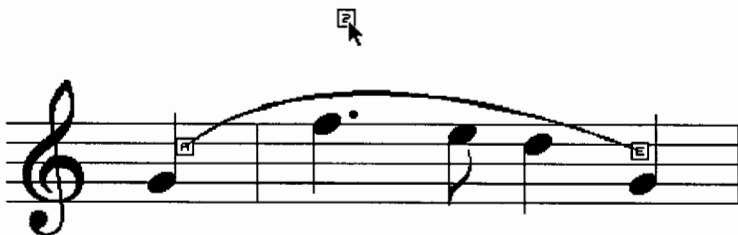
- Schakel allebei de velden "**Boog onder**" en "**Boog boven**" uit, zodat ze geen van beiden invers zijn.
- Zet met de muis het **beginpunt** van de legatoboog. Dit hoeft niet zeer precies te gebeuren, daar dit punt naderhand nog verschoven kan worden. Let er wel op, dat er ergens vlakbij een noot of rust staat, want legatobogen zijn aan noten of rusten gekoppeld. Als tip voor de plaatsing geldt, dat een legatoboog daar begint en eindigt, waar normaal de staccatopunt boven de noot staat.
- Een kleine box met de letter **A** markeert nu het beginpunt van de boog.



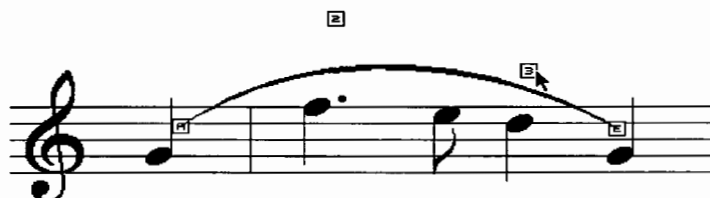
- Zet het eindpunt, dit is "vrij te zetten", dus niet afhankelijk van de nabijheid van een noot. Een kleine box met de letter **E** markeert het eindpunt.



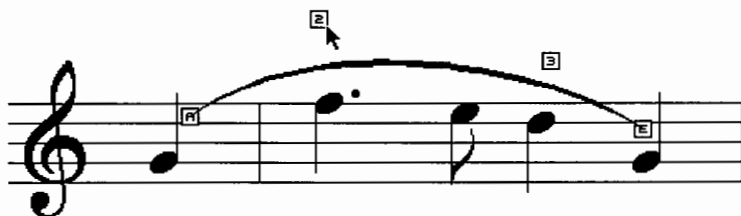
- Begin- en eindpunt kan men nu met de muis verslepen.
- Als u buiten begin- of eindbox klikt wordt telkens een nieuwe box getekend. Deze boxen zijn coördinatiepunten voor de legatoboog, die er als aan een elastiek aan hangt.



- Ieder coördinatiepunt is met de rechter muisknop weer te wissen. Denk eraan, dat het nu soms zeer afwijkende verloop van de boog alles te maken heeft met de nu ontbrekende "elastiek".



- Om begin-, eind- of coördinatiepunt te verslepen geldt de bekende procedure: klik op het punt, houd de linker muisknop ingedrukt en sleep totdat de juiste positie is bereikt - en laat de muisknop dan los. Bij het slepen verdwijnt de kleine box tijdelijk van het scherm, om het positioneerwerk niet te hinderen.



- Beëindig het invoeren van de legatoboog met het veld **EINDE**.



**SPP** kan het begin van de boog alleen zetten, wanneer er in de nabijheid een noot is! Het einde van de boog kan daarentegen "vrij" zijn.

Legatobogen over regelgrenzen heen moeten apart worden gezet: de eerste helft van **begin tot regelgrens**, de tweede helft van **eindnoot terug naar het begin van de regel**.

#### 3.8.8.4 Legatobogen veranderen

[ \ ]

- Roep onder menu-item "**Tekens**" de optie **Legatobogen** aan. In de instelbox linksonder klikt u op het schakelveld "**veranderen**".
- Klik op de noot/rust, die het dichtste bij het begin van de legatoboog staat.
- Op elke bij de legatoboog getekende box kunt u klikken en u kunt hem dan verslepen.
- Beëindig de procedure via **EINDE**.



Sneller komt u in de veranderen-modus, door op de linker boogspits te klikken! (**Beëindigen** met [ **Enter** ]).



Bij normale legatobogen kan men na het klikken op de box "**A**", terwijl men de muisknop ingedrukt houdt, door op de **spatiebalk** te drukken de **boogrichting omkeren**.

Door **linker- en rechter muisknop** tegelijk ingedrukt te houden, kunt u de **boog in zijn geheel verslepen**.



Ook met [ \ ] te bereiken.

#### 3.8.8.5 Legatobogen wissen

- Kies onder menu-item "**Tekens**" de optie **legatobogen**.
- Klik in het instelvenster linksonder op schakelveld "**wissen**".
- Klik op het beginpunt van de legatoboog die u wilt verwijderen.
- Beëindig de procedure met **EINDE**.



Als u het beginpunt nergens meer kunt vinden, omdat hij zo vreemd werd verschoven, dan kan **SPP** de boog niet wissen. Gebruik dan onder menu-item "**Blok**" onder "**...wissen**" de optie legatobogen. (zie pagina 165)



### 3.8.9 Gitaartabellen

[ G ]

Grepen weerspiegelen de vingerzetting op de zes snaren van een gitaar. De verticale lijnen op het raster stellen de snaren e-a-d-g-b-e voor, de horizontale de bovenste vier fretten van de gitaar. Een punt staat voor de positie van een vinger.

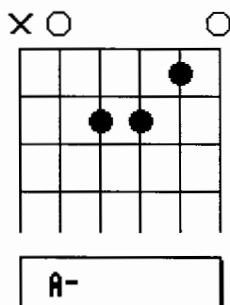
De betekenis

**X** Snaar wordt gedempt

**O** Lege snaar (geen vinger erop)

**|** Fret op deze hoogte vastgehouden

Als voorbeeld ziet u hier a-klein:

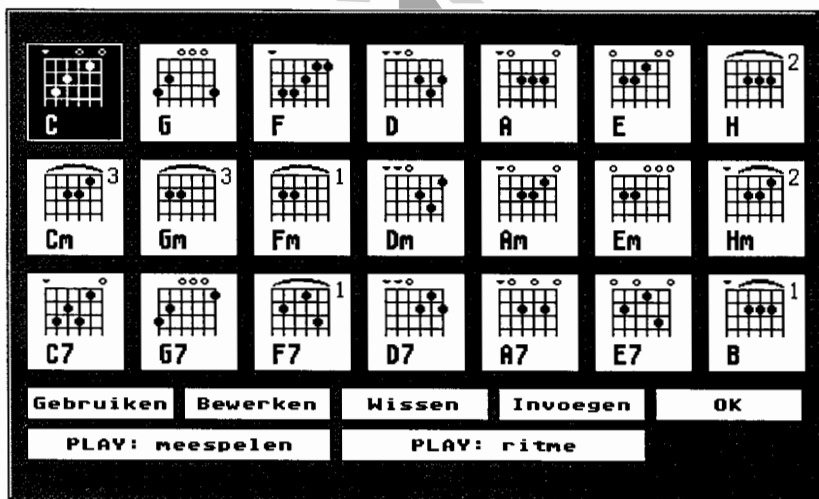


De nummering van de snaren gaat van hoog naar diep, dus van rechts naar links.

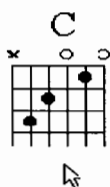
- |                 |                             |
|-----------------|-----------------------------|
| 1e snaar ( e ): | lege snaar = e              |
| 2e snaar ( b ): | vastgehouden op 1e fret = c |
| 3e snaar ( g ): | vastgehouden op 2e fret = a |
| 4e snaar ( d ): | vastgehouden op 2e fret = e |
| 5e snaar ( a ): | lege snaar = a              |
| 6e snaar ( e ): | gedempt (geen toon)         |

#### 3.8.9.1 Zo gebruikt men de grepenselectie

Na het laden van **GRIFFBILSON** en klikken op menu-item **Tekens**, "Gitaartabellen" gaat de grepenselectiebox open, waarin tot 21 grepen ter beschikking staan.



Het veld waar men op klikt wordt invers. Twee grepen wisselen van plaats, als u een greep naar de andere plaats sleept.



### Gebruiken

Selecteer de greep die u in de muziek wilt zetten. Als u nu op het veld "**Gebruiken**" klikt, gaat het selectievenster dicht. De greep "hangt" aan de muispijl en kan naar de gewenste plaats worden geschoven. Linksklikken om hem in te voegen; daarna gaat het selectievenster weer open.



Mocht u merken dat u zich vergist heeft, voordat u de greep plaatst heeft, dan komt u met een rechtsklik meteen weer in het selectievenster.



Heeft u een greep in de muziek gezet, dan kan deze niet meer veranderd worden! Het enige dat dan nog helpt is hem wissen en een nieuwe zetten.

## Bewerken

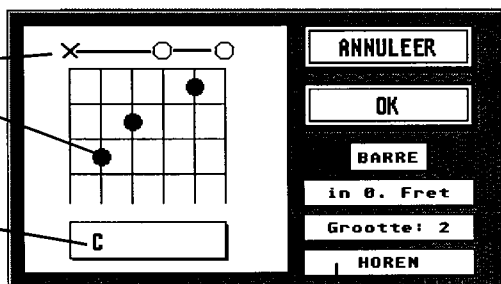
Op symbolen klikken:

Links = verder

Rechts = wissen

Akkoordaanduiding

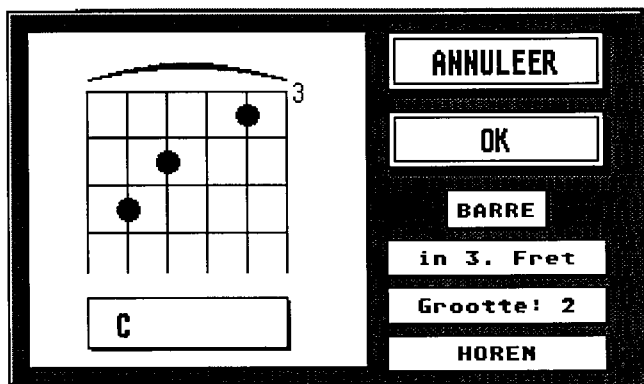
Invoeren/wissen



Beluisteren ter controle

- Zet een symbool met een linksklik wis hem met een rechtsklik
- Boven de eerste fret kunt u met een linksklik tussen de afbeeldingen "lege snaar" en "gedempt" wisselen.
- Klik op de naambox om de akkoordnaam te bepalen.
- Klik op "**Horen**" om de afgebeelde greep in klankkleur nr. 25 (bij GM/GS apparaten: nylon snaren-gitaar) via een aangesloten geluidsapparaat te controleren.

Met een klik op **BARRE** verandert de afbeelding: in plaats van het symbool voor "**leeg**" resp. gedempt wordt dan een boog van de eerste tot de zesde snaar getrokken (**barre-greep**)



- Begin en einde van barre zijn instelbaar met linker- en rechter muisknop: boven het "**zadel**" (**fret 0**) klikken.
- Nogmaals klikken op het veld **BARRE** wist hem weer.

**in 8. Fret**

Doorschakelend met linker- of rechter muisknop komt u op waarde 0 .. 9. Een Arabisch cijfer in een greep geeft aan, in welke fret de gitarist de barrevinger legt.

**Grootte: 2**

Grepen kunnen in **SPP** in verschillende formaten worden afgebeeld. Hier is ook weer door te schakelen met linker- of rechter muisknop.



De ingestelde waarde is geldig voor alle geplaatste grepen tot de volgende verandering in grootte. Na de start van het programma is de normale waarde, grootte 2, ingesteld.

#### Wissen

De geïnverteerde greep wordt uit de bibliotheek verwijderd. Alle erna komende grepen schuiven een plaats op.

#### Invoegen

Voegt een lege greep in de bibliotheek in. Alle erna komende grepen schuiven een plaats naar achteren op.

#### OK

Hiermee sluit u het selectievenster en keert u naar het hoofdvenster terug.

#### PLAY: meespelen

Grepen kunnen ook afgespeeld worden. Ze klinken dan in gitaarsound (Nr. 25), steeds via kanaal 16, dat dus niet gebruikt mag worden voor andere instrumenten, als u grepen af wilt spelen.

Is deze optie afgevinkt, dan worden de grepen bij het afspelen weergegeven.



Onder menu-item **Extra's**, optie **PLAY** kunt u eveneens het afspelen van gitaargrepen in- of uitschakelen. ( zie pagina 280)

### PLAY: ritme

Is deze optie afgevinkt, dan worden de grepen in het ritme van de noten van de notenbalk gespeeld, waar ze bij horen (in de regel is dat de notenbalk vlak onder de gitaargrepen)

### 3.8.9.2 Grepen verschuiven en wissen

Net als de speciale tekens zijn gitaargrepen aan tonen binnen de partituur gekoppeld. Ze "wandelen" na wijzigingen (maat verschuiving, verticale verschuiving notenbalk etc.) met de bijbehorende noot / rust mee.



Daarom kunnen grepen ook niet in een lege maat worden geplaatst.

#### Grepen verschuiven

Klik en sleep de greep naar de gewenste positie.



Met de functie "**Grepen verticaal verschuiven**" uit het menu "**Blok**", **Diversen II**, kunt u de grepen op gelijke hoogte boven de notenbalk krijgen. Bij grootte 2 geven de waarden 25 en 35 goede resultaten.

#### Grepen wissen

Klik met de rechter muisknop de greep.



Om grotere hoeveelheden grepen te wissen bestaat onder menu-item **Blok**, **Diversen** de functie "**Wissen.... Grepen**". Zie pagina 165.

### 3.8.9.3 Opslaan en laden van tabulatuur

De gitaartabellen hoeft men niet apart op te slaan. Ze worden samen met de song opgeslagen en staan na laden van de song weer ter beschikking. Gitaartabellen uit verschillende songs bij elkaar krijgen is ook mogelijk, daar bij het laden alleen de daadwerkelijk gebruikte tabellen overschreven worden. In dit geval moet voor het **laden** van een song met andere gitaartabellen via de functie "**invoegeen**" plaats worden gemaakt.

Om meteen al een basisvoorraad grepen paraat te hebben is op de meegeleverde diskette het bestand **GRIFFBIL.SON** opgenomen. Laad dit eerst, kies dan **Bestand**, **NIEUW**. Het beeldscherm verandert, maar de grepen

blijven aanwezig, zoals u gemakkelijk zult kunnen controleren.



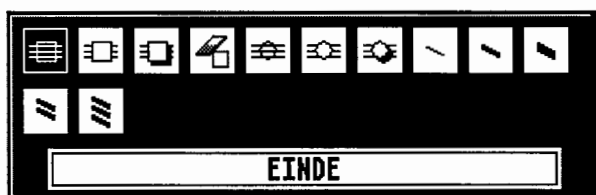
Wanneer u **GRIFFBIL.SON** laadt, "Bestand, Nieuw" uitvoert, alle parameters instelt zoals op pagina 165 beschreven staat en aansluitend **SPP.SON** in dezelfde map opslaat als het programma, staat de grepenbibliotheek u voortaan bij elke start van het programma ter beschikking!



De grepenselectie kan ook met [ G ] worden opgeroepen.

### 3.8.10 Grafische tekens

[ Ctrl + G ]



Om uw bladmuziek te bewerken stelt **SPP** u enige grafische basiselementen ter beschikking:

Rechthoek en ellips met doorzichtige of dekkend – witte inhoud, met of zonder schaduw, verder: strepen enkelvoudig of drievoudig – parallel, die u in iedere richting kunt laten tekenen.

Het volgende plaatje "speelt" met enige van deze elementen:



Per noot kunt u een plaatje inplakken. Hoewel plaatjes later net als vrije tekst kunnen worden verschoven (klik en sleep), kan men deze ook - indien nodig - aan verder verwijderde noten binden en naderhand plaatsen.

Men zet een grafische afbeelding door met ingedrukt gehouden linker muisknop een vierhoek te trekken. Na loslaten van de muisknop kan de afbeelding nog verschoven worden. De grootte ervan kan niet meer veranderd worden (voorlopig niet...).



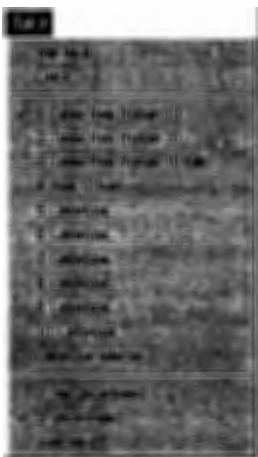
De foutmelding "**speciale tekens zijn aan noten gebonden**" wijst erop, dat u de grafische tekens te ver van een noot heeft willen plaatsen. **SPP** kan dan geen noot vinden om het plaatje mee te verbinden.

Bijzonder is de "vlakgom". Zie in voorbeeld maat 2 van de bovenste stem. De vlakgom gumt eigenlijk niets weg, maar overdekt alle onderliggende tekens tot aan de vrije tekst. Hiermee kan men beslist hele mooie effecten bereiken, bijv. het afdekken van lege maten in een partituur voordat de stemmen erin worden gezet.

Een geplaatste afbeelding wist men door er met de rechter muisknop op te klikken. Is de grafiek te klein om te raken, dan kan men zich behelpen met de functie **wissen... - grafische tekens** onder menu-item **Blok, Diversen**.

## 3.9 Menu "Tekst"

### 3.9.1 Tekst in WINDOWS



Dit menu bestaat uit drie delen. Hier vindt u alles, wat u voor het schrijven van tekst nodig heeft.

- Met de bovenste twee opties kiest u of u vrije tekst (willekeurig op de pagina te plaatsen tekst) of lyrics (liedtekst, die meestal per lettergreep met de noten verbonden wordt ) wilt schrijven.
- In het middelste veld kiest u het gewenste lettertype uit.
- In het onderste veld kunt u kiezen of de tekst niet gecentreerd of gecentreerd moet worden. De laatste optie dient om in de tekst te zoeken.

### 3.9.1.1 vrije tekst en Lyrics

[ F ] en [ L ]

#### Vrije tekst

Als vrije tekst wordt alles beschouwd, dat geen strofetekst onder de noten is. Typische toepassing hiervan: **titel** van een stuk, voordrachtaanwijzingen, verbale toevoegingen van allerlei soort. Vrije tekst wordt met maten (en notenbalken) verbonden, d.w.z. bij het invoegen of wissen van maten (en balken) wandelt vrije tekst met zijn maten (en balken) mee.



Ook met [ F ] bereikbaar.

#### Lyrics

... noemt men in het Engels de liedtekst onder de noten. Deze tekst wordt meestal per lettergreep met een noot verbonden, d.w.z. bij het invoegen van noten binnen een maat wandelt de lettergreep mee met zijn noot.



Ook met [ L ] bereikbaar.

### 3.9.1.2 Selectie van lettertypen

#### De eerste drie fonts [ c 1 ] [ c 2 ] [ c 3 ]

De eerste drie fontopties kunnen zeer snel met de **cijfertoetsen** 1, 2 en 3 van het **numerieke veld** worden geselecteerd. **SPP** heeft deze normaal als volgt ingevuld:

1. Times New Roman 10
2. Times New Roman 20
3. Times New Roman 10 italic



Vaak gebruikte lettertypen moet u op de eerste drie plaatsen zetten, want ze zijn ...



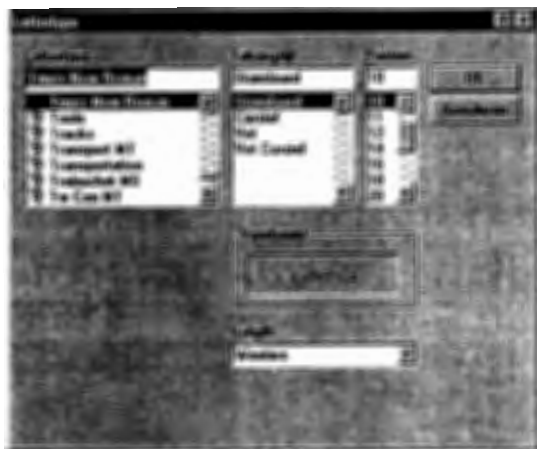
Ook bereikbaar met [ c 1 ], [ c 2 ] en [ c 3 ]

#### Lettertype....

Staat voor een optie die nog niet is ingevuld. Hiermee komt u in de bekende selectiebox van Windows, waarin u uit alle geïnstalleerde lettertype kunt



kiezen, de lettergrootte instellen en de stijl (normaal, vet, cursief enz.):



Als u deze box met "OK" afsluit, brengt **SPP** het lettertype onder bij het uitgekozen nummer.

### 3.9.1.3 Lettertype selectie



In dit formulier kunt u op een handige manier alle instellingen voor de lettertypes verzorgen.

#### Lettertype onderbrengen

Klik links op een van de tien **lettertype – plaatsen** aan de rechterkant. Kies uit de **Windows lettertype selectiebox** het gewenste lettertype.



Als een lettertype aangevinkt is, volstaat een klik hierop, om de **Windows lettertype selectiebox** op te roepen.

#### Lettertype wissen

Klik rechts op een van tien lettertype – tplaatsen.

#### Lettertype met bepaalde toepassingen verbinden

Links naast de lettertype - plaatsen staat voor ieder font een toewijzingsveld. Klik hier links op, om de volgende selectiebox te openen:



Kies voor welk doel het lettertype gebruikt zal worden. U kunt bijv. voor de maatsijfers andere letters gebruiken (of een andere lettergrootte) dan voor paginanummering. Als u aan een lettertype "lyrics" toewijst, dan wordt deze steeds gebruikt, wanneer deze worden afgedrukt.



Een toewijzing kan slechts eenmaal geschieden.

#### Voorzichtig:

de toewijzing "lyrics" zal alle tot dan toe geschreven strofetekst, in het aangegeven lettertype omzetten. **Onomkeerbaar!**

#### Lettertype-toewijzing wissen

Rechter muisklik in het toewijzingsveld. Het lettertype toewijzing wordt gewist.

### TrueType lettertype / Score Perfect lettertype

"TT" links in een toewijzingsveld betekent, dat een **TrueType**-lettertype van uw computer wordt toegepast. Als alternatief kunt u op de eerste drie plaatsen ook voor traditionele **SPP**-lettertype kiezen:

- Klein.spf
- Titel.spf
- Voordracht.spf

In het laatste geval staat i.p.v. "TT" de afkorting voor **Score Perfect Font**, "SPF".

Om een **SPF**-lettertype toe te passen klikt u op het toewijzingsveld (dit gaat alleen met de eerste drie) en dan in de het popup-menu "**Lettertype voor ...**" op "**Score Perfect Lettertype**". De vraag "**Lettertype veranderen?**" met ja beantwoorden en dan het gewenste font uitkiezen.



Op deze manier kunt u op plaatsen 1 t/m 3 de lettertype "**klein**", "**titel**" en "**voordracht**" invullen en zo het "klassieke" uiterlijk van **SPP** (t/m **SPP 3.1a**) reconstrueren.

### Lettertype tabellen laden / opslaan

Iedere song onthoudt bij het opslaan, welke lettertype werden gebruikt resp. de instellingen bij de lettertype selectie. Als hij opnieuw wordt geladen, worden ook de juiste lettertype op hun plaats gezet. Zo kunnen verschillende lettertype instellingen in lege songs onder verschillende namen worden opgeslagen.

De combinatie van lettertypen waar u de voorkeur aan geeft kunt u opslaan met het veld **Opslaan** in een bestand dat **SP\_FONTS.INF** heet. Dit zal bij de start van het programma automatisch worden geladen. Mocht u door het **laden** van een song de lettertype tabellen hebben veranderd, dan kunt u de oorspronkelijke toestand herstellen door het veld **Laden** te kiezen.

### 3.9.1.4 Tekst niet gecentreerd of gecentreerd

Tussen de twee manieren van uitlijning kunt u voor het invoeren van tekst kiezen. **Actief = aangevinkt.**

"**Gecentreerd**" is vooral van belang bij strofetekst (lyrics), waarbij iedere lettergreep midden onder de betreffende notenkop moet staan.



Ook met [ c . ] [ **komma** ] bereikbaar.

### 3.9.1.5 Werken met vrije tekst

Zo schrijft men "vrije tekst"

- Kies het juiste lettertype uit.
- Kies of de tekst gecentreerd moet worden (indien dit niet aangevinkt is, wordt de **tekst links uitgelijnd**)
- Kies nu "**Vrije tekst**" [ F ]. De muispijl verandert in een dubbele haak, de tekstaanwijzer.
- Breng de aanwijzer naar de plaats waar u de tekst wilt hebben en klik links.
- Een loodrechte streep verschijnt als schrijfcursor, u kunt de tekst nu invoeren.
- Alleen [ **Enter** ] (=tekstinvoer afsluiten) en [ **Backspace** ] (wis laatste letter) zijn als bewerking – toetsen te gebruiken.
- Sluit af met [ **Enter** ].

♪ = 96

Als u aan het begin van het stuk een metronoomaanduiding wilt zetten, voert u dan als vrije tekst alleen "**= 96**" in. Schakel om naar beeldformaat "**groot**" en roep de "**Tekens**" op (zie "**keuzeveld tekens**", zie pagina 200). Haal de notenkop uit de derde rij en zet hem op de juiste plaats. Haal dan uit de laatste rij de korte notenstok.



Als een letter niet als TrueType beschikbaar is, komt op het beeldscherm een leeg vierkant te staan. Is een letter niet in het SPF-lettertype beschikbaar - bijv. toetscombinaties met [ Ctrl ] - dan krijgt u de melding "**Teken niet beschikbaar**".



Om titels te centreren, zie pagina 139

### Vrije tekst verschuiven

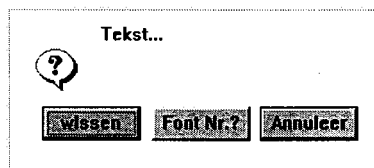
**"Klik en sleep"**: klik op de tekst en houd de linker muisknop ingedrukt. De rechthoek die nu verschijnt kunt u verslepen. Tegelijk ziet u boven de rechthoek het fontnummer staan.

### Vrije tekst corrigeren

Roep eerst menu-optie **Tekst, Vrije tekst** op. Klik dan midden op de te veranderen tekst. Wis letters met **Backspace** tot de juiste positie bereikt is. Schrijf de rest opnieuw.

### Vrije tekst wissen / tekst veranderen

Doe een rechtsklik op de tekst, waarna een box verschijnt:



Om te wissen klik op de desbetreffende box. Klik op **"Font Nr. ?"** om het instelnummer van een ander lettertype aan te geven. De "vrije tekst" is dan te veranderen via een box genummerd van nr. 1 t/m 10, waar eerder de lettertypen zijn ingesteld.

### 3.9.1.6 Werken met lyrics

[ L ]

Lyrics zijn aan noten gebonden. De functie is dus alleen te selecteren, wanneer...

- een lettertype geladen is
- de momentele beginmaat op het beeldscherm minstens een noot bevat

#### Lyrics invoeren

- indien nog geen lettertype de aanduiding "**lyrics**" heeft gekregen, moet dat eerst gebeuren
- kies voor "**gecentreerd**"
- kies menu-optie "**Lyrics**" [ L ]
- kies met de loper de balk waar de lyrics onder moeten staan; plaats de loper op de balk, niet eronder (waar de lyrics moeten komen)!
- indien in de eerste maat van de balk nog geen noot staat, meldt **SPP** "**lyrics zijn aan noten gebonden**"; anders verschijnt een horizontale streep (cursor) onder de eerste noot
- met behulp van de **pijltjestoetsen** omhoog en omlaag (op het toetsenbord) kunt u de streep verticaal bewegen en zo de hoogte bepalen waar de tekst komt; zo kunt u ook de tekst van de tweede strofe onder de eerste schrijven
- begin nu met de invoer van lyrics

U kunt de volgende toetsen gebruiken:

|                        |                                                           |
|------------------------|-----------------------------------------------------------|
| [ Enter ]              | :beëindig de invoer                                       |
| [ → ]                  | :spring naar volgende noot                                |
| [ ← ]                  | :spring naar vorige noot                                  |
| [ ↑ / ↓ ]              | :een stap naar boven/onderen                              |
| [ Spatiebalk ]         | :spring naar volgende noot                                |
| [ Shift + Spatiebalk ] | :voeg spatie als "letter" (vaste spatie) in               |
| [ Backspace ]          | :wis laatst ingevoerde letter of spring naar links        |
| [ - ]                  | :voeg in als teken (scheidsstreepje), zonder te centreren |
| [ + ] of [ ~ ], tilde: | :scheidsstreepje, met automatische centrer                |

Zo werkt de tilde (zit linksboven op het toetsenbord, of gebruik anders [ + ] of [ c + ]):

tijdens de invoer:



Tren ~ nungs ~ stri ~ che

na beëindiging van de invoer:

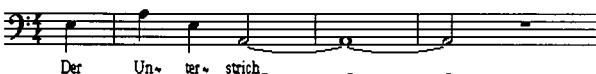


Tren - nungs - stri - che

Na indrukken van de tilde springt de invoercursor naar de volgende noot, op het scherm verschijnt een golfje. De betekenis van dit teken wordt pas na beëindiging van de invoer zichtbaar: *SPP* beeldt dan een gecentreerd scheidingsteken af tussen de lettergrepen van een woord. Met iedere wijziging van de spreiding wordt het streepje opnieuw gepositioneerd, zodat de centrering goed blijft. De tilde wordt feitelijk als een letter beschouwd. Daarom kan hij net als andere letters met [ Backspace ] worden gewist.

Zo werkt de underscore:

tijdens de invoer:



Der Un ter strich \_ \_ \_

na beëindiging van de invoer:



Der Un - ter - strich

Door de invoer van een **underscore** (verbijndingsstreepje met [ Shift ] ) als laatste teken kan een woord tot aan de volgende noot worden verlengd. Herhaald gebruik verlengt de streep over verdere noten. Ook hier wordt de werking ervan pas zichtbaar na beëindiging van de invoer.

De **underscore** kan men met [ **Backspace** ] wissen.



Schrijf woorden die uit een enkele lettergreep bestaan gewoon zoals op een schrijfmachine. **SPP** zal telkens wanneer de spatiebalk wordt ingedrukt tussen woorden in vanzelf naar de volgende noot springen. Bij woorden die uit meerdere lettergrepen bestaan gebruikt u de tilde [ ~ ], bij de **MAC** [ + ]



#### Gebruik van woordafstanden

**SPP** verwerkt de woordafstanden van lyrics automatisch. Bekommer u niet om eventueel overschrijven, bijv. door **centrering** over het vorige woord of de maateinden heen. Zodra het scherm opnieuw getekend wordt, na het beëindigen van de invoer met [ **Enter** ], berekent **SPP** al het noodzakelijke. Bij de **opmaak**, of als u, om ter controle de parameter "**Voortekens onderdrukken**" inschakelt (zie pagina 111), worden de woordafstanden van de lyrics zo gecorrigeerd, dat ook hier alleen de ruimte wordt "verbruikt", die voor het betreffende woord werkelijk nodig is. Dit automatisme garandeert ook bij kleinere spreiding dat in alle regels goede resultaten worden behaald.



Bij invoer van lyrics in reeds opgemaakte stukken is het afstandsautomatisme natuurlijk uitgeschakeld!



zie ook "**Notenafstand opnieuw berekenen zonder lyrics**", zie pagina 167.

#### Verschillende lettertypen bij meerstrofige tekst

Should auld ac - quain - tance be for - got, and ne - ver brought to mind?  
Faut - il nous quit - ter sans es - poir, sans es - poir de re - tour,  
Nehmt Ab - schied, Brü - der, un - ge - wiß ist al - le Wie - der - kehr.

In bovenstaand voorbeeld zijn de versies in drie verschillende talen steeds in een ander lettertype geschreven, die op lettertype plaatsen 4, 5 en 6 liggen. Men kan later ook nog alle regels in hetzelfde lettertype zetten, door op de plaatsen 4, 5 en 6 hetzelfde lettertype te laden!





Schrijf meerstrofige lyrics steeds met een ander lettertype per strofe! Zo kunt u later altijd nog speciale effecten, zoals in het voorbeeld, toevoegen!



**Voorzichtig!** Indien u in dit geval aan een font de toewijzing "lyrics" verbindt, worden **alle stroferegels** in dit lettertype omgezet. Het eerder beschreven effect gaat dan verloren!

### 3.9.1.7 Lettertype naderhand verwisselen

In het voorgaande werden drie mogelijkheden getoond, om lettertypen later nog te vervangen. Ze worden hier nog eens vergeleken, zodat u voor iedere toepassing de juiste keus kunt maken.

#### 1. Verandering van het Lettertype nummer

Klik rechts op de tekst (bij vrije tekst) en verander het lettertypenummer. Als een tekst bijv. in het derde lettertype is geschreven en dit "Times 10 italic" is, en u heeft lettertype nr. 5 van "Arial 14 bold" voorzien, dan zal een wisseling van lettertype nr. 3 naar nr. 5 een overeenkomstige verandering geven in de afbeelding. Aanwijzing: deze wijziging is slechts met vrije tekst mogelijk en kan slechts met een enkele tekst, waar men op klikt, geschieden.

#### 2. Verandering van het lettertype

U vult voor een fontplaats een ander lettertype in. Deze wijziging heeft dan effect op alle teksten (vrije tekst, lyrics, akkoorden, ...) die dit fontnummer hebben.

#### 3. Verandering van "Lettertype voor..."

U wijzigt de toepassing van het font. Dit heeft alleen een uitwerking op de teksten die hier bij horen (paginanummers, lyrics, gitaartabellen, ...)

Een kort voorbeeld: u heeft speelaanwijzingen als vrije tekst in het type "Arial 12 bold" gezet, en dit lettertype op plaats 4 geladen. Tegelijk heeft u als fonttoepassing "paginanummers" opgegeven. Nu constateert u dat u liever toch geen nummers wilt hebben. Wat in dat geval te doen?

Een verandering van het onderhavige lettertype in bijv. "Arial 8" zou weliswaar kleinere paginanummers geven, maar ook al uw voordrachtsaanwijzingen veranderen. Dat wilt u niet. Dus moet u iets anders doen.

Laad "Arial 8" op een vrije lettertype plaats (bijv. nr. 5) en geef hier als lettertype – toepassing "**Paginanummering**" op. Zo blijven alle voordrachtsaanwijzingen ongewijzigd en verschijnen alleen de paginanummers in het nieuwe lettertype.

### 3.9.1.8 Tekst zoeken

[ S ]

Deze waardevolle functie leidt bij de meeste gebruikers een bestaan als Doornroosje - onterecht! Als u in een lied naar een bepaalde plaats wilt zoeken: voer een lettergreep (!) van het woord in. **SPP** springt achtereenvolgens naar alle plaatsen, waar deze tekst voorkomt. De volgorde waarin gezocht wordt is: **notenbalknamen, vrije tekst, lyrics**. In een dialoogbox kunt u steeds opnieuw beslissen, of **SPP** verder moet zoeken.

Als u een grote partituur heeft en het **overzicht** niet wilt verliezen, voert u in het lege muziekblad met vrije tekst paragraafletter of -cijfers in, bijv. in maat 92 een "A1" voor afdeling A, eerste balk. In dezelfde maat daaronder "A5" voor afdeling A, 5e balk etc. De clou is, dat **SPP** niet alleen naar de maat springt, waar de tekst gevonden werd, maar daarbij ook de balk midden op het scherm zet. Om bij het voorbeeld te blijven: zoek "A5" geeft dus een sprong naar maat 92 in de vijfde balk.



Ook bereikbaar met [ S ].

### 3.9.2 Tekst in ATARI



Hier vindt u alles, wat u voor het plaatsen van tekst nodig heeft.

Hierbij hoort ook de zoekfunctie voor tekst.

De huidige versie van **SPP** kan drie verschillende lettertypen gelijktijdig in het geheugen bewaren. Het derde lettertype is van tevoren gereserveerd voor het aangeven van voortekens. Na de programmastart zijn drie eigen fonts van **SPP** aanwezig:

- Klein
- Titelse
- Italic (Voordracht)



De lettertypen zijn als de bestanden “**KLEIN.SPF**”, “**TITEL.SPF**” en “**VORTAG.SPF**” in de map **FONTS** aanwezig. Zorg er voor, dat **SPP** bij font-operaties deze map ook kan bereiken. (Tijdens het werken met diskettes een veiligheidskopie van de **SPP**-diskette 2 plaatsen, indien u geen gegevensdiskette met de map **BANK** en **FONTS** gereed heeft gemaakt)

Wordt de map, waarin zich het font bevindt, niet gevonden, dan verschijnt de mededeling “**Map niet gevonden**”. Waarschijnlijk bevindt zich intussen een andere diskette in de drive of het toegangspad is veranderd. U heeft natuurlijk nog de mogelijkheid om nu de diskette te verwisselen resp. een nieuw pad in te stellen.

Als er geen font geladen is, kunt u de menu-items “vrije tekst”, “lyrics”, “klein”, “Titelse”, “...centreren” en “... Outlined” niet selecteren.

Vrije tekst in diverse grootte

Italic Titelse klein

**Dat du min Leevsten büst**

nederländische Volksweise

*moderato*

Soprano/Alto

Lyrics (klein)

1. Dat du min Leev- sten büst,  
 2. Kumm du öm Mid- der- nacht,  
 3. Klopp an de Kam- mer- döör,  
 4. Kumm denn de Mor- gen- stund,  
 5. Sa- chen den Gang han- lank,

Tenor/Bass

De afbeelding geeft het specifieke gebruik van drie tekstvormen (hier van het standaard font) weer:

### 3.9.2.1 De items van het menu “Tekst”

#### Standaard fonts laden

Standaard stelt *SPP* u na de programmastart drie fonts (standaard fonts) ter beschikking;

Als u tijdelijk andere fonts heeft geladen, kunt u via dit menu-item de eigen fonts van *SPP* weer laden.

#### Font laden (.SPF)

Op de posities “Klein” en “Titel” kan steeds in plaats van het standaard font een ander font worden geladen, als dit font ook aan het specifieke SPF-formaat van *SPP* voldoet. Voor **ATARI-computers** wordt het programma “**MAKE\_SPF.PR**G” meegeleverd, dat **SIGNUM!2**-fonts kan omzetten in het SPF-formaat.

**Nogmaals: Alleen fonts in het SPF-formaat kunnen worden geladen!**



Tijdens het laden van andere fonts zullen de geplaatste teksten op hun notenpagina een ander uiterlijk krijgen, omdat het oude font door het nieuwe font wordt vervangen!

#### Vrije tekst

Hiermee wordt alle tekst bedoeld, die niet bij de muziekttekst onder de noten hoort. Gebruik: Titel van een muziekstuk, voordracht-aanduidingen, allerlei verbale extra's. “Vrije tekst” is wel maatgebonden.

Als u “vrije tekst” wilt plaatsen, klik dan op dit menu-item.



Ook via de toets [ F ] te realiseren.

#### Lyrics

... noemt men in de Engelse taal de muziekttekst onder de noten. Omdat “lyrics” geheel anders dan “vrije tekst” worden behandeld, moest dit semantische verschil worden aangebracht. Als u “lyrics” wilt plaatsen, moet u op dit menu-item klikken. Het item wordt dan afgevinkt.



Ook via de toets [ L ] te realiseren.

## Klein, Titel, Italic

Met de muis (klikken!) kiest u een van de drie tekstvormen uit.

- **Klein:** Dit formaat is voor de invoer van muziekttekst bedoeld, maar kan ook voor muzikale voordracht – aanduidingen enz. worden gebruikt. Bovendien wordt deze vorm voor de weergave van de systeemnaam aan het begin van de partituur gebruikt.
- **Titel:** Deze vorm bevat grote letters voor de vormgeving van titels.
- **Italic:** Cursieve vorm voor voordracht – aanduidingen (de afwijkende notatie moet u eraan herinneren, dat dit font alleen kleine letters bevat (andante en dolce wordt namelijk altijd klein geschreven).



Ook via de volgende toetsen te realiseren:

Klein [c 1], Titel [c 2], Italic (Voordracht) [c 3]

### ... Outlined

Alle drie fonts kunnen ook in combinatie met de tekstvorm “outlined” worden gebruikt. Deze combinatie is vooral effectief bij titels.

### ... gecentreerd

Staat voor dit menu-item een vinkje, dan wordt de tekst tijdens de invoer automatisch gecentreerd. Dit is vooral belangrijk bij muziekttekst (“lyrics”), waar de tekststrepn gecentreerd onder de betreffende notenkop moeten staan.



Ook via de toetscombinatie [ c . ] (punt) te realiseren.

## 3.9.2.2 Werken met “vrije tekst”

“Vrije teksten” zijn niet als de “lyrics” met bepaalde noten in de maat, maar met een notenbalk en een maat gebonden. Dit verhindert dat bijvoorbeeld na het toevoegen van lege maten of nieuwe balken - niet na het toevoegen van afzonderlijke tonen - deze teksten ook meeschuiven.

#### Zo plaatst u “vrije tekst”

- Selecteer het gewenste font (“**Klein**”, “**Titel**” of “**Italic**”).
- Kies de gewenste tekstsoort: **normale tekst** of **outlined**.
- Geef nu aan, of de tekst moet worden gecentreerd. Is dit menu-item niet afgevinkt, dan wordt de tekst linkslijnend weergegeven.
- Kies nu het menu-item “**vrije tekst**”. De muispijl verandert in een dubbele haak, de tekstcursor.
- Plaats de tekstcursor op de positie, waar u wilt invoeren en klik links.
- Op het beeldscherm verschijnt een kaarsrechte, verticale streep als tekstcursor. U kunt nu met de invoer van de tekst beginnen.
- Voor de bewerking kunt u nu [ **Return** ] (**Tekstinvoer afsluiten**) en [ **Backspace** ] (laatste letter verwijderen) gebruiken.
- Sluit de invoer van de tekst met de toets [ **Return** ] af.



Voldoet een letter niet aan het gekozen **SPF-formaat** - bijvoorbeeld toetscombinaties met [ **Control** ], dan wordt u hier door de melding “**Teken niet aanwezig**” op geattendeerd.



De toetsen “apestaartje (@)” plus de accolades en de verticale streep zijn al gereserveerd (bovendien de toets [ **Return** ] ). Met de “apestaart” kunt u de metronoomaanduiding als notensymbool weergeven: ♩ = 96.



Voor het centreren van titels zie pagina 139.

#### Verschuiven van “vrije tekst”

Klik op de tekst en houd de linker muistoets ingedrukt. Om de tekst wordt een rechthoek zichtbaar, die u nu kunt verschuiven.

#### Corrigeren van “vrije tekst”

U kunt deze tekst corrigeren door eerst het menu-item “**vrije tekst**” te activeren. Klik nu midden in de tekst. De tekstcursor staat daarna aan het einde van de tekst. Verwijder nu de tekst met [ **Backspace** ] het foutieve gedeelte van de tekst. Voer de rest van de tekst nu opnieuw in.

#### Verwijderen van “vrije tekst”

Klik met de rechter muistoets op de tekst.

### 3.9.2.3 Werken met “lyrics”

Lyrics zijn nootgebonden. De functies kunt u dus alleen selecterend, als ...

- er een font is geladen
- en de huidige beginmaat op het scherm minstens een toon bevat.

#### Lyrics invoeren

- Kies eerst het tekstformaat (als regel “klein”, het tekstattribuut (niet “outlined”) en het tekstverloop “gecentreerd” aan).
- Selecteer nu het menu-item “Lyrics”.
- Kies met de looper de balk uit, die u van tekst wilt voorzien. De looper moet daarbij op de balk staan, niet op de positie, waar de eigenlijke tekst naar toe moet!
- Is er in de eerste maat van de notenbalk geen noot aanwezig, dan herinnert *SPP* u met de melding “Lyrics zijn nootgebonden” hieraan. Anders verschijnt er een verticale streep (tekstcursor) onder de eerste noot.
- Door het gebruik van de toetsen [Cursor omhoog] en [Cursor omlaag] kunt u de tekstcursor verticaal verplaatsen om de invoerhoogte vast te leggen. (Door verschuiving van de cursor plaatst u ook de tekst voor de volgende strofen onder de 1e regel).
- Nu kunt u met het invoeren van de muziekttekst beginnen.

De volgende toetsen kunt u daarbij gebruiken:

|                    |                                                                                                              |
|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| [Return]           | Beëindigen van de invoer                                                                                     |
| [Cursor → / ←]     | De tekstcursor springt naar de volgende/laatste noot                                                         |
| [Cursor ↑ / ↓]     | Stapsgewijs naar boven/beneden                                                                               |
| [Spatiebalk]       | De tekstcursor springt naar de volgende toon                                                                 |
| [Shift+Spatiebalk] | De spatie wordt als “letter” (vaste spatie) toegevoegd                                                       |
| [Backspace]        | De laatste ingevoerde letter wordt verwijderd of de tekstcursor springt naar het volgende (linker) tekstdeel |
| [ - ]              | Wordt als letter (scheidingsstreep) toegevoegd, maar niet gecentreerd                                        |
| [ ~ ] (Tilde)      | (Naast de toets [ Return ] bij Atari):                                                                       |

#### Zo werkt de tilde [ ~ ]

Tijdens de invoer:



na beëindiging van de invoer:



Na het weergeven van de tilde springt de tekscursor naar de volgende gebeurtenis, op het beeldscherm verschijnt als letter eerst een lelijk golfje. De betekenis van dit teken wordt pas na het verlaten van de invoer zichtbaar: **SPP** geeft een gecentreerde scheidingsstreep tussen de afbreekposities van de woorden weer. Na iedere wijziging van de spreiding wordt deze scheidingsstreep opnieuw gepositioneerd, zodat de gecentreerde positie blijft bestaan. Programmatisch wordt de tilde als een letter gebruikt. Daardoor kan deze scheidingsstreep tijdens het invoeren van de lyrics net als alle andere letters ook via [ **Backspace** ] weer worden verwijderd.

#### Zo werkt de onderstreep

Tijdens de invoer:



na beëindiging van de invoer:



Door het invoeren van de onderstreep (verbodingsstreep plus Shift) als laatste teken kan een woord tot de volgende noot worden verlengd. Meerder toetsgebruik verlengt de onderstreep tot de volgende noot. Ook nu wordt het effect van het teken pas na het verlaten van de invoer zichtbaar.

De onderstreep kan ook weer met [ **Backspace** ] worden verwijderd.





Voer woorden met een lettergreep heel normaal (net als met een typemachine) in. **SPP** zal altijd na het indrukken van de spatiebalk tussen de woorden automatisch naar de volgende toon springen. Bij woorden met meer lettergrepen drukt u op de tilde [ ~ ]

### Beheer van de woordafstand

**SPP** verzorgt de woordafstand voor de lyrics automatisch. Maakt u zich geen zorgen over eventuele overlappingsen, bijvoorbeeld door centering boven het voorafgaande woord of buiten de maateinden. Na de hernieuwde opbouw van het beeldscherm na het verlaten van de invoer via [Return] berekent **SPP** alle noodzakelijke gegevens. Tijdens de opmaak of als u ter controle de parameter “**Voortekens onderdrukken**” inschakelt (zie pagina 111), worden de woordafstanden van de lyrics zo gecorrigeerd, dat ook hier alleen de ruimte “gebruikt” wordt, die voor het betreffende woord inderdaad noodzakelijk is. Dit automatisme garandeert ook bij kleine spreidingen als regel goede resultaten.



Bij de invoer van lyrics in reeds geformatteerde muziekstukken is dit automatisme natuurlijk uitgeschakeld.



Zie ook “**Herberekening-Notenafstand zonder lyrics**”, pagina 167”.

### 3.9.2.4 Zoek tekst

[S]

Deze waardevolle functie veroorzaakt bij de meeste gebruikers een Doornroosje-gevoel. Ten onrechte! - Als u in een muziekstuk naar een bepaalde tekst zoekt, voer dan een lettergreep (!) van het woord in. **SPP** springt nu precies naar deze positie.

Als u een grote partituur ingevoerd heeft en het overzicht niet wil verliezen, kunt u op het lege notenblad met behulp van vrije tekst letters/cijfers voor de indeling plaatsen. Bijvoorbeeld in maat 92 een “A1” voor alinea A, eerste notenbalk. In dezelfde maat daaronder “A5” voor alinea A, vijfde notenbalk enz. De clou: **SPP** springt niet alleen naar de betreffende maat, waar de tekst werd gevonden, maar plaatst bovendien de notenbalk in het midden van het scherm. Om bij het voorbeeld te blijven: Zoek “A5” springt dus naar maat 92 in de 5e notenbalk.



Ook via de toets [ S ] te realiseren.

## 3.10 Menu "Gebied"



Onder menu-item "**Gebied**" worden - net als onder "**Blok**" - krachtige functies ter beschikking gesteld. Een wezenlijk verschil is dat men bij het berekenen in dit geval niet aan volledige maten gebonden is. Veel bereiken kan men zelfs niet over de grenzen van maten heen laten uitvoeren.

Gebieden worden op het scherm als geïnverteerde rechthoeken afgebeeld.

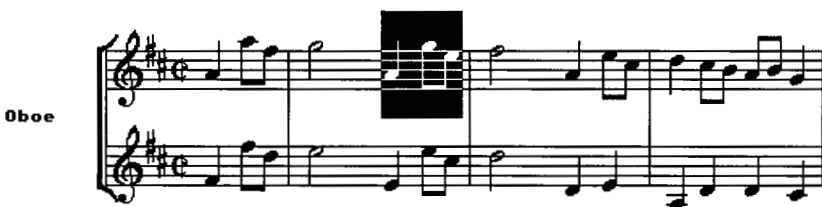


Onder menu-item "**Gebied**" zult u vaak op **prof – functies** stuiten, die in deze handleiding door een klokje worden gekenmerkt.

### 3.10.1 Gebieden markeren [ Ctrl + linksklik + slepen ]

Hoewel er voor het markeren van een bereik een aparte menu-optie is, kunt u beter wennen aan de volgende combinatie van toetsdrukken en muisacties.

- Houd [ **Ctrl** ] ingedrukt (links onder van het scherm verschijnt de tekst "**Gebied**")
- Klik met de linker muisknop op een noot/rust en sleep met ingedrukt gehouden muisknop naar rechts. Het gebied waar u overheen gaat wordt **geïnverteerd**.



### Gebied markeren via de menubalk

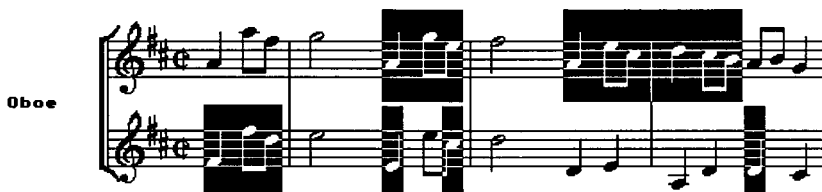
Voor de voorstanders van de zuivere muisbediening volgt hier de nodige uitleg: klik op menu-optie "... markeren". Klik op een noot/rust en sleep de muis met ingedrukt gehouden muisknop naar rechts.

### Meerdere gebieden markeren

Men kan ook niet-aaneengesloten bereiken markeren. D.w.z. u kunt tegelijk meerdere bereiken, die niet samenhangen markeren en via functies onder menu-item "Gebied " wijzigen.

Houd tijdens het klikken van verdere noten steeds [ Ctrl ] ingedrukt.

Of: klik om een tweede etc. bereik te definiëren nogmaals op menu-optie "...markeren".



### Afzonderlijke gebieden de-selecteren

Met ingedrukt gehouden [ Ctrl ] kan men met de rechter muisknop de markering van het laatst gedefinieerde bereik weer opheffen.

### Alle gebieden de-selecteren

... bereikt men met een eenvoudige klik ergens in de partituur.

## 3.10.2 Kopiëren

[ K ]

Een zeer krachtige functie, zoals u nog zult merken!

### Eenvoudig kopiëren

Markeer een gebied, klik op "... kopiëren" of druk op [ K ]. Klik op de plaats, waar het bereik naartoe gekopieerd moet worden.



**Discontinue gebieden kopiëren**

Markeer de noten (of groepen noten) als bereik in de volgorde, waarin ze gekopieerd moeten worden. Kopieer vervolgens alles naar de gewenste plek. (De cijfers in onderstaande afbeelding staan voor de volgorde, waarin u op de noten moet klikken).



Als een gebied gemarkeerd is, ook met [ K ] bereikbaar.

**3.10.3 Gebieden wissen**

[ L ]

**SPP** verwijdt alle noten binnen het gemarkeerde gebied inclusief alle speciale tekens, legatobogen en teksten die ermee verbonden zijn. Onherroepelijk!



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ L ] mogelijk.

**3.10.4 Notenkop**

[ N ... ]

**Normaal**

Een **verborgen notenkop** (zie verder) wordt weer getekend, **stichnoten** (zie verder) worden weer normale noten, overige notenkoppen (zie verder) worden weer normale notenkoppen.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ N 1 ] mogelijk.

## Verbergen

Het tekenen van notenkoppen kan onderdrukt worden. Om de koppen weer af te beelden gebruikt u "Notenkop... normaal".



"Notenkop... verbergen" functioneert ook met rusten! De rust wordt onzichtbaar, maar kan als stamnoot voor allerlei speciale tekens enz. dienen. Ook een verborgen rust heeft ruimte nodig in de notenbalk, belangrijk worden ze vooral bij **polyfone notatie** (hier een verborgen halve rust):



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ N 3 ] mogelijk.

## Als ingesteld

Hiermee kan de notenkop vorm van noten snel worden gewijzigd:

- Stel de gewenste notenkop vorm in (te vinden in het hoofdvenster boven het schakelveld **AUTO**)
- Markeer een notenbereik
- Roep nu de functie "Notenkop... als ingesteld" op



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ N 4 ] mogelijk.

## Stichnoten

De noten in het gemarkeerde gebied worden **stichnoten**. Deze gebruikt men in orkestnoten, om het inzetten van andere instrumenten te noteren, ter oriëntering.

### 3 – Referentie-deel



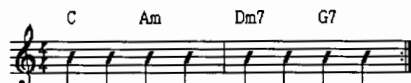
**Stichnoten** kan men met "Notenkop... normaal" weer normaal maken. In verkleinde balken (zie pagina 190) zijn **stichnoten** niet mogelijk.

Het volgende voorbeeld uit de klassieke orkestliteratuur verduidelijkt de belangrijke inzet van **stichnoten**:



Indien een bereik gedefinieerd is, ook met [ N 5 ] mogelijk.

#### Slaggitaren



De notenkoppen worden tot **slaggitaarsymbolen** omgevormd. Door "Notenkop... normaal" doet men deze handeling weer teniet.



Indien een bereik gedefinieerd is, ook met [ N 6 ] mogelijk.

#### Andere tekens

De notenkoppen kunnen tegen een willekeurig teken uit het teken selectieveld (zie pagina 200) worden ingeruild. Zo kunnen alle notenkoppen bijvoorbeeld tegen de gregoriaanse kop in worden geruild. Vervolgens moet u dan nog de notenstokken verbergen (zie verder)



Indien een bereik gedefinieerd is, ook met [ N 7 ] mogelijk.

### 3.10.5 Notenstok

[ H ]

Notenstok

1 normaal

3 verbergen

4 ... korter/langer

5 Stokrichting ondraaien

Geldig voor alle stokken

8 Stok korter

9 Stok langer

Stok normaal

ANNULEER

#### Normaal

Verborgen stokken worden weer zichtbaar, verkorte of verlengde stokken krijgen weer de standaardlengte.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ H 1 ] mogelijk.

#### Verbergen

Stokken en vlaggetjes worden niet getekend, al blijven de maatstrepen boven nootgroepen wel bestaan. Eventueel moet u van maatstreef- op afzonderlijke afbeelding overstappen ("Gebied, Waardestrepen", zie pagina 244).



Raadpleeg ook de functie "geen notenstok" onder menu-item "Extra's, Speciaal", zie pagina 285



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ H 3 ] mogelijk.

#### Verkort/verlengd

Als het in een polyfoon stuk benauwd zou worden, dan kunt u de stoklengte van afzonderlijke noten wijzigen (om overbrugde noten korter te maken zie pagina 286)

In een dialoogbox kunt u positieve (verlengen) of negatieve (verkorten) waarden invoeren. Het getal nul staat voor de normale lengte.



Te kleine waarden geven rare effecten op het scherm; de stok glijdt dan vaak af naar de verkeerde kant van de noot. Zulke rampen brengt men weer in orde met "**Stok... normaal**"



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ **H 4** ] mogelijk.

#### Stokrichting omkeren

Nadat u op deze functie heeft geklikt worden alle notenstokken in het bereik omgeklapt. Belangrijk wordt deze functie in passagen, waarin een "verkeerde" stokrichting een overzichtelijker notenbeeld geeft.



In mixsystemen zal men de stokrichting toch nog met de hand aan moeten passen.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ **H 5** ] mogelijk.

#### Geldig voor alle stokken: korter/langer/ normaal

Alle stokken in een stuk kunnen met deze functie "in een ruk" in lengte veranderd worden. Deze functie heeft ook invloed op de stoklengte van noten welke door waardestrepes verbonden zijn. Desondanks let *SPP* op een correcte weergave van het notenbeeld, omdat waardestrepes niet willekeurig op de notenlijnen mogen liggen.

In polyfone orgel- of piano muziek, alsmede polyfone gitaar muziek is het een voordeel om voor de stoklengte in het algemeen een kortere lengte te kiezen.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ **H 8** ] (stokken korter) en [ **H 9** ] (stokken langer) mogelijk.



### 3.10.6 Voortekens...

[ V ]



#### Geen voorteken / Diverse voortekens zetten



Deze **prof-functies** maken het mogelijk, in een beweging zeer veel voortekens tegelijk te zetten of te wissen, wanneer men meerdere bereiken gedefinieerd heeft. In vergelijking met een enkele klik voor de noten bereikt men hiermee een enorm snelheidsvoordeel.



Let op de mogelijkheid, voortekens te wijzigen met de cursortoetsen (zie pagina 267 - 268).



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ V 1 ] t/m [ V 7 ] mogelijk.

#### ...verschuiven

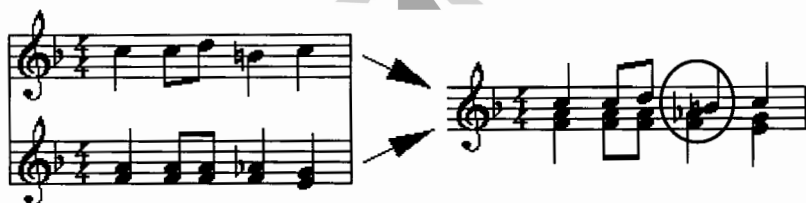
Om botsingen van een voorteken met andere voortekens of noten te voorkomen, in het bijzonder in polyfone context (gemengde notenbalken), kan men elk voorteken naar links verschuiven. De normale waarde is nul, de maximale verschuiving bedraagt 50 pixels (beeldscherm punten)



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ V 8 ] mogelijk.

#### ...verbergen

Soms helpt zelfs het verschuiven van voortekens niet genoeg meer, om botsingen te voorkomen:



Een dergelijk problematisch voorteken kunt u het beste onzichtbaar maken: noten als gebied markeren, klikken op "voorteken verbergen"



Vervolgens haalt u uit "Tekens, Keuzeveld tekens" het voorteken dat nu ontbreekt en zet u het als vrij teken op een gunstiger plaats.

Om te voorkomen dat u jaren later bij het beluisteren van een song een verborgen voorteken niet meer herkent, wordt de notenkop door een vierkantje ingeraamd, terwijl u aan de onderkant van het scherm een aanwijzing ziet.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ V 9 ] mogelijk.

...zichtbaar

**SPP** zal een verborgen voorteken opnieuw tekenen.



Een verborgen voorteken kunt u verwijderen door een rechtsklik te doen op de noot.

### 3.10.7 Toonhoogte...

[ Z ... ]

**Aanwijzing:** de sneltoets [Z] slaat op de Z-coördinaat (=toonhoogte)!

De mogelijkheden van deze gebiedfunctie komen sterk overeen met die van de gelijknamige blokfunctie, alleen gaat het hier niet om gemarkeerde blokmaten, maar om een gemarkeerd bereik. Lees de toelichtingen pagina 160

### 3.10.8 Notenwaarde...

[ A ]

De mogelijkheden van deze bereikfunctie komen sterk overeen met die van de gelijknamige blokfunctie, alleen gaat het hier niet om gemarkeerde blokmaten, maar om een gemarkeerd bereik. Lees de toelichtingen pagina 161.

### 3.10.9 MIDI...

[ M ]



Dit paneel is identiek aan welke na tweemaal drukken op de spatiebalk en het klikken op een noot verschijnt. Precieze informatie leest u pagina 105



Het voordeel van deze **prof-functie** is, dat men meerdere noten in verschillende maten of balken als bereiken kan markeren, en in een keer de gewenste wijziging aan kan brengen.

### 3.10.10 Speciale tekens...

[ S ]



#### Toevoegen



Het keuzeveld tekens gaat open. Klik op het gewenste speciale teken, bijv. de staccatopunt - en alle noten in het bereik krijgen dit speciale teken.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ S 1 ] mogelijk.

#### Wissen



Alle speciale toetsen, die met gemarkeerde noten zijn verbonden, worden verwijderd. Een snel alternatief voor het afzonderlijke wegklikken!



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ S 2 ] mogelijk.

#### Kopiëren



Met deze functie brengt u de speciale tekens uit het eerst gemarkeerde gebied over naar alle overige gemarkeerde gebieden.

Zeer efficiënt in te zetten, wanneer u bij een vierstemmig, jazzachtig saxofoonstuk voor de altsaxofoon de frasering heeft ingevoerd en deze dan naar de onderstem of een parallelplaats kopiëren wilt.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ S 3 ] mogelijk

#### 3.10.11 Waardestrepen...

[ B ]



#### Geen waardestrepen

Alle waardestrepen in het gebied worden gewist, de noten worden met enkele vlaggetjes afgebeeld.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ B 1 ] mogelijk.

## Zetten

In aanvulling aan de globale overbrugging in de "Voorinstelling" (zie pagina 113), kan men afzonderlijke toongroepen, ook over maatgrenzen heen, handmatig overbruggen.



Verder kan men met deze gebiedsfunctie overbruggingen realiseren, die **SPP** met de globale waardestrepen-automatiek niet maken kan.

- Markeer de te overbruggen noten als gebied .
- Kies onder menu-item "Gebied, Waarde-strepen" de functie "zetten". De invers afgebeelde noten worden zo mogelijk van een waardestreep voorzien.

"Zo mogelijk" betekent: in het geval dat geen kwartnoten of dergelijke niet overbrugbare hindernissen in het gebied voorkomen.



Sommige operaties kunnen de handmatige waardestrepen weer in de war schoppen! Steeds dan, als een nieuwe berekening van de stok-richting of waardestrepen nodig is - bijv. als u binnen een bepaalde maat een nieuwe noot toevoegt - wordt voor deze maat op globale waardestreep berekening teruggeschakeld en wordt de handmatige instelling opgeheven.



Handmatige overbrugging is bij opgemaakte stukken binnen zekere grenzen nog mogelijk.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ B 2 ] mogelijk.

#### Waardestreep opties



Met "opties" kunt u o.a. de volgende specialiteiten verzorgen:



#### Extra onderverdeling zetten / wissen



De twee hier genoemde opties horen bij elkaar, ze hebben een tegengestelde werking!

Eerst over het zetten van onderverdelingen:

- (indien dat nog niet gebeurd is, overbrug de notengroep als bereik, dus markeer als bereik en kies "Gebied, Waardestrepen... zetten")



(Wis vervolgens de gebiedsmarkering met een rechtsklik)

- Markeer de onderverdeling, door zoveel gebieden te markeren als noodzakelijk is:



- Roep nu de functie **"Extra onderverdeling zetten"** op, met als resultaat:



Met **"Extra onderverdeling wissen"** heft men de onderverdeling binnen een gemarkeerd bereik weer op.



**Belangrijk:** zou u proberen, extra onderverdelingen in waardestrepen met **"Gebied, waardestrepen... zetten"** weer als doorlopend te laten tekenen, dan zou u dat niet lukken. U moet dan echt de functie **"Extra onderverdelingen wissen"** gebruiken.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ **B 4 2** ] (= **onderverdeling zetten**) en [ **B 4 1** ] (= **onderverdeling opheffen**) mogelijk.

### Enkel onder klemmen / waardestrepen normaal



De twee hier genoemde opties horen bij elkaar, ze hebben een tegengestelde werking!

In **zangstemmen** heeft men vaak achtste triolen nodig, die geen waardestrepen mogen hebben, maar alleen een verbindende klem. Markeer zulke triolen/achtsten als bereik en kies **"enkel onder klemmen"**:

III



Raadpleeg zeker ook de operaties onder menu-item **"Extra's"**, optie **"Triolen"**! (zie pagina 276)

Met **waardestrepen normaal** worden triolen onder klemmen binnen een bereik weer overbalkt.



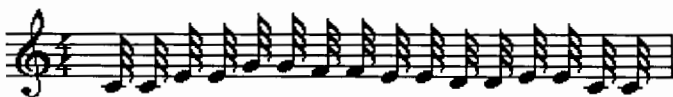
Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ **B 4 4** ] (= **enkel onder klemmen**) en [ **B 4 5** ] (= **waardestrepen normaal**) mogelijk.

#### 1 doorgaande waardestreep / aantal waardestrepen als notengroep

In *SPP* bestaan twee verschillende modi voor **waardestreep groepering**.

Om de manier van werken hiermee te leren kennen, kunt u het volgende eens proberen:

- (indien de invoer nog niet aangevinkt is, klik dan eerst op "1 doorgaande waardestreep")
- Voer de volgende maat in:



- Verbind alle noten met een gemeenschappelijke waardestreep ("Gebied, Waardestrepen ... zetten):



- Zet telkens twee 1/32 noten samen in een bereik:



- Roep nu "Extra onderverdeling zetten" aan, kortweg [ B 4 2 ]. Resultaat:



- Klik nu in dezelfde dialoogbox op "Aantal balken als notengroep". Resultaat:





## Conclusie

"1 doorgaande waardestreep" laat als gemeenschappelijke balk van alle noten steeds alleen de achtste waardestreep staan.

"aantal waardestrepn als notengroep" toont aan de hand van het aantal balken, welke waarde de som van de noten in de groep heeft (want twee tweeëndertigste zijn een zestiende, dus twee waardestrepn!)

Welke modus bij welk stuk meer overzichtelijkheid biedt aan de muzikanten, moet u van geval tot geval; bekijken. *SPP* biedt beide mogelijkheden.



De actuele instelling geldt wel steeds voor alle waardestreep groeperingen van een stuk (de twee modi mengen is dus niet mogelijk)



Indien een bereik gedefinieerd is, ook met [ B 4 7 ] en [ B 4 8 ] mogelijk.

### Waardestreep horizontaal vanaf 0 %

Deze functie vindt u ook onder menu-item "Extra's, Speciaal", de uitleg staat pagina 285.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ B 4 9 ] mogelijk.

### Editering (Bewerking) met behulp van hoekpunten...

Deze functie vindt u onder menu-item "Extra's, Speciaal", de uitleg staat op pagina 286.

## 3.10.12 Legatobogen...

[ X ]



... wissen



Markeer de noten als gebied, waar de legatoboog bij begint (juister: waar hij mee gekoppeld wordt) en roep deze functie dan op. De legatoboog wordt gewist. Om tijd te sparen kan men ook meerdere legatobogen tegelijk wissen.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ X 1 ] mogelijk.

... vanaf notenkop/ ... automatisch zetten / ... vanaf notenstok



Achter dit menupunt gaat een geraffineerd automatisme schuil: over het gemarkeerde gebied wordt een legatoboog getekend, waarbij om storende elementen zoals notenstokken en speciale tekens vanzelf heen wordt gegaan. Zo'n boog wordt later door opmaak niet lelijk, bovendien wordt hij - indien nodig - op het einde van een regel correct omgeslagen.



Het automatisme brengt de bogen volgens de regels van de muzieknotatie boven of onder de noten aan. Om op speciale situaties te reageren kunt u bepalen dat **SPP** de boog naar keuze bij de kop of bij de stok begint.

Het grote voordeel van deze functie is echter (en daarom werkt hij op den duur beter dan de gewone legatofunctie) dat aanvang en einde steeds met de noten worden verbonden. Deze bogen worden dus bij iedere nieuwe opmaak probleemloos verwerkt.



Deze functie wordt snel een functie voor prof's wegens de enorme snelheidswinst, wanneer men meerdere bogen tegelijk zet. Bij grote partituren moet men meestal in meerdere stemmen onder elkaar dezelfde bogen zetten. Markeer deze plaatsen als gebied en roep

slechts eenmaal deze functie op via [ X 4 ]. Sneller kan het niet gaan!



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ X 3 ] t/m [ X 5 ] mogelijk.

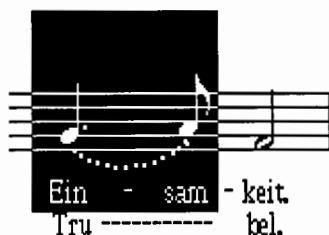
### Normaal

Maakt van een gepunteerde legatoboog weer een normale.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ X 7 ] mogelijk.

### Gepunteerd ...



Legatobogen moeten soms als gepunteerde lijn (stippeltjeslijn) worden getekend, wanneer bij de tekst die eronder staat de boog de ene keer wel, de andere keer niet moet gelden.

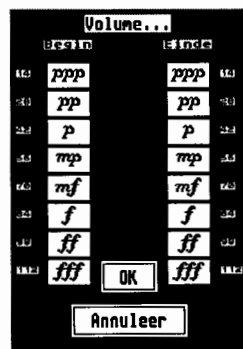
Wanneer u deze functie oproept, maakt **SPP** uit een normale legatoboog een stippeltjeslijn.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ X 8 ] mogelijk.

### 3.10.13 Dynamiek...

[ F ]



Dit is een zuivere afspelfunctie, die de vele mogelijkheden van **SPP** nog eens aanvult.

Tot nu toe was het hoorbare resultaat van crescendo- en decrescendotekens nogal onbevredigend. De theoretische mogelijkheid, iedere afzonderlijke noot een ander volume mee te geven was al te onhandig. Hier dan komt het volgende automatisme om de hoek kijken, waarbij het dynamische aan- en uitsterven van geluiden op de volgende

wijze tot stand komt:

- Markeer de noten als gebied, waarover het crescendo zich uit zal strekken (dit kunnen ook meerdere afzonderlijke bereiken zijn, in meerdere notenbalken)
- Roep "**Gebied, Dynamiek**" op en klik op het gewenste begin- en eindvolume. Dat is alles!

*SPP* rekent nu voor iedere noot binnen het bereik een dynamische vermeerdering uit en koppelt een zogenaamd **MIDI**-volume-event vast aan de noten. U kunt dit nagaan, door tweemaal op de spatiebalk te drukken en dan op iedere noot kort te klikken, waarna u de betreffende waarde af kunt lezen.

De geluidssterkte ( pp = 28, ff = 98 ) kan men overigens onder menu-item "**Tekens, Dynamiek**" veranderen. Klik op het dynamische teken en wijzig de "**velocity**".

#### 3.10.14 Diversen

[ D ]



### 3.10.14.1 Arpeggio

[ D 1 ... ]



#### wissen

wist het arpeggioslangetje in het gemarkeerde gebied



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ D 1 1 ] mogelijk.

#### zetten

Alle noten in het gemarkeerde gebied krijgen een arpeggio-slangetje.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ D 1 2 ] mogelijk.

#### afstand

Als een noot/akkoord een arpeggio heeft gekregen, kunt u hier de afstand tussen het slangetje en de noten wijzigen. Positieve waarden vergroten de afstand, negatieve waarden verkleinen hem.



Voorzichtig! Bij "te negatieve" waarden komt het slangetje achter de noten terecht.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ D 1 3 ] mogelijk.

#### in bovenliggende notenbalk



Zet eerst een arpeggio in de onderstem en klik **zonder het gebied te wissen - op "... in bovenliggende notenbalk"**. Het arpeggio-slangetje wordt nu tot aan de noten in de notenbalk boven het gemarkeerde gebied doorgetrokken.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ D 1 4 ] mogelijk.

## 3.10.14.2 Ottava

[ D 2 ...]

| Ottava-tekens |       |
|---------------|-------|
| 1             | geen  |
| 2             | 8     |
| 3             | 8va   |
| 4             | 15    |
| 5             | 15va  |
| 6             | -8    |
| 7             | -8va  |
| 8             | -15   |
| 9             | -15va |
| ANNULEER      |       |

In *SPP* zijn de voor pianomuziek zo onontbeerlijke ottava tekens zonder veel gedoe, en "afspeelgetrouw", te zetten. Men kan kiezen voor verschillende vormen; 15 resp. 15va geeft een verschuiving met twee octaven; het minteken (bijv. -8va) geeft een octaafverschuiving naar beneden.



- Markeer een of meerdere gebieden en kies onder menu-item "Gebied" de ottavafunctie.



- Klik op de gewenste optie. "Geen" zorgt dat reeds geplaatste ottavatekens gewist worden.



- Men kan de ottavalijn verticaal verslepen met de muis.



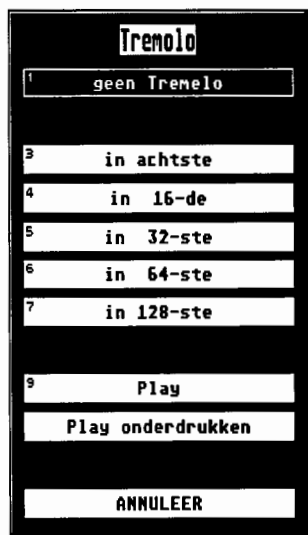
- Resultaat na verslepen naar boven:



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [D 2 1] t/m [D 2 9] mogelijk.

### 3.10.14.3 Tremolo

[D 3 ...]



Onder tremolo verstaat men

- Een snelle herhaling van dezelfde noot. De duur van de herhaling wordt door de notenwaarde, de herhaalsnelheid (in achtsten, zestienden etc.) in de vorm van aan de notenstok bevestigde tremolostrepen (repeterende tremolo) aangegeven.
- Een triller die meer dan een seconde meet in afstand. De twee noten die de zelfde notenwaarde hebben, geven de toonhoogte aan. De toonlengte wordt echter bepaald door slechts een van beide noten. De tremolosnelheid wordt door het aantal waardestrepen tussen de noten bepaald (oscillerende tremolo).

#### Geen tremolo

Een tremolo van welke aard dan ook kan met deze functie worden opgeheven, indien de tremolonoten eerst als gebied zijn aangemerkt.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ D 3 1 ] mogelijk.

#### in ...ste

Hoe men de twee verschillende soorten tot stand brengt, ziet u in het volgende voorbeeld. Hier wordt een "tremolo in zestienden" gemaakt.



word nu:



word nu:



- Oscillerende tremolo  
Markeer twee naast elkaar staande noten tot een gebied en roep "Tremolo in ...ste" aan, om de snelheid vast te leggen
- Repeterende tremolo  
Iedere noot wordt als apart gebied gemarkeerd. Roep vervolgens "Tremolo in ...ste" aan, om de snelheid vast te leggen.



Bij gehele noten, die hoog of diep staan, kunnen de tremolostrepen onverhoopt in de notenlijnen terechtkomen. In zulke gevallen markeert u de gehele noten als bereik en roept u onder menu-item "Gebied, Notenstok..." de optie "Stokrichting omkeren" (!) aan.



word nu:



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ D 3 3 ] t/m [ D 3 7 ] mogelijk.



### Afspelen / afspelen onderdrukken

Tremolo is sinds **SPP 3.1** af te spelen. De reden dat van meerdere tegelijk klinkende tremolo er een wordt onderdrukt is, omdat de door u aangesloten geluidsapparatuur anders mogelijk zou worden overbelast. Indien tijdens de weergave van meerdere tremolo tonen worden "opgeslokt" moet u onopvallende passages niet laten tremuleren. In plaats van een tremolo klinkt dan de normale toon, zodat de harmonische volledigheid van de gehoorindruk gewaarborgd blijft.



Een onderdrukte tremolo werkt door tot aan de volgende inschakeling van de tremolo op het betreffende MIDI-kanal.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ D 3 9 ] mogelijk.

### 3.10.14.4 Voorslagnoten

[ D 4 ...]



- Voer de voorslagnoten eerst als normale noten in. Met de functie "geen waardestrepn" of "zetten" uit het menu "Gebied, waardestrepn" (zie pagina 244) brengt u de "optische structuur" aan in de maat.:



- Markeer nu de noten, die tot voorslagen moeten worden gemaakt:



- Kies nu een van de hierna beschreven opties. **SPP** maakt van normale noten voorslagnoten. Een voorbeeld van verschillende vormen:



Dankzij deze opzet, waarbij normale noten later in voorslagnoten worden omgezet, kunnen ook ingewikkelde voorslagconstructies via **SPP** zonder moeite worden gemaakt.



De stamtonen van verschillende notenbalken vallen hierna weer allemaal correct op hun plaats. Bij de weergave met **PLAY** worden alle voorslagnoten met tijdlenkte 0 afgespeeld, klinken dus heel kort. De historisch juiste lange voorslag brengt **SPP** niet tot stand (over de correcte uitvoering hiervan, afhankelijk van componist en het jaar dat de compositie ontstond, wordt aan de academies hevig gediscussieerd ...).



Voorslagen kunnen later nog via menu "Extra's" door "**horizontaal verschuiven**" (zie pagina 270) naar smaak worden aangepast.



#### Noten normaal

Alle voorslagnoten in het gemarkeerde gebied worden tot normale noten gemaakt.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ **D 4 1** ] mogelijk.

#### Lange voorslag

De noten in het gemarkeerde gebied worden tot voorslagnoten. De noten-stok of het begin van de balkengroep wordt niet doorgestreep.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ **D 4 3** ] mogelijk.

### Korte voorslag

De noten in het gemarkeerde gebied worden tot voorslagnoten. De noten-stok of het begin van de balkengroep wordt met een kleine streep doorge-streept.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ D 4 4 ] mogelijk.

### Zonder boog

De voorslagnoten staan zonder boogverbinding met navolgende hoofdno-ten.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ D 4 6 ] mogelijk.

### Boog boven

De voorslagnoten worden met een opwaarts gewelfde boog met de navol-gende hoofdnoten verbonden.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ D 4 7 ] mogelijk.

### Boog onder

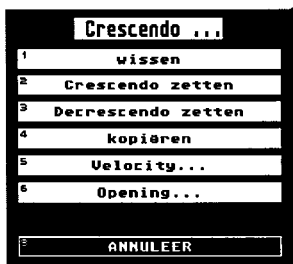
De voorslagnoten worden met een neerwaarts gewelfde boog met de navol-gende noten verbonden.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ D 4 8 ] mogelijk.

### 3.10.14.5 Crescendo

[ D 5 ...]



Het plaatsen van crescendo vorken in een omvangrijke partituur kon tot voor kort zeer spannend zijn. Het wordt onmiddellijk gemak-kelijker met de volgende functies:

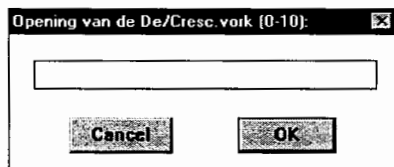
- **Markeer** de noten als gebied, waaronder de (de-)crescendovork zich moet bevinden.



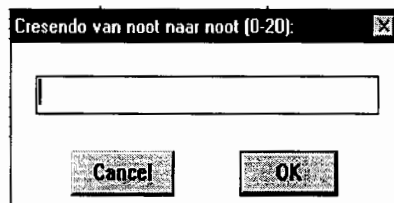
- Roep "Gebied, Diversen, Crescendo..." aan en klik op de gewenste optie ("Crescendo zetten" of "Decrescendo zetten").



- Indien u de wijde van de vork niet bevalt, verandert u deze via "Opening" en dan de invoer van een waarde.



- Met "Velocity" kan de geluidssterkte van toon tot toon (normaal 2) veranderd worden.



- Markeer in verdere maten in de overige notenbalken steeds een noot, vanwaar dezelfde vork moet komen staan.



- Activeer de functie "**Kopiëren**".



Om crescendovorken te wissen of te kopiëren is het voldoende, om de eerste noot onder de vorkpunt te markeren. Bij decrescendovorken moet de laatste noot als bereik worden gemarkeerd, omdat ook decrescendovorken steeds met hun punt aan de erboven liggende noten zijn gekoppeld.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [D 5 1] t/m [D 5 6] mogelijk.

### 3.10.14.6 Andere notenbalk

[D 6 ...]



Een speciaal geval in de notatie van pianomuziek vormt de afbeelding van noten onder een waardestreep in verschillende notenbalken. Diatonische of chromatische loopjes door meerdere octaven heen, tweede stemmen binnen driestemmige fuga's, of ook driestemmige polyfonische gitaarnotatie binnen een notenbalk; met **SPP** kan het allemaal gemakkelijk worden gerealiseerd.

- Markeer de noten als gebied, die u in een andere notenbalk wilt onderbrengen.



- Kies uit via het paneel, waarheen de noten moeten worden verplaatst.



De verplaatste noten blijven bij de notenbalk horen, waarbij ze werden ingevoerd! Als u probeert op deze verplaatste noten in de "vreemde" notenbalk te klikken of daar een voorteken te veranderen, zal u dat niet lukken!

Als u verplaatste noten wilt wijzigen, markeer dan het bereik van de "weggelopen" noten in de oorspronkelijke (!) notenbalk. Kies dan de optie "normaal" om de noten terug te laten keren naar de notenbalk waar ze vandaan kwamen. Vanaf dan kunt u noten en rusten weer bewerken.



Om te testen, welke noten bij welke notenbalk horen, kunt u de afzonderlijke notenbalken op "blind" schakelen (niet laten tekenen, zie pagina 180)



Verplaatste noten hoeven niet teruggeplaatst te worden, wanneer men ze wilt wissen. Markeer slechts de plaats van oorsprong als bereik en roep dan onder "Gebied" de optie "wissen" aan.



Zo ook kunt u de meeste gebiedsfuncties (voortekens wijzigen, toonhoogte veranderen ...) op verplaatste noten toepassen zonder deze terug te plaatsen.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ D 6 1 ] t/m [ D 6 8 ] mogelijk.

### 3.10.14.7 Akkoordnamen

[ D 7 ]

Akkoordaanduidingen, die door het automatisme in het menu "**Blok**" onder " (zie pagina 170) niet werden herkend, kunnen met deze functie eenvoudig worden aangevuld.

- Markeer alle noten, die dezelfde akkoordaanduiding moeten krijgen
- Klik in het paneel "**Diversen**" op "**Akkoordaanduiding**" en voer deze in



De op deze wijze ingevoerde akkoordaanduidingen worden door **SPP** mee getransponeerd.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ D 7 ] mogelijk.

### 3.10.14.8 Gebied diversen II

[ D D ]



#### 1. Slagwerk...

Deze functie neemt u het moeizame opzoeken in een handboek bij uw geluidsapparaat uit handen, tenminste als u over een GS/GM-apparaat beschikt. Wanneer u bijv. weet, dat in kanaal 10 op C de basdrum ligt, op D de snaren en op F Hi-Hat closed, dan kunnen deze toonhoogten direct in een muziekstuk worden geschreven, het MIDI-kanaal in de "**voorinstelling**" op **kanaal 10** worden gezet en de PLAY-functie worden opgeroepen. Waar zit in hemelsnaam de Agogo-bell? Dan helpt de functie "**Slagwerk**".

| Keuze GM Drum instrument |                   |                   |                    |
|--------------------------|-------------------|-------------------|--------------------|
| 27 High O                | 28 Slap           | 29 Scratch Push   | 30 Scratch Pull    |
| 31 Sticks                | 32 Square Click   | 33 Metron. Click  | 34 Metron. Bell    |
| 35 Kick Drum 2           | 36 Kick Drum 1    | 37 Side Stick     | 38 Snare Drum 1    |
| 39 Hand Clap             | 40 Snare Drum 2   | 41 Low Tom 2      | 42 Closed Hi-hat   |
| 43 Low Tom 1             | 44 Pedal Hi-hat   | 45 Mid Tom 2      | 46 Open Hi-hat     |
| 47 Mid Tom 1             | 48 High Tom 2     | 49 Crash Cymbal 1 | 50 High Tom 1      |
| 51 Ride Cymbal 1         | 52 Chinese Cymbal | 53 Ride Bell      | 54 Tambourine      |
| 55 Splash Cymbal         | 56 Cowbell        | 57 Crash Cymbal 2 | 58 Vibra-slap      |
| 59 Ride Cymbal 2         | 60 High Bongo     | 61 Low Bongo      | 62 Mute High Bongo |
| 63 Open High Conga       | 64 Low Conga      | 65 High Timbale   | 66 Low Timbale     |
| 67 High Agogo            | 68 Low Agogo      | 69 Cabasa         | 70 Maracas         |
| 71 High Whistle          | 72 Low Whistle    | 73 Short Guiro    | 74 Long Guiro      |
| 75 Claves                | 76 High WoodBlock | 77 Low Wood Block | 78 Mute Cuica      |
| 79 Open Cuica            | 80 Mute Triangle  | 81 Open Triangle  | 82 Shaker          |
| 83 Jingle Bell           | 84 Belltree       | 85 Castanets      | 86 Mute Surdo      |
| 87 Open Surdo            |                   |                   |                    |

- Schrijf in een lege notenbalk het gewenste slagwerkritme. De toonhoogte is niet belangrijk.
- Markeer de noten, die dezelfde slagwerksound moeten hebben, als bereik.
- Activeer de functie "Slagwerk...". Als het MIDI-kanaal van het systeem nog niet op 10 staat, vraagt *SPP* of hij dat in orde moet brengen.
- In een grote lijst worden nu alle slagwerkgeluiden opgesomd. Kies een of meer klanken. Klik op OK. U bent weer in het hoofdvenster.
- Deze procedure herhalen voor alle andere noten.



Met de functie "Maatinhoud naar de gehele notenbalk kopiëren" uit het menu "Blok, Diversen II" kunt u nu nog de eerste blokmaat in alle andere maten laten zetten: zo heb je meteen een slagwerk-ostinato. Breaks moet men daarna nog afhandelen.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ D D 1 ] mogelijk.

## 2. Gitaargrepen

**Grepen**

1 **wissen**

2 **toevoegen**

3 **ANNULEER**



Deze prof – functie kan "Tekens, Gitaartabellen, Gebruiken" vervangen.



## Wissen

Alle geselecteerde gebieden worden van hun gitaartabellen "bevrijd". Deze functie vervangt het met de rechter muisknop klikken op iedere afzonderlijke tabel.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ D D 2 1 ] mogelijk.

## Toevoegen

- Markeer alle noten, waar een gitaartabel boven staat, als telkens een afzonderlijk gebied. Van belang is, dat afzonderlijke gebieden slechts uit een noot of meerklank bestaat. Let op de volgorde waarin u de bereiken markeert!
- Activeer de functie "Gebied, Diversen II, Gitaartabellen..." en kies "Toevoegen".
- In de bekende Gitaartabellen klikt u achter elkaar, naar de volgorde waarin u de gebieden gemarkeerd heeft, op de afbeeldingen. Bij de eerste klik wordt de figuur onder het eerste gebied gezet, met de tweede onder de tweede, enz.

## 3. Vrije tekst



Deze prof – functie kan het schrijven of kopiëren van dezelfde vrije tekst in meerdere maten of het wissen van vrije tekst in meerdere maten vervangen.

Vrije tekst is in tegenstelling tot lyrics niet aan een bepaalde noot van een maat gebonden, maar alleen aan de maat zelf. Met het bereik dat u markeert, bepaalt u dus alleen de bron- of doelmaat, zodat het niet uitmaakt welke noten in de maat u als gebied gemarkeerd heeft.

#### Wissen

- Markeer in iedere maat, waar vrije tekst in staat die gewist moet worden, minstens een noot
- Activeer de functie "**Gebied, Diversen II, vrije tekst**" aan en kies "**wissen**"



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ **D D 3 1** ] mogelijk.

#### Invoeren

- Kies het gewenste lettertype (Titel, klein, Italic), bijv. italic
- Markeer in verschillende maten per maat een bereik
- Activeer "**Gebied, Diversen II, vrije tekst, invoeren**". Schrijf de tekst in de box die dan verschijnt, bijv. *ritardando*. Sluit de invoer af met [ Enter ].

In iedere gemarkeerde maat staat nu het woord *ritardando*. De positionering geschiedt onder de eerste gebeurtenis van iedere maat.

#### Kopiëren

- Schrijf vrije tekst zoals gebruikelijk met de functie "**vrije tekst**" uit het menu "**Tekst, onder/boven een maat**"
- Markeer tenminste een noot in deze maat als gebied, vervolgens in de overige maten, waar u tekst naar wilt kopiëren
- Activeer de functie "**Gebied, Diversen II, Vrije tekst...**" en kies "**kopiëren**". (Een dialogbox vraagt bij de eerste keer, of u dit werkelijk wel wilt).



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ **D D 3 3** ] mogelijk.

#### 4. Met lagere notenbalk samenvoegen / notenbalk separaat



Deze prof – functie komt overeen met "**Notenbalk verenigen / notenbalk splitsen**", maar wordt tegelijk op meerdere notenbalken uitgevoerd.

- **Splitsen:** markeer in de notenbalk, die gesplitst moet worden, een willekeurige gebeurtenis in een willekeurige maat (een noot of een rust) als bereik.
- **Samenvoegen:** markeer in de notenbalk, die met de onderliggende moet worden samengevoegd, een willekeurige gebeurtenis in een willekeurige maat als bereik.

Hierop volgen geen waarschuwingen of indicaties, als de gewenste actie niet uitgevoerd kan worden. Als u bijv. twee notenbalken met verschillende sleutels wilt samenvoegen, voert **SPP** de functie niet uit op deze twee (wel op andere, indien die geselecteerd zijn). De stokrichting opnieuw berekenen gebeurt in dit geval ook niet.



Indien een gebied gemarkeerd is, ook met [ **D D 5** ] resp. [ **D D 6** ] mogelijk.

### 3.10.15 Verborgene functies

#### Verandering van het formaat van meerdere notenbalken in een keer



Markeer in de notenbalk, waarvan u de grootte (verkleind, normaal) wilt veranderen, in een willekeurige maat van de partituur minstens een noot/rust als bereik. Als u vervolgens in het menu "Notenbalk" de optie "verkleind" of "normaal" kiest, wordt deze functie op alle gemarkeerde bereiken toegepast.

#### Verandering van het aantal lijnen in meerdere notenbalken in een keer



Markeer in de notenbalk, waarvan u het lijnenaantal (5 lijnen of drums=1 lijn) wilt veranderen, in een willekeurige maat van de partituur minstens een noot/rust als bereik. Als u vervolgens in het menu "Notenbalken" de optie "Drums (1-lijns)" of "Normaal (5-lijns)" kiest, wordt deze functie op alle gemarkeerde bereiken toegepast.

#### Voortekens veranderen / toonhoogte veranderen



In combinatie met de **pijltjestoetsen**, kunt u alle noten, die als bereik gemarkeerd staan, als volgt wijzigen:

- [ **Cursor ↑** ] Alle gemarkeerde noten een stap naar boven zetten
- [ **Cursor ↓** ] Alle gemarkeerde noten een stap naar beneden zetten
- [ **Cursor →** ] Voor alle gemarkeerde noten een kruis zetten (resp. doorschakelen)
- [ **Cursor ←** ] Voor alle gemarkeerde noten een mol zetten (resp. doorschakelen)
- [ **c 0** ] Bij alle gemarkeerde noten de voortekens wissen

Voorbeeld: u heeft via het keyboard een melodie ingespeeld, door een foutte instelling (**AUTO #**) worden echter alle Bes als Ais genoteerd.



Markeer alle noten Ais als bereik, [**Cursor ↑**], dan [**Cursor ←**].



## 3.11 Menu "Extra's"



Hier vindt u enige aanvullende functies, die niet onder andere menutitels te plaatsen waren. Hiertoe behoren o.a. transponeren, handmatig verschuiven, maathaken (Volta), het invoegen van lege maten, het uiterlijk van maatstrepen en de mixer. Verder staan hier enige functies die men zelden nodig heeft. Tenslotte kunnen hier enige systeemparameters worden ingevuld.

### 3.11.1 Beeldscherm nieuw

[ B ]

Tijdens het bewerken van noten etc. ontstaat af en toe "beeldschermvuil", bijv. door het verschuiven of invoegen van noten. Voor de snelheid ziet *SPP* ervan af, bij iedere kleinigheid het beeld opnieuw te berekenen.

Deze onregelmatigheden op het scherm verdwijnen bij de eerstvolgende, belangrijke invoeroperatie. Indien deze toestand u niettemin zou storen, kunt u op dit menupunt klikken. *SPP* zal hierop onmiddellijk het scherm opnieuw tekenen.



Ook met [ B ] te bereiken.

### 3.11.2 Lege maten

[ Insert ]

*SPP* vraagt, hoeveel maten u voor de maat aan de linkerrand van het scherm ingevoegd wilt zien.



Ook met [ Insert ] te bereiken.

### 3.11.3 Song transponeren

Het **gehele stuk** wordt getransponeerd. Als er notenbalken bij zijn, die reeds getransponeerd zijn, dan worden deze uiteraard **enharmonisch** correct verder getransponeerd. (voor transponering van afzonderlijke notenbalken, zie pagina 188).

In de kwintencirkel (zie pagina 92) klikt u op de gewenste toonsoort en dan op "EINDE".



Bij het transponeren wordt de richting waarin dit gebeurt, bepaald door de dichtstbij liggende grondtoon. Voorbeeld: van A-groot wordt naar C-groot opwaarts, naar F-groot neerwaarts getransponeerd. Eventuele octaafverschuiving van het hele stuk kan dan nodig zijn, maar dat vormt voor **SPP** geen probleem (vgl. menu "**Blok, Diversen**", zie pagina 160).

#### 3.11.4 Horizontaal verschuiven [Ctrl + Alt + Shift]

Me behulp van deze functie kunnen noten in afwijking van het positionering automatisme van **SPP** horizontaal verschoven worden. Bijzondere notenconstellaties maken het steeds weer noodzakelijk, hier handmatig in te grijpen, om de muzikanten goed leesbare bladmuziek aan te bieden.

- Kies onder menu "**Extra's**" de functie "**horizontaal verschuiven**" of houd gewoon de toetsen [ Ctrl ] en [ Alt ] tegelijk ingedrukt.
- Klik nu op de noot, die u **horizontaal wilt verschuiven**, houd hierbij de **muisknop ingedrukt**.
- Een streepjeslijn markeert de oude positie van de notenstok, een doorlopende lijn de latere positie. Linksonder kunt u mate van verschuiving in cm aflezen.
- Oriënteer u bij het verschuiven op de notenstok en verschuif deze naar de nieuwe plaats.

Voorbeeld: u wilt deze twee notenbalken samenvoegen. **SPP** staat vervolgens voor de opgave, de stemkruising op juist wijze te bepalen.



De laatste kwartnoot van de eerste maat moet nu nog dichterbij de linker achtste worden geplaatst, zodat de uitvoerende musici deze twee noten herkennen als tot dezelfde tel behorend.



De hier toegepaste **handmatige** correctie door "**horizontaal verschuiven**" geeft een duidelijke verbetering van de leesbaarheid.



Horizontaal verschuiven functioneert zelfs nog na de **opmaak**. Breng esthetisch noodzakelijke verschuivingen aan, die het automatisme niet kan berekenen, met de hand voordat u **afdrukt**.

### Ruimte maken in de maat (in alle notenbalken)

De hierboven beschreven functie werkt slechts lokaal op een noot of rust, de noten links en rechts blijven buiten beschouwing. Als u alle rechts staande gebeurtenissen in een maat verschuiven wilt, houdt dan bij het klikken op de noot de linker **shift-toets** tevens ingedrukt, dus [ **Ctrl+Shift+Alt** ].

Omdat op die manier de gehele maat ingedikt of uitgedijd wordt, werkt deze functie bij meerdere notenbalken op alle onder elkaar staande maten.



Daarom is het verschuiven met [ **Shift** ] alleen bij opgemaakte stukken mogelijk.



De handmatige verschuiving - zowel van afzonderlijke noten als van gehele maatresten - kan via het menu "**Blok, Diversen**", functie "**Wissen... Horizontale verschuiving**" worden opgeheven (zie pagina 164). Dit is soms nodig, omdat een ondoordachte verschuifactie gemakkelijk tot schermvervuiling kan leiden.

### 3.11.5 Maathaken ( Volta )

#### Zetten

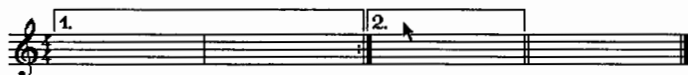
Nadat u dit menupunt heeft gekozen, klikt u boven de maat, waarboven de eerste maathaak moet beginnen. Met de linker muisknop zet u de haak, met de rechter kunt u hem wissen.



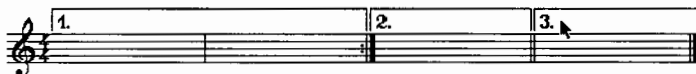
Om de haak te verlengen klikt u tevens boven de tweede maat. Na het herhalingsteken willen we haak 2 laten beginnen. Klik boven de derde maat, haak 1 wordt verlengd...



... klik nogmaals boven de derde maat en haak 2 ontstaat. Met de linker muisknop kunt u het haaknummer verder verhogen; met de rechter muisknop verlaagt u hem.



Klik nu driemaal boven de laatste maat. Eerst verschijnt haak 1, dan de verlenging van haak 2 en tenslotte haak 3.



Zo kunt u desgewenst verder klikken tot haak 9 - dat moet toch voldoende zijn!

#### Veranderen en wissen

Indien u haken wilt wissen of veranderen, moet u weer het menupunt "Haken zetten" kiezen. Vervolgens klikt u met linker- of rechter muisknop op de juiste plaats.

#### Maathaken ( Volta ) boven iedere balk

Toegevoegde maathaken in notenbalk 2 t/m ... verkrijgt u door op de maat onder balk 1 te klikken, bijv. in de derde balk. Indien er in de bovenste balk een haak staat, verschijnt dan tevens een haak in balk 2 t/m 3.



### Maathaken ( Volta ) verticaal verschuiven

Haken in balk 1 kunnen verslept worden, terwijl de modus "Maathaken plaatsen" aan staat. Klik op de horizontale maathaaklijn en verplaats de maathaak met ingedrukt gehouden linker muisknop.

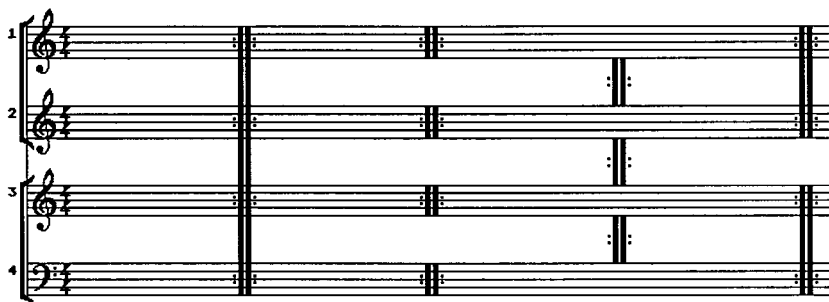
## 3.11.6 Maatstrepen



**SPP** biedt vier vormen van verticale maatstreepdeling aan, twee speciale formaten voor afzonderlijke maten en een slotstreep-optie.

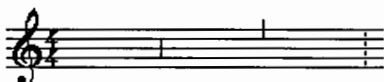
- Normale maatstrepen
- Enkele maatstrepen
- Mensuurmaatstrepen
- Als partituurklemmen
- Korte maatstrepen boven of midden
- Doorgetrokken slotstreep onafhankelijk van de overige indeling

Onderstaande afbeelding toont alle mogelijke indelingen:



De maatstreepindeling geldt steeds voor het hele stuk. U kunt echter naar wens tussen de vier soorten omschakelen, zelfs nog na de **opmaak**. Iedere afzonderlijke maatstreep kan bovendien nog individueel worden gevormd (zie pagina 96).

"enkel kort midden" en "enkel kort boven" levert de volgende strepen op:



"Slotstreep doorgetrokken" is het normale geval in de muzieknotatie, bijv. bij koormuziek, wanneer de overige maatstrepen enkel moeten zijn.

"als partituurklemmen" betekent, dat de maatstrepen slechts door de balken heen worden getrokken, die ook door een partituurklem worden samen-gepakt. U bereikt dit op de volgende manier:



Om onderstaande maatindeling te maken, moet u eerst, in plaats van de gewelfde klemmen een hoekige klem zetten. Roep vervolgens in menu "Extra's" de optie "Maatstrepen" op en klik in het paneel op "als partituurklemmen". Dan verwijdert u de partituurklemmen aan het begin van de balken en zet u daar de gewelfde klem.

**SPP** gebruikt de accoladeklemmen eenmalig als voorbeeld voor de instelling van de verticale maatstreepindeling. Vervolgens kunnen de partituurklemmen weer gewist worden, zonder dat de maatstrepen veranderen.

### 3.11.7 Voortekenkeuze



Hier stelt u in, welk voorteken bij een klik voor een noot als eerste zal verschijnen. De optie "volgorde:..." slaat op de volgorde, waarin de voortekens zullen verschijnen bij het handmatig invoeren. De meest gebruikte kunt u hier vooraan zetten.



Gebruik voor een snellere bewerking ook het omschakelen met de toets [ # ] of klik naast het veld **AUTO** in het hoofdvenster (zie pagina 87).

### 3.11.8 Enharmonisch

| Zwarte toets |                                       |
|--------------|---------------------------------------|
| 1            | steeds kruizen                        |
| 2            | steeds mollen                         |
| 3            | AUTO: kritische 1/2-toonstappen #     |
| 4            | AUTO: kritische 1/2-toonstappen als b |
| 5            |                                       |
| 6            | ANNULEER                              |

Hier stelt u in, of de "zwarte toetsen" ( op het keyboard/piano )in de blad-muziek door het automatisme **enharmonisch** of juist als kruisen / mollen moeten worden gerekend. Vooral bij de **step-by-step-invoer** kan men zo snel omschakelen tussen kruisen en mollen. Normaal gesproken zal men echter in plaats van de menubalk direct in het hoofdvenster met de box **AUTO** de benodigde instellingen gebruiken (zie pagina 87).



Bij de keuze van een andere toonsoort en de daarmee verbonden aanpassing van de voortekens moet het automatisme ingeschakeld staan om **enharmonisch** juist te werken.



Ook met [ # ] te bereiken. Verder zie pagina 87

### 3.11.9 Triolen, ook ...iolen

| Triolen |                  |
|---------|------------------|
| 1       | met boog         |
| 2       | ✓ zonder boog    |
| 3       | zonder cijfer    |
| 4       |                  |
| 5       | ✓ alleen triolen |
| 6       | ook ...iolen     |
| 7       |                  |
| 8       | ANNULEER         |

*SPP* schrijft triolen naar keuze met bogen en met cijfers, zonder bogen maar met cijfers, zonder bogen en zonder cijfers:



Deze drie afbeeldingsvormen kan men binnen het stuk niet door elkaar gebruiken! (Bovenstaand voorbeeld is een grafische truc). Zoals u ziet, is de horizontale plaatsing van de toonduur voor *SPP* geen probleem.

Zie ook de gebiedsoptie "**enkel onder haken**" voor triolen, pagina 247.



Bij vierde-, halve- en gehele triolen heeft de instelling "**met boog**" / "**zonder boog**" geen effect. Hier moet ter verduidelijking steeds de klem gezet worden. De triolendrie staat om plaats te sparen steeds in het midden van de klem, ze kan worden uitgeschakeld met "**zonder cijfer**".

*SPP* biedt de mogelijkheid, met quintolen, septolen enz. te werken. Daarvoor kunt u de optie "**ook ...iolen**" gebruiken.

Om een quintool te verkrijgen (zoals in het volgende muziekvoorbeeld in maat 1), schrijft u vijf **triolenachtsten** (!)...



... en zet er een waardestreep boven ("**Waardestrepen... zetten**" - zie pagina 244).

**SPP** "telt" de onder een waardestreep staande triolen en schrijft hun aantal midden boven de streep, in dit geval dus een 5.



(Als "alleen triolen" ingesteld is, schrijft **SPP** in ieder geval een 3)



Zoals u eveneens kunt zien, klopt bij ...iolen de **horizontale afstandinstelling** van **SPP** (nog) niet. Behelp u met "**verborgen rusten**" en "**horizontaal verschuiven**" (zie verder). Ook PLAY zal u in dit geval helaas moeten teleurstellen.

### Duolen schrijven

( zie ook Tips en Trucs )

Voer, bij wijze van oefening, het volgende voorbeeld in:



De rusten verbergt u met behulp van "**Notenkop... verbergen**" (zie pagina 236).



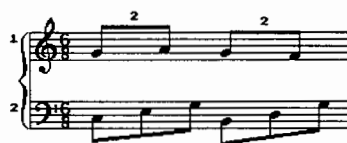
Breng een waardestreep aan boven de triolen-achtsten (zie pagina 244).



Hierdoor worden de duolen geschreven (vooropgesteld, dat u "ook ... iolen" ingeschakeld heeft staan!)



Vervolgens nog wat verfraaiing met "horizontaal verschuiven" (zie pagina 270). De verborgen rusten geven dat bij PLAY tenminste de eerste en vierde tel op tijd komen.

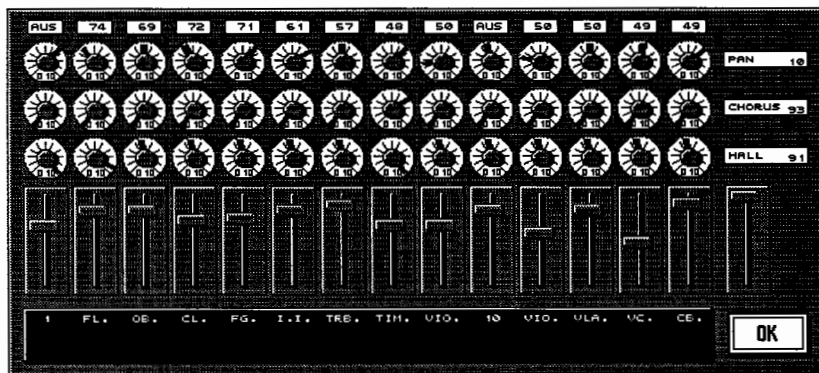


#### 3.11.10 Mixer

[ M ]



De mixer in **SPP** is speciaal ontworpen om samen te werken met GM/GS-apparaten. Met andere apparaten is niet altijd een goede samenwerking gegarandeerd. Gewoon uitproberen!



Wanneer u de mixer oproept en vervolgens op de **PLAY**-knop in het hoofdvenster klikt, kunt u de muziek beluisteren en tegelijk aan de regelaars van het mengpaneel draaien.

### De mixer is een MIDI-kanaalmixer

**SPP** maakt tot 31 notenbalken mogelijk. GM/GS-apparaten kunnen echter slechts 16 kanalen aan (MIDI-kanaal 1 t/m 16). De verdeling van de 31 notenbalken over de 16 kanalen legt u vast in de **voorinstelling** onder "**Kan.**" (zie pagina 116). Daarbij kunnen meerdere notenbalken tegelijk op een kanaal worden gezet.

- De mixer heeft 16 schuifregelaars voor het volume van ieder kanaal en een "**Master regelaar**" (geheel rechts) voor het gezamenlijke volume van het stuk. Gebruikt u minder kanalen, dan tekent **SPP** ook minder regelaars.
- Onder de kanaal schuifregelaars bevinden zich de notenbalknamen, afgekort. (De volgorde van de schuifregelaars is kanaal 1 t/m 16, en hoeft dus niet hetzelfde te zijn als de volgorde van de notenbalken)
- Onder de afgekorte notenbalknamen flinkt een uitstuurbalkje, wanneer over het betreffende MIDI-kanaal tonen worden weergegeven.
- Boven iedere kanaalschuifregelaar staan drie draaiknoppen, waarmee u effecten van het betreffende MIDI-kanaal kunt regelen. Bij de start van het programma zijn ze voorzien van Hall, Chorus en Pan.
- Boven de bovenste draaiknop staat het soundnummer, waar het MIDI-kanaal op ingesteld is. Indien u daarop klikt, kunt u het soundnummer veranderen. Onder het afspelen kunt u het soundnummer stapsgewijs verlagen of verhogen door er met rechter- of linkermuis-knop op te klikken.

### Bediening van de mixer

De schuifregelaars kunt u met de muis omhoog of omlaag slepen.

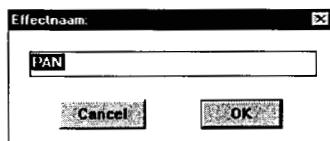
Op de draaiknoppen klikt u met de linker muisknop (draaien met de klok mee) of de rechter (tegen de klok in) klikken.



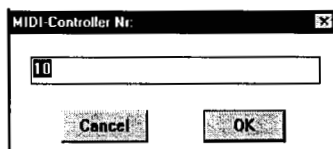
Als u de linker [ **Shift** ] ingedrukt houdt en op een draaiknop klikt, worden alle knoppen in dezelfde rij meebewogen. Probeer maar eens, eerst om de draaiknop alleen te verdraaien en dan in combinatie met [ **Shift** ] of [ **Ctrl** ].

#### Bezetting van de effectkanalen

U kunt i.p.v. de vooringestelde effecten (Hall, Chorus en Pan - d.i. Panorama, ofwel stereo-balans) ook andere effecten sturen. Klik op de naam van het effect dat nu ingevuld staat, in de box...



... vult u een andere naam in. Sluit de invoer af met [ Enter ], vervolgens gaat een nieuw venster open, waarin u om een **MIDI Controller nummer** wordt gevraagd:



Voor verdere bijzonderheden over MIDI – besturing raadplege u het handboek bij uw apparaat.



Ook met [ M ] bereikbaar.

#### 3.11.11 PLAY...

[ Tab ]



Hier kunt u in een oogopslag de afspelparameters zien, die u ieder aan- of uit- kunt schakelen.



## Dynamiek

U kunt hier, of via [ F2 ], bepalen of **SPP** tijdens het afspelen met dynamische tekens (p, mf, f, enz.) rekening moet houden.

## Trillers

Met alle in het menu "**Tekens, Trillers**" beschikbare tekens wordt bij PLAY rekening gehouden. Verwacht echter geen historisch correcte uitvoering (hoe zou **SPP** ook moeten weten, of een baroktriller dan wel een moderne triller wordt bedoeld), wel een benadering ervan door een akoestische vertaling van de bladmuziek.

Aan de trillertekens toegevoegde accidenten (voortekens) worden ook meegenomen, als ze uit de **kleine** tekenset (menu "**tekens, keuzeveld tekens**", derde rij) zijn gekozen.

Op rechterhelft van de invoer kan men klikken. Zo kunt u het **trillertempo omschakelen** van 1/32 naar 1/64, zodat trillers in een adagio niet al te lusteloos klinken.

## Crescendo

Crescendovorken worden met de uitgekozen **velocity** afgespeeld

## Staccato

Noten met een staccatopunt worden met de helft van hun waarde afgespeeld.

## Arpeggio

Akkoorden met arpeggioslangetjes worden correct afgespeeld: de eerste achtste iets uitgedijd, de tweede wat korter. Zo ontstaat een betrekkelijk swingende gehoorsindruk.

## Play als Swing

Achtste noten en achtste rusten worden inegaal afgespeeld: de eerste 1/8 iets gespreid, de tweede iets verkort. Daardoor ontstaat een relatief swingende geluids impressie

## Pedaal

Met de in pianomuziek gebruikelijke tekens voor het rechter pedaal  en \* wordt bij het afspelen rekening gehouden. Let erop, dat u aan de laatste **P** een \* toevoegt, want anders blijven de noten de hele tijd naklinken.



#### Herhalingen

Met herhalingstekens en haken wordt rekening gehouden.

#### MIDI-gegevens

Met alle veranderingen van de MIDI-gegevens, die u aan noten heeft verbonden (zie pagina 105) wordt rekening gehouden bij het afspelen.

#### Combinatierusten

... worden precies "uitgeteld"! Indien deze functie uitgeschakeld is, worden combinatierusten bij het afspelen als 1 maat rust behandeld.

#### Grepen

Bepaal hier, of grepen meegespeeld moeten worden of niet.

#### Met partituur

... is identiek aan [ F1 ]; het notenbeeld loopt mee met het afspelen.

#### Met claviatuur

...is identiek aan [ F9 ]; alle afgespeelde noten zijn te volgen via een kleine keyboard - uitstekend geschikt om het gehoor te trainen, of voor basisonderricht!

#### Met mixer

Na het starten van **PLAY** wordt de mixer automatisch geopend.

#### OK

Met een klik op "OK" of door ergens buiten het paneel te klikken sluit u het.



Ook toegankelijk via een rechterklik op de **PLAY** – box.

### 3.11.12 Speciaal



Onder dit menupunt gaan enige functies schuil, die men niet zo vaak nodig heeft - of die elders onder geen enkel menu thuis bleken te horen.

#### Enkele stem/instrument print

De afdruk van afzonderlijke stemmen is als een soort half automatisme in *SPP* opgenomen. Deze functie spaart u het lastige wissen van overige notenbalken. U moet de partituur wel eerst opslaan, want de gegevens van andere notenbalken gaan verloren. Een waarschuwing herinnert u hier nog aan.

Kies deze optie. Vervolgens gaat U als volgt te werk:

- Plaats de loper "**print een stem**" op de af te drukken partij
- Druk op de linker muisknop; de inhoud van alle andere balken gaat nu verloren!
- Het programma springt naar de **opmaakpagina**
- Na de handmatige opmaak ( **beëindigen met OK** ) springt het programma naar het afdrukvenster
- Na instelling van de gewenste afdrukkwaliteit en een klik op **OK** wordt de notenbalk afgedrukt



Indien u de afzonderlijke partij van tevoren nog op wilt slaan, klik dan in het afdrukmenu op "**Afbreken**", sla het stuk met de hand op en roep dan pas het afdrukmenu op.

Tests hebben aangetoond, dat **SPP** u het werk, om iedere afzonderlijke partij op te maken, niet uit handen kan nemen. De parameters zijn te afwijkend, wanneer je partituur en afzonderlijke partij vergelijkt, ja zelfs in een vergelijking van afzonderlijke partijen onderling. Daarom is de afdruk van afzonderlijke partijen **bewust niet volautomatisch** gemaakt. Desondanks zult u deze functie leren waarderen.



Als u uit de partituur meerdere stemmen wilt afdrukken, plaatst u de partituur op een **song-preset-toets** om hem gemakkelijk weer te kunnen laden (zie "**Extra's**", "**Songpresets**", zie pagina 290). Denk ook aan de mogelijkheid van combinatorusten en herhaling tekens (verg. vanaf pagina 163.).

#### Snelle tekenroutines

**SPP** heeft nieuwe routines gekregen voor een snellere beeldschermopbouw. Deze werken echter pas vanaf 2 MB werkgeheugen en ca. 600 KB vrij geheugen. De beeldschermopbouw hoeft dan haast niet meer berekend te worden, omdat de belangrijkste gegevens in het geheugen staan. Zou er sprake zijn van incompatibiliteit met uw computer, dan kunt u deze zog. cache – routines hier uitschakelen.]

De grafische gegevens moeten steeds opnieuw berekend worden, wanneer u de spreiding wijzigt en wanneer u notenbalken invoegt, wist, samenvoegt of splitst. Denk er dus aan, dat u deze functie niet onnodig aanroept, en de snelheidswinst zo teniet zou doen.

#### MIDI Thru

Als u met een keyboard noten inspeelt in **SPP**, maar een ander keyboard of expander gebruikt als geluidsbron, kunt u hier bepalen, of SPP de MIDI-signalen onmiddellijk naar de MIDI-out-bus doorvoert (dit heet MIDI-Thru)



Veel MIDI-kaarten veroorzaken dit zelf al. Laat deze functie dan in ieder geval uitgeschakeld staan!

## Onderlinge letterafstand. ( ATARI + Macintosh )



Hier kunt u instellen, hoe ver de letters van een woord uit elkaar getrokken moeten worden ( **normaal – b r e e d** ). Deze waarde geldt dan voor het gehele stuk. U kunt de waarden van 0 – 9 invoeren.



Bij het gebruik van geconverteerde **Signum** lettertype dient deze functie ook voor het optimaliseren van het tekstbeeld, als de **Signum** tekens in **SPP** te dicht bij elkaar staan.

## Geen notenstok

Deze functie doet wat het al zegt: alle notenstokken in het stuk worden niet getekend.

Waarom zou dat nodig zijn? Denk maar aan de afbeelding van Gregoriaans door middel van ronde notenkoppen of aan experimentele notatie, waarbij u notenstokken altijd nog toe kunt voegen via de optie "**vrije tekens**" (zie pagina 200).

## Waardestrepen horizontaal vanaf: %

Om een afgewogen notenbeeld te bereiken op (matrix-)printers, kan men hier een hellingsgraad aangeven. Als onder de waarde wordt uitgekomen, tekent **SPP** de betreffende waardestrepen horizontaal. Vooringesteld is de waarde 10%, d.w.z. dat alle strepen van het stuk met een stijging kleiner dan 10% niet schuin (en daarmee meestal met duidelijk zichtbare "traptreden"), maar geheel horizontaal worden afgebeeld.



Deze waarde is globaal en geldt voor alle waardestrepen van het stuk. Bij 600 dpi-printers kan deze waarde best op 0% worden gezet.

## Articulatietekens aan de notenstok

Lithografen gebruiken de notenkop als richtkader voor de extra tekens. De articulatie tekens, maar ook de fermates, worden midden boven de notenkop geplaatst.

Sommige lithografen (bijv. Dobinger, Wien) geven echter de voorkeur aan de notenstok, als richtkader.

Bij **SPP** heeft u de keuze om de automatische plaatsingsfunctie alle tekens, die in de selectiebox de toevoeging **AUTO** hebben, aan de hand van de notenkop of die van de notenstok te richten. (zie in het menu "**Tekens**" de optie "**Articulatie**" en "**Speciale tekens**", zie pagina 197 - 198).



Dit kan ook naderhand nog, aangezien deze functie omschakelt.

#### Sleutel alleen in maat 1

Zoals gebruikelijk in kerkgezangboeken, wordt de sleutel alleen in de eerste maat, maar niet aan het begin van volgende regels gezet.



Deze instelling geldt voor het gehele stuk.

#### Bewerking van de maatstreephoeken

**SPP** staat ook de handmatige verschuiving van waardestrepen toe. Hierbij kunnen zowel de helling van de strepen als de afstand ervan tot de noten in afwijking van het automatisme worden gewijzigd. Met deze functie vlakkt u optische uitglijders in het notenbeeld af of maakt u ruimte in polyfone notenbalken (Bach-fuga's!) of bij driestemmige gitaarnotatie in een afzonderlijke 5-lijns notenbalk.

Klik - indien noodzakelijk - eerst op "**Beeldscherm nieuw**" in het menu "**Extra's**", zodat zojuist ingevoerde noten met waardestrepen worden weergegeven. Kies nu in het submenu "**Extra's, Speciaal**" de optie "**Bewerking van de maatstreephoeken**".



Kies de optie "**Editeren met Click-boxen**". *SPP* opnieuw op, waarbij kleine klikboxen aan de hoekpunten van de maatstrepen verschijnen.



Klik nu gewoon op een maatstreephoek en sleep dat naar de gewenste positie.



Laat de muisknop op die plaats los om de balk daar "te zetten".



Een **parallelverschuiving van waardestrepen** verkrijgt u door bij het slepen tegelijk de **rechter** muisknop ingedrukt te houden, of door tegelijk de [ **Shift** ] ingedrukt te houden.

De hellingsgraad van waardestrepen kan men ook zonder klikboxen bewerken. (Instelling "**Bewerking toelaten**"): gewoon de hoek van de waardestreep verslepen met de muis.

Om misverstanden uit te sluiten bij het bewerken van noten kan de functie van de waardestreep hoeken ook helemaal uit worden geschakeld (instelling "**geen bewerking**"). In dat geval wordt in plaats van de verschuiving van waardestreep hoeken een nieuwe toon aan het akkoord toegevoegd.



Als het punt "**Bewerking toelaten**" actief is, kunt u direct in het hoofdvenster op de waardestrepen klikken en ze verschuiven, zonder dit menupunt aan te hoeven roepen.

### Afstand notenbalken

In een invoerbox kunt u direct de afstand tussen notenbalken bepalen. Dit gaat ook via de functie **liniaal** (zie pagina 182).

### Waardestreep – verdeling

Dit punt werd al eerder uitgelegd (zie pagina 244-249).

### Automatische maatverschuiving (AUTO-scroll)

Om de invoer per muisklik vloeiend te houden, scrollt **SPP** het beeldscherm van het hoofdvenster verder, zodra de invoer aan de rechter rand van het scherm komt. Als dit gedrag u stoort kunt u het hier uitschakelen.

### GM-reset

Deze optie herstelt de beginstatus van de GS-/GM-apparaten. Gebruik het bij "MIDI-hangers" of na het afspelen van MIDI-bestanden die parameters als Key-Shift, Micro-Tuning enz. hebben gewijzigd.

## 3.11.13 Systeempaden

De "systeempaden" verwijzen naar de mappen, waarin de vereiste bestanden zoals fonts, songs, enz. zich bevinden. Op deze manier kan de bezitter van een harde schijf aan het programma meedelen, dat naar de map met de fonts (lettertypes) op een ander logisch schijfstation moet worden gezocht. Of dat grafische bestanden direct in de afbeeldingenmap van een tekstprogramma moeten worden opgeslagen.

|                                                                                                                                        |              |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| BEELDSCHERM-FONTS<br>(BANK0 , BANK1 , BANK2)                                                                                           | C:\KK\BANK\  |
| PRINTER-FONTS<br>(BANK3 BIS BANK6)                                                                                                     | C:\KK\BANK\  |
| SPP-FONTS (.SPF)                                                                                                                       | C:\KK\FONTS\ |
| SONGS LADEN (.SON)                                                                                                                     | C:\KK\SONGS\ |
| SONGS OPSLAAN (.SON)                                                                                                                   | C:\KK\SONGS\ |
| BLOK LADEN (.SPB)                                                                                                                      | C:\KK\       |
| BLOK OPSLAAN (.SPB)                                                                                                                    | C:\KK\       |
| MIDIFILE LADEN (.MID)                                                                                                                  | C:\KK\MIDI\  |
| MIDI OPSLAAN (.MID)                                                                                                                    | C:\KK\MIDI\  |
| <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div>LADEN</div> <div>OPSLAAN</div> <div>OK</div> </div> |              |



Na een klik op een van de 12 systeemspaden verschijnt een file select-box waarin u het juiste pad uit kunt kiezen.

Na een klik op "**OPSLAAN**" maakt **SPP** op het schijfstation, vanwaar gestart is, een bestand met de naam **SPP.INF**. Bij elke nieuwe start zullen de aangebrachte instellingen automatisch worden geladen.



Niet alleen de paden, ook veel parameters kunnen met het INF-bestand worden opgeslagen.

Alleen als het bestand SPP.INF reeds bestaat, kan dat met "**LADEN**" worden geladen.

Bij wijziging van de toegangspaden, bijvoorbeeld door verplaatsing van het programma naar een andere map, moet u voor de eerste programmastart het bestand **SPP.INF** wissen, zodat **SPP** de paden eerst op de normale waarden kan zetten. Dit moet u ook doen, wanneer er tijdens het laden van het programma foutmeldingen verschijnen, omdat bijv. de **BANK-map** zich niet op het aangegeven pad bevindt.

### **SPP.INF bewerken**

Het gaat hier om een **ascii**-bestand dat u met een **ascii**-editor (bijv. Notepad, Kladblok) kunt bewerken. Gebruikt u een andere editor, zorg dan dat het bestand na bewerking als **ASCII**-bestand wordt opgeslagen!

Aan het begin van een regel staat de betekenis van het navolgende onderdeel duidelijk vermeld. Na de dubbele punt moet een spatie staan, dan een getalswaarde of een tekst.

Interessant zijn vooral de eerste drie onderwerpen:

- SYSTEME MAX: 31
- TAKTE MAX: 600
- GRAPHIC CACHE: 600

Als u het aantal "SYSTEME" (=notenbalken) verlaagt, bespaart u op het

geheugengebruik.

Als u song meer dan 600 "TAKTE" (=maten) gaat meten, moet u dat hier aanpassen. In dat geval moet het grafische cache-geheugen waarschijnlijk ook groter worden.

U kunt geheugen besparen door vermindering van het maximale aantal notenbalken, het maximale aantal maten en verkleining van het cache-geheugen. Dat laatste kan tot 0 worden gereduceerd, hetgeen klanten met weinig werkgeheugen in staat kan stellen, toch zinvol met **SPP** te blijven werken.

### 3.11.14 Songpresets ( Windows )

Na het selecteren van deze functie ziet u de volgende dialogbox verschijnen:

|            |                                            |
|------------|--------------------------------------------|
| SHIFT + 1  | D:\SPP\GREENSL4.SON                        |
| SHIFT + 2  | D:\HELPSPP\DEM03.2\GREENSL3.SON            |
| SHIFT + 3  | D:\SPP\HANDL.SON                           |
| SHIFT + 4  | D:\SPP\SPP3.2\SPP32_85\SONGS\AMERICA.SON   |
| SHIFT + 5  | ...\SPP\SPP3.2\SPP32_85\SONGS\FREMDBIH.SON |
| SHIFT + 6  |                                            |
| SHIFT + 7  |                                            |
| SHIFT + 8  |                                            |
| SHIFT + 9  |                                            |
| SHIFT + 10 |                                            |

Door op een van de tien velden rechts te klikken kunt u via een fileselector-box muziekstukken uitkiezen, die dan voortaan met een toetsdruk ter beschikking staan.

Door op een van de tien velden links te klikken (Shift +...) kunt u voor de geselecteerde stukken de PLAY-modus inschakelen. Hierdoor zal de met een toetsdruk geladen song onmiddellijk worden afgespeeld.

Na het verlaten van dit venster kunt u door de linker [ Shift ] ingedrukt te houden en op cijfertoeetsen [ 1 ] t/m [ 0 ] het ingevulde muziekstuk automatisch laden.



Bij op zo'n manier direct geladen stukken wordt als eerste maat de maat van het stuk getoond, die bij het **opslaan** van de song op het scherm te zien was (normaal geladen stukken worden altijd vanaf maat 1 getoond).

Om na verandering van de paden of de PLAY-modus weer naar de instellingen terug te schakelen, waar **SPP** normaal mee start, klikt u op "LADEN". **SPP** haalt de informatie over paden en PLAY-modi dan weer opnieuw uit het bestand SPP.INF.

Afdruklijst (alleen voor ATARI en Macintosh)



|                                                                                                                                                                                                                                            |  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| ALTERNATE + F1                                                                                                                                                                                                                             |  |
| ALTERNATE + F2                                                                                                                                                                                                                             |  |
| ALTERNATE + F3                                                                                                                                                                                                                             |  |
| ALTERNATE + F4                                                                                                                                                                                                                             |  |
| ALTERNATE + F5                                                                                                                                                                                                                             |  |
| ALTERNATE + F6                                                                                                                                                                                                                             |  |
| ALTERNATE + F7                                                                                                                                                                                                                             |  |
| ALTERNATE + F8                                                                                                                                                                                                                             |  |
| ALTERNATE + F9                                                                                                                                                                                                                             |  |
| ALTERNATE + F10                                                                                                                                                                                                                            |  |
| <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div>LADEN</div> <div>OPSLAAN</div> <div>OK</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; margin-top: 10px;"> <div>AFDRUKKEN</div> </div> |  |

Door te klikken op "Afdrukken" kan het Song-overzicht compleet worden afgedrukt. Zo kan **SPP** bijv. 's nachts meerdere bewerkte stukken afdrukken, zonder in de tussentijd op de computer te moeten wachten.



Denk er aan om voor het selecteren van deze functie uw huidige werkstuk op te slaan, omdat het stuk plaats moet maken voor de muziek stukken die afgedrukt moeten worden.

- Er worden alleen muziekstukken afgedrukt, die via het aangegeven pad op de diskette/harde schijf gevonden worden.

### 3 – Referentie-deel

---

- De muziekstukken moeten opgemaakt en opgeslagen zijn.
- Alle pagina's van de muziekstukken worden afgedrukt. Een selectie (drukt bijv. alleen pagina's 4-8 af) dat is niet mogelijk

Na een klik op het veld "**Afdrukken**" verschijnt de dialoogbox van de voorselectie, waarin u het type printer, resolutie, aantal af te drukken maten enz. kunt instellen. De pagina selectie is niet actief, omdat **SPP** alle pagina's van de opgegeven muziekstukken afdrukt.



**Let op Macintosh gebruikers:**



De toetscombinatie voor **Macintosh** machine is  
[ Shift 1 ] t/m [ Shift 9 ].

## **Hoofdstuk 4**

# **Tips en Trucs**

- 4.1 Wanneer blokfuncties, wanneer gebiedfuncties gebruiken?
- 4.2 Duolen
- 4.3 Gepunteerde triolen
- 4.4 Werken met gemengde notenbalken
- 4.5 Vlagstrepes tussen de notenbalken zetten
- 4.6 Driestemmige gitaarnotatie in een notenbalk
- 4.7 Zesstemmige klavierzetting
- 4.8 Noodoplossingen? Denk aan de "vrije tekens"!

## 4.1 Wanneer blokfuncties, wanneer gebiedfuncties gebruiken?



Voor beginners met *SPP* is het soms verwarrend, dat onder menu "**Blok**" en menu "**Gebied**" schijnbaar identieke functies te vinden zijn, zodat het aanvankelijk moeilijk te beslissen kan zijn, welke functie eigenlijk de beste is.

### Voorbeeld:

"**Blok, Toonhoogte wijzigen**" en "**Gebied, Toonhoogte wijzigen**". Bij deze twee functies stuit de gebruiker zelfs op dezelfde dialogbox.

De beslissing "**Blok of Gebied?**" is gemakkelijk te nemen, als u nog eens kijkt naar de twee grote beperkingen:

**Blok:** Blokken hebben steeds betrekking op maten, halve maten bestaan hier niet! Blokken mogen meerdere notenbalken omvatten, echter enkel als een geheel, dus "**en bloc**". Daarom mogen blokken een "willekeurig" aantal maten bevatten en groter zijn dan het zichtbare schermgedeelte.

**Gebied:** Gebieden zijn beperkt tot het zichtbare schermgedeelte. Het voordeel hiervan is, dat men ook delen van een maat als gebied kan markeren. En u kunt meerdere (tot en met tien) gebieden tegelijk op de schermpagina markeren om daarna een functie op toe te passen.

Blok of gebied? Dit zou van nu af aan geen probleem meer moeten zijn!

## 4.2 Duolen

Duolen plaatsen ( zie ook pagina .....)

Voorbeeld:



Het plaatsen van duolen gaat ook op een andere en snellere manier, men gaat als volgt te werk:

- Plaats in notenbalk 1 een gepunteerde achtste noten, zie voorbeeld
- In notenbalk 2 de normale 6 achste noten.



- Maak deze maat op via het menu **Bestand**, optie **Opmaak**
- Ga na de opmaak terug naar het werkblad ( **hoofdvenster** )
- Markeer de gepunteerde noten in balk 1 met bereik





- Stel de **nootwaarde** in op **achtste triolen**
- Ga na het menu “Gebied” optie “Nootwaarde...”. Er verschijnt een dialoogbox. Klik nr. 1 aan ( **als ingesteld** ). De nootwaarde verandert dan in achtste triolen. ( zie voorbeeld )



U ziet dat alleen nog een 3 boven de **duolen** staat, dit moet natuurlijk een 2 worden. De volgende handelingen moet u nog doen.

- Ga naar het menu “Extra’s”, de optie “Triolen”. Er verschijnt een dialoogbox “Triolen”. Klik op nr. 6 ( **ook ...iolen** )
- U ziet dat het cijfer 3 verandert in een 2, zoals het hoort.



Alles staat nu goed op zijn plaats en het afspelen wordt op een correcte manier weergegeven.

### 4.3 Gepunteerde triolen



In gepunteerde triolen is van huis uit in *SPP* nog niet voorzien. Toch is het af en toe noodzakelijk ze te gebruiken. Als regel kunt u zich met "**vrije tekens**" behelpen, zodat (zoals in vorig voorbeeld) de latere **afdruk** klopt. Om de gepunteerde triolen ook correct af te laten spelen, dient u echter als volgt te werk te gaan:

- Voer de triolen zoals hieronder in. De tweede triolengroep is met het oog op de leesbaarheid nog niet van een waardestreep voorzien. Let erop, dat daar twee trioelse rusten staan.



- Markeer deze rusten als gebied en verberg ze met [N 3] ("Gebied, Notenkop... verbergen").



- Neem nu de gehele tweede triolengroep als bereik en zet een waardestreep met [B 2] ("Gebied, Waardestrepen... zetten")



- Zet boven de middelste trioel een staccatopunt, bijv. met [c 4], staccatopunt kiezen en op noot klikken.



- De staccatopunt verschuift u nu achter de noot met ingedrukt gehouden linker muisknop. Dit werk kunt u het beste uitvoeren onder beeld: **GROOT**.



- Door alle notenbalken horizontaal te verschuiven brengt u de laatste triolen dichter bij de groep, want **SPP** houdt alleen rekening met de fictieve plaats van de niet meer zichtbare rusten. Houd [ **Ctrl** ], [ **Alt** ] en [ **Shift** ] tegelijk ingedrukt terwijl u met ingedrukt gehouden linker muisknop kaarsrecht boven de noot klikt en dan de muis naar links sleept. De stippeltjeslijn laat de oorspronkelijke positie van de noten zien, de doorlopende lijn toont de nieuwe positie.



- Test nu het akoestische resultaat door op [ **Tab** ] te drukken (Tempo: kwart noot = 60)!

## 4.4 Werken met gemengde notenbalken

Veel **SPP**-klanten splitsen gemengde notenbalken weer op, als hierin een fout moet worden gecorrigeerd. Dit is **tijdrovend** en **vaak zelfs niet nodig**, als u een slim gebruik maakt van de vele gebiedsfuncties.

Voer de volgende noten in:



Na het samenvoegen van de beide boven- en onderstemmen ziet u in de bovenste maat een botsing tussen voortekens. Door de gebiedssfunctie "**Voorteken verschuiven**" kunt u de "**b**" verder naar links zetten. Daarvoor hoeft u echter de bovenste gemengde notenbalk niet te splitsen! Als u met de punt van de muispijl onder de derde lijn klikt, beschouwt *SPP* de onderste van de twee notenbalken als gebied. Bevindt zich de muispijl boven de derde notenlijn, dan wordt de bovenste notenbalk als gebied beschouwd.



Druk nu op [ V 8 ] en voer de waarde "4" in.



Om de achtste rust naar de onderste notenbalk te verschuiven, hoeft u alleen maar kaarsrecht onder de rust te klikken. De rust springt naar beneden en kan nu gemakkelijk naar de gewenste positie worden verschoven.

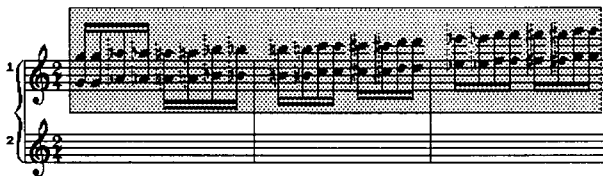
Met de **gebied truc** kunt u ook de toonhoogte van noten uit de bovenste van de twee gemengde notenbalken wijzigen, als deze onder de middellijn zijn geplaatst. Markeer dan een bereik **boven** de middellijn en maak gebruik van alle opties in het menu "Gebied".

## 4.5 Waardestrepn tussen de notenbalken zetten

Uit "Beelden uit een schilderijtentoonstelling" van Modest Moessorgsky komt dit notatieprobleem:



Men kan het zo oplossen: voer de noten in zoals ze in het volgende voorbeeld staan, maar alleen de onderste noten van het octaaf. Maak dan de bovenste stem tot een blok en gebruik de functie [ D 1 4 ] "Blok, Toonhoogte, + bovenoctaaf".



Verwijder nu de blokmarkering en klik met ingedrukt gehouden [ Ctrl ] achter elkaar op de eerste, derde, vijfde enz. noot. Vervolgens drukt u op [ Z 3 ] ("Octaaf lager").



Meteen, zonder de gebiedsmarkeringen te verwijderen, drukt u op [D 6 4]  
("een notenbalk lager")



Nu voegt u alle noten van de bovenste streep - ook de verplaatste! - per maat samen als gebied en drukt u [ B 2 ].



Het verschuiven van de waardestreep is nu nog maar een kleinigheid. Klik op de linker bovenhoek van de waardestreep, houdt de linker muisknop ingedrukt en breng de muis naar boven of onder, totdat de streep helemaal horizontaal ligt. Vervolgens houdt u bovendien de rechter muisknop ingedrukt en schuift u de streep naar zijn uiteindelijke positie.



## 4.6 Driestemmige gitaarnotatie in een notenbalk

In principe staat *SPP* alleen het samenvoegen van twee notenbalken toe. In de polyfone gitaarliteratuur zijn in een notenbalk echter soms drie stemmen nodig, zoals in het volgende voorbeeld in maat 2:



Om dit tot stand te brengen, voert u de noten als volgt in:



De tweeklank in notenbalk 3 markeert u als gebied en slaat u in de middelste notenbalk op via [D 6 2]. Wijzig eventueel meteen de stokrichting met [H 5].



Hierna verandert u de derde notenbalk in een drumbalk [ - ] en verschuift [ V ] u hem net zover naar boven, dat de enkele drumlijn de onderste lijn van de tweede notenbalk precies bedekt. Met deze truc is een quasi-samenvoeging van de tweede en derde notenbalk bereikt.



Nu voegt u notenbalken 2 en 3 geheel normaal samen.

ATARI [ c ] en PC [ Shift \* ]



De "middelste stem" (notenbalk 2) heeft nog wat nabewerking nodig. Markeer de twee noten als gebied, zoals staat aangegeven...



... en wijzig de stokrichting, wederom met [ H 5 ].





De "middelste stem" moet nu nog iets naar rechts worden verschoven. Houdt [ Ctrl+Alt ] ingedrukt en klik op de gepunteerde achtste noot d'. Sleep deze naar rechts totdat het notenbeeld er als volgt uitziet:



## 4.7 Zesstemmige klavierzetting

Het volgende (extreme) voorbeeld stamt uit de "Fantasie f-klein" van Frederic Chopin. Het probleem wordt pas goed duidelijk, als u probeert om de noten op dezelfde manier te plaatsen, zonder op de volgende pagina's te kijken.



In de tweede maat van het voorbeeld ziet u een zesstemmig gedeelte. Geen probleem, als u met "vrije tekst" (koppen en stokken) werkt en een paar noten later met de hand grafisch in wilt voegen. Maar wat, als iedere noot ook hoorbaar moet zijn?

Voer de volgende noten in, en let hierbij meteen op de juiste stokrichting (zodanig in menu met "Gebied, Stok, Stokrichting... veranderen" - [ H 5 ] - corrigeren). In de tweede maat verschuift u nu de twee halve noten circa 0,08 cm. naar rechts [ Ctrl+Alt ].



De noten van de derde notenbalk markeert u als gebied en verplaatst u een notenbalk naar boven (menu "**Gebied, Diversen - andere notenbalk**" [D 6 2]. Hetzelfde doet u met de onderste notenbalk, alleen gaat de inhoud nu twee notenbalken omhoog. [D 6 1]



De vijf in het voorbeeld gemarkeerde rusten maakt u in het menu "Gebied, Notenkop... verstoppen" onzichtbaar [ N 3 ].

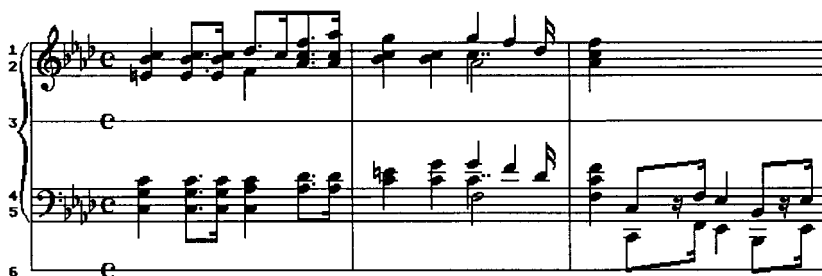


Notenbalken nr. 3 en 6 zet u nu om in drumbalken, bijvoorbeeld door op de sleutel te klikken en "Drums" te selecteren.

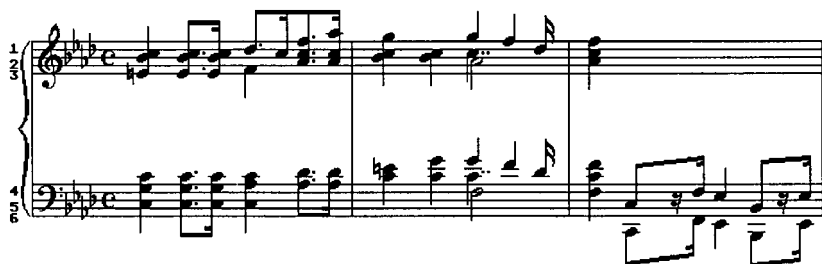


## 4 – Tips en Trucs

Voeg nu notenbalk 2 en 3 samen en voeg tevens notenbalk 4 en 5 samen.

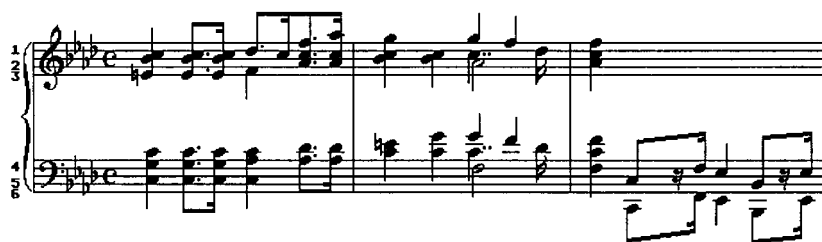


Verschuif met "Notenbalken verschuiven" of [ V ] de drumlijnen naar de onderste lijn van de erboven gelegen notenbalk.



Daarbij wordt de maataanduiding van de drumbalk door *SPP* zelfstandig onderdrukt.

Om de uiteindelijke afstand van de notenbalken te bepalen, verschuift u nu de onderste gemengde notenbalk naar een afstand van 1,82 cm ten opzichte van de bovenste notenbalk.



Tenslotte voegt u nog staccatopunten, legatobogen en decrescendo-tekens toe (de overbindingsbogen werden hier als legatobogen met de hand gezet, omdat het automatisme van **SPP** de stokken van de storende noten niet vanzelf met een boog verbindt!)



#### 4.8 Noodoplossingen? Denk aan de "vrije tekens"!

Bij zeer uitzonderlijke zetproblemen kunt u een uitweg vinden, door u bewust te zijn, dat **SPP** een **muzieknotatieprogramma** is. Kortom, alles hoeft niet zo te klinken, als later in de noten te zien is. (Bekijk maar eens het voorbeeld met de gepunteerde triolen!). Met de "vrije tekst" kunt u allerlei adembenemende constructies bedenken. Probeer het eens uit!



# **Hoofdstuk 5**

# **Appendix**



## **5.1 Ontwikkelingsgeschiedenis van Score Perfect Professional**

## **5.2 Licentie en voorwaarden**



## 5.1 Ontwikkelingsgeschiedenis van Score Perfect Professional

### 5.1.1 SPP 1.0

Wezenlijke verschillen met SP versie 1.2:

- 31 notenbalken
- Gebruik van en afdrukken van balknamen
- Maathaken (accolades en spekhaken)
- Wisselingen in toon- en maatsoort
- Willekeurige onderverdeling maatstreden
- Vrije tekst, lyrics
- Verkleinde notenbalken
- Slagwerk- en tabulatuurbalken
- Transponerende balken
- Drie soorten notenkoppen
- *Stichnoten*
- Vrije keuze paginaformaat, DIN-A4 Landscape
- Vrij pagina-ontwerp
- Vrije indeling maten van een partituurpagina
- Weergave gehele/dubbele pagina voor overzicht
- Handmatig verschuiven van noten
- Vrije handmatige balkindeling binnen de maat
- Zettechnisch correcte plaatsing onderkast voortekens

### 5.1.2 SPP 1.1

- Grepen voor gitaarmuziek
- Grepen vertikaal centreren/verwijderen
- Gitaar-tabulatuur
- Toevoeging tekstvorm Italics
- Afdrukken afzonderlijke stemmen
- Blok laden/opslaan
- Play/Swing

### 5.1.3 SPP 1.3

- Afdrukken via ATARI-laser en HP-Deskjet
- Nieuwe blokfunctie: Toonhoogte wijzigen, Grepen vertikaal centren/verwijderen
- Nieuwe bereikfunctie: Notenkoppen aanpassen, geen notenkoppen, notenwaarde wijzigen
- Zoekfunctie voor tekst
- Opslaan in MIDI standaard fileformaat

### 5.1.4 SPP 1.4

- Klantvriendelijke kopieerbescherming voor bezitters van harde schijven
- Signum!2 font-converter MAKE\_SPF
- Sleutelwisseling binnen afzonderlijke notenbalken
- Liniaal inschakelbaar op de hoofdpagina
- Liniaal inschakelbaar op de formaatpagina
- Behandeling enharmonie verbeterd (nu schakelbaar)
- Nieuwe blokfuncties: Sleutelwisseling verwijderen, Rusten vertikaal verschuiven
- Introductie van Short Cuts (Toetscombinatie) in de menu's
- Letterafstand (blokkering) instelbaar
- Aangepast voor grootbeeld-monitoren en Overscan
- Plaatsen van markeringen
- Weergave triolen nu compleet uit te schakelen
- Notensleutels en voortekens (statische tekst) kunnen nu onzichtbaar worden gemaakt

### 5.1.5 SPP 2.0

*(Verspringen versienummer vanwege gewijzigd gegevensformaat)*

- Combinatie-rusten en herhalingsmaten worden samengevoegd
- Bewerkbare balkverschuiving per balk, balkafstand t.o.v. de notenkop verschuifbaar
- Ottava-teken

- Bas-tabulatuur met vier notenlijnen
- Niet verbonden gebieden nu gelijktijdig te bewerken
- Nieuwe bereikfuncties: wissen, ottava, weergave van noten in andere balken (behoort bij balk...)
- Nieuwe blokfuncties: lege maten met hele maatrusten vullen, maatinhoud naar gehele balk kopiëren
- Automatische centrering afbreekstrepen bij lyrics
- Instelling enharmonie nu in het hoofdvenster, trefzekere routine enharmonie
- Bewerkingsmogelijkheden na de formattering
- Song-presets
- Verbeterd legatobogen-automatisme voor normale bogen
- PLAY: MIDI-Soundnummers instelbaar via de voorinstelling
- PLAY: GS-selectietabel voor MIDI-Sounds
- Systeempaden instelbaar
- Ontkoppeling van het automatisme voor stokrichting en notenbalken
- MIDI-Realtime-invoer nu ook met maatwisselingen
- Afdrukken maatwaarden
- Aanpassing aan de ATARI FALCON 030
- Afdrukoverzicht
- AUTOLOAD Song
- Applicatie aanmelden (als SON) wordt nu ondersteund

### 5.1.6 SPP 2.1

- 600 dpi -fonts
- Mixer (mengpaneel)
- Automatische akkoordherkenning, naar keuze weergegeven als letters of als grepen
- Alle speciale tekens nu te verschuiven/verwijderen in het hoofdvenster
- Voorslagen en abbreviaturen
- Triller-slang automatisch weergeven
- Lege notenbalken tijdens het formatteren onderdrukken
- Notenbalknamen ook afgekort vanaf de tweede partituurregel
- MIDI-metronoomklik wordt nu ook extern weergegeven
- Statische sleutels naar keuze alleen in de eerste maat weergegeven



- Nieuwe blokfuncties: Akkoordsymbolen berekenen, wissen, verticaal centreren, in grepen omzetten

### 5.1.7 SPP 3.0

*(Verspringen versienummer vanwege gewijzigd gegevensformaat)*

- Dubbel gepunteerde notenwaarden
- Oude Dal Segno-teken (Maatstreep-wikkeling)
- Lege maten zonder notenlijnen
- Automatisch toevoeging Arpeggio
- Gestreepte legatobogen
- Groepering van kleine notenwaarden onder een gemeenschappelijke balkverbinding
- Afzonderlijke 1/8 triolen met verbindingshaken
- Iedere notenbalk door gebruik van een splitsingspunt nu te scheiden in twee balken
- Notenbalkafstanden op uniforme waarde in te stellen, Afstanden van alle (laaggelegen)
- Notenbalken met de muis proportioneel vergroten/verkleinen
- Nieuwe bereikfuncties:
  - Bereik kopiëren
  - Niet verbonden gebieden samen kopiëren
  - Toonhoogte wijzigen
  - Voorteken wijzigen, voorteken verstoppen
  - Stoklengte wijzigen
  - Speciale tekens toevoegen/kopiëren
  - Crescendo kopiëren
- Nieuwe functies op de opmaak pagina:
  - Direct naar een pagina springen (bladeren overbodig)
  - Naar keuze alle notenbalken per pagina vertikaal verschuiven
  - Vrije tekst nu willekeurig verschuiven, verwijderen of automatisch centreren (horizontaal en vertikaal)
- Noten/akkoorden en gitaargrepen via muisselectie beluisteren
- MIDI-gegevens op iedere positie in de partituur te wijzigen: Soundnummer, volume, tempo

- Alle opties van het menu Triller - Arpeggio, Staccato en Pedal nu afspeelbaar
- Play-functie naar keuze met weergegeven *spelend* toetsenbord
- Bediening van de submenu's vereenvoudigd (geen Return meer noodzakelijk)
- Uitbreiding BANK-bestanden
- Alleen voor ATARI-versie: De gehele partituur in een keer als IMG-afbeelding opslaan
- Alleen voor PC-versie: Achtergrondkleuren dialoogboxen nu in te stellen

### 5.1.8 SPP 3.1

- Opmaak nu voor een willekeurig aantal pagina's toegestaan
- Het INF-bestand is nu bewerkbaar
- Presets voor vrije tekst (van tevoren gedefinieerd en zelf te definiëren)
- Verbetering BANK-bestanden
- Maataanduiding bij drumbalken wordt bij een geringe balkafstand onderdrukt
- Grafisch cache-geheugen voor versnelde schermweergave
- Waardestrepn over maatgrenzen en tussen balken liggend met stokken in de daarboven/daaronder liggende balk
- Tekst in ieder weergaveformaat te bewerken
- Nieuwe bereikfunctie Legatobogen met automatische omslag bij het gereleinde tijdens het formatteren
- Legatobogen compleet vertikaal te verschuiven
- Correcte afhandeling Mix-secunden
- Automatisch of per bereik geplaatste akkoordaanduidingen worden nu eveneens getransponeerd
- Gitaargrepen worden (naar wens in het ritme van de toegewezen notenbalk) bij Play afgespeeld (schakelbaar)
- Sprongen naar bepaalde maten bij Play definieerbaar
- Voorteken uit te schakelen, ze komen dan voor de noten te staan (hoorn)
- Voorslag tussen verbonden noten (balkverbinding)
- Key Shift (afspeeltranspositie) per MIDI-kanaal instelbaar



- Play bij opgemaakte muziekstukken ook op de opmaak-pagina
- Nieuwe **blokfuncties**:
  - Toevoegen van interval (boven/onder) voor de melodie
  - Notennamen als lyrics
  - Herberekening (notenafstanden)
  - Blok opnemen (snelle Opname - functie)
- Nieuwe vorm voor transponeren notenbalk
- De richting van de kromme voor normale legatobogen is nu van tevoren in te stellen
- Nieuwe functie: Grafische elementen
- Nieuwe **bereikfuncties**:
  - Notenkop als slaggitaar-symbool of zelfs als willekeurig teken
  - Notenstok inkorten/verlengen (lokaal of globaal)
  - Notenstokken verstoppert
  - Voorteken plaatsen/wijzigen
  - Voorteken verstoppert of verschuiven
  - Notenwaarden halveren/verdubbelen
  - MIDI-toewijzingen instellen of wijzigen
  - Trillertempo met twee snelheden
  - Kopieerfuncties voor speciale tekens
  - Nieuwe indeling en onderverdeling balken (ook voor triolen)
  - Geheel automatische weergave van legatobogen
  - Dynamisch verloop instellen
  - (De-)Crescendovorken plaatsen en kopiëren
  - Grepen toewijzen
  - Akkoordaanduidingen plaatsen
  - Bewerken van slagwerkdelen (toewijzen van de Drum-Sounds)
  - Talrijke Prof – functies
- Oscillatie en herhaling tremolo, ook afspeelbaar
- **ATARI**: Verschillende zoom-niveau's voor het afdrukken

### 5.1.9 SPP 3.1a

Talrijke interne verbeteringen

### 5.1.10 SPP 3.2

- Nieuw in Windows:
  - alle lettertypes (TrueType / Postscript) in iedere grootte beschikbaar
  - verbeterde afbeelding akkoorden
  - vrije toewijzing van lettertypen aan akkoorden, paginanummers, notenbalknamen, enz.
  - de complete handleiding on line beschikbaar (als helpfile)
  - interface aan Windows 95-standaard aangepast
- Legatobogen herberekenen
- Akkoordsecunden repareren
- Functie "Maatlengte controleren"
- Verdere maatstreepsoorten (voor oude muziek)
- Maatstrepen apart in te stellen
- Nieuwe toetsfuncties op opmaakpagina
- Talrijke interne verbeteringen bij het afdrukken en de aansturing van MIDI

## 5.2 Licentie en voorwaarden

### Licentievoorwaarden

**Alle rechten voorbehouden. Dit pakket (handleiding en/of programma) mag zonder schriftelijke toestemming niet in machinale of elektronische vorm gereproduceerd of doorgegeven worden.**

**De koper van dit programma mag dit programma op een afzonderlijk systeem gebruiken en een veiligheidskopie voor persoonlijke doeleinden maken.**

**Aan de handleiding en het programma is zeer veel zorg besteed. De auteurs kunnen echter niet verantwoordelijk worden gesteld voor eventuele fouten en de gevolgen hiervan.**

**De genoemde software- en hardware-aanduidingen zijn in de meeste gevallen ook geregistreerde merknamen en zijn daarom ook wettelijk beschermd.**

- © 1990-1996     Klaus Kleinbrahm, Auteur van "Score Perfect Professional".
- © 1996            Klaus Recke, Auteur van deze handleiding.
- © 1996-1998     Jan Croonen en Hans van IJzendoorn voor Nederlandse vertaling
- © 1996-1999     Hans van IJzendoorn voor Lay-out van deze handleiding

**Vertegenwoordiging voor de BeNeLux:**

**Music Soft & Hardware House**  
**Hans van IJzendoorn**  
**Ridderspoor 50**  
**NL-6542 HE Nijmegen**  
**Tel +31-(0)24-379 03 99**  
**Fax +31-(0)24-379 02 57**  
**Website: <http://www.music-soft.com>**  
**E-mail: [servicedesk.music-soft.com](mailto:servicedesk.music-soft.com)**

**Hotline:**

Geregistreerde klanten kunnen Hans van IJzendoorn iedere vrijdag tussen 20.00 en 22.00 uur telefonisch via nummer 024-379 02 57 bereiken. Vanuit buitenland 0031 – 24 – 379 02 57

## **Kopiëren van software is strafbaar!**