

# Handbuch

---



## 1.0

mit Addendum Version 1.1

---

*copyright (c) 1992  
Blue Ribbon SoundWorks, Ltd  
Alle Rechte vorbehalten*





---

# Inhaltsverzeichnis

---

**Das Addendum für Version 1.1 befindet sich am Ende des Handbuches!**

<b>1. Einführung</b>	<b>1</b>
Zum Thema Raubkopien	2
Was leistet SupperJAM!	3
Einige wichtige Begriffe	3
Das Grunprinzip	5
Hardwareanforderungen	6
SuperJAM! und Bars&Pipes	6
SuperJAM! im Medienverbund	6
Zu diesem Handbuch	7
<b>2. Installation</b>	<b>9</b>
↳ Harddiskinstallation	9
↳ Floppydisk-Installation	9
<b>3. Erste Bekanntschaft</b>	<b>11</b>
Nette Vorwarnung	11
Der Start-Bildschirm	11
Mausmodi	12
Die Menüleiste	13
Los geht's	13
Einsatz von Midi-Geräten	13
Das Keyboardfenster	14
Styles spielen	14
Akkorde spielen	16
Notendefinitionen	16
Akkordeingabe über die Tastatur	17
Tempowechsel	18

Ein Fill einfügen	18
Eine Melodie spielen	19
Tonartwechsel	20
Zusätzliche Akkorde	21
Weitere Styles	23
Mach mal Pause	25
<b>4. Neue Horizonte</b>	<b>27</b>
Suivez le guide	27
Vorbereitungen	27
Das Keyboardfenster	28
Die Band	28
Klänge wählen	29
Tonquelle wählen	29
Turbosoundtechnik	29
Tonerzeugung über Midi-Geräte	29
Oktavbereiche und LAutstärke	30
Das Section-Fenster	30
Das Schnappschuss-Rasterfenster	32
Das Song-Fenster	32
Der Menüstreifen	33
Die SuperJam!-Taste	33
Die Keyboardtaste	34
Die Songtaste	34
Die Styletaste	34
Das Style-Konstruktionsfenster	35
Das Pattern-Rasterfenster	35
Die Lupe	37
Das Variationen-Wahlfenster	37
Die Akkordtaste	38
Das Akkord-Konstruktionsfenster	38
Das Accessories-Fenster	39
Die SMPTE-Taste	40
<b>5. Spiel mir ein Lied</b>	<b>43</b>
Eine Section erstellen	43
Akkordwechsel in der Section	45
Akkordeingabe mit dem SJ-Keyboard	45

---

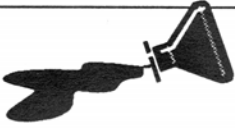
Akkord-Einstellungen	46
Akkordeingabe mit der Maus	47
Das Akkordmenü im Sectionfenster	48
Eigene Akkorde konstruieren	49
Einen Spieler stumm schalten	50
Eine Section abwechslungsreich gestalten	51
Style, Tempo und Tonart einstellen	53
Das Section-Menü	54
Von der Section zum Song	55
Einen Song arrangieren	56
Aufführen Ihres Songs	58
Den Song abspielen	58
Eine Melodie aufzeichnen	59
Das Song-Menü	60
Ein massgeschneiderter SJ-Bildschirm	60
Das Export-Menü	61
Das Timing-Menü	61
Die "Schnappschuss"-Funktion	62
Schutztasten einsetzen	63
Das Schnappschuss-Menü	63
Schnappschuss bearbeiten	64
Aufbau des Schnappschuss-Rasterfensters	64
Den Schnappschuss abspielen	66
Den Schnappschuss bearbeiten	66
Die Lupe	66
Der Schreibstift	67
Der Zauberstab	68
Die Hand	68
Der Radiergummi	69
Andere Spieler einsehen	69
Was kommt noch auf Sie zu?	70
<b>6. Flügel für Paula / Turbosound-Technik</b>	<b>71</b>
Wieso Turbosamples und Turbosounds?	71
Turbosamples	72
Was ist ein TurboSample?	72
TurboSample-Files einsetzen	72
Das TurboSample-Menü	73

Bestimmen der Samplingfrequenz	73
Vorgehen bei langsamen Amigas	73
Vorschau	74
Ein TurboSample aufnehmen	74
Abspielen eines TurboSamples in SJ	75
Ein TurboSample laden	75
Das TurboSample-File-Ikon	76
Spielen von TurboSamples ausserhalb SJ	76
Der TurboPlayer	76
Ab Diskette spielen	77
ARexx einsetzen	78
Turbosounds	78
Wie Turbosound arbeitet	78
Die Turbosound-Instrument-Bibliothek	80
Turbosounds entwickeln	80
Der Turbosound-Editor	81
Ein Sample wählen	82
Ein Sample laden	82
Ein Sample stimmen	83
Schneiden und Kleben	84
Spezialeffekte anwenden	88
Samples loopen	89
Ein Instrument zusammenbauen	91
Der Befehl "kreieren Oktave"	91
Das Sample-Menü	92
Oktaven verschieben	94
Ein Turbosoundinstrument abspeichern	94
Samplingfrequenz	96
Rückblick	96
<b>7. MIDI - Das ist Musik</b>	<b>99</b>
Wieso MIDI?	99
MIDI-Funktionen im Bandfenster	99
SuperJAM! auf MIDI-Instrumente einstellen	100
Das Bandfenster im MIDI-Einsatz	101
Den MIDI-Kanal einstellen	101
Die MIDI-Patch-Taste	101
Die Oktave verschieben	102

Die MIDI-Lautstärke (volume) einstellen	102
Program Change-Information verwalten	102
Die Patchnamenliste	103
Das Patchnamen-Menü	103
Eine Patchnamenliste erstellen	104
Andere Patch-Optionen	104
Speichern Sie Ihre MIDI-Einstellungen ab	105
<b>8. Darf es ein Tango sein?/ Style-Elemente</b>	<b>107</b>
Ein Style unter der Lupe	107
Die Sechs-Mann-Band	108
16 Variationen	109
Spezialfälle	109
Akkorde und Pattern	109
Übergang von Akkord zu Akkord	110
Zwischentotal	113
<b>9. Tour de Style</b>	<b>115</b>
Das Style-Fenster	115
Das Style-Menü	115
Das Einzelstylefenster	117
Die Patternliste	117
Namen, Länge und Spieler	118
Funktionstasten	118
Das Pattern-Raster	119
Rasterauflösung	120
Ratser-Tasten	121
Spieler ein- und ausschalten	121
Die Variations-Tasten	121
Tonart und Akkord im Pattern	123
Das Pattern testen	125
Variationswahl	125
Wahlverwandschaften	126
Das Variationswahlfenster	127
Melodische und harmonische Kontrolle im Patternfenster	128
Die Umkehr-Taste	128
Die Fixiertaste	129

Zusammenfassung	130
<b>10. Tanzschule</b>	<b>131</b>
Überblick	131
Einen neuen Style öffnen	131
Die ersten Schritte	132
Das Einzel-Style-Fenster	133
Das Drum-Pattern-Raster	135
Pattern-Grundeinstellungen	135
Das Drum-Pattern aufnehmen	137
Ein Pattern aufnehmen	137
Editiermodi	138
Die Lupe	138
Der Schreibstift	141
Der Zauberstab	141
Die Hand	141
Der Duplikator	141
Der Radiergummi	141
Variationen hinzufügen	142
Die Variationen	143
Das Bass-Pattern erstellen	144
Das Style-Menü	145
Das Pianopattern erstellen	146
Das Pattern vollenden	147
Variationswahl	148
Zuweisungen für Fill, Intro, Break und End	150
<b>11. DRUM und Dran</b>	<b>153</b>
<b>Drum Map erstellen</b>	
SuperJAM!-Drum Maps	153
Eine Drum Map erstellen	154
<b>12. SuperJAM! und Multimedia</b>	<b>159</b>
Die SuperJAM!-Connection	159
Das SMPTE Time Format	160
In andern Formaten abspeichern	161
Export in SMUS File Format	162
Export in MIDI File Format	163

Synchronisation über spezielle Accessories	164
Das Accessories-Fenster	164
Das Accessories-Menü	164
ARexx	166
Synchronisation mit externer Hardware	166
MIDI Time Code	166
Direkte Synchronisation mit SMPTE	167
MIDI Clocks (Song Position Pointer)	167
Bars&Pipes Professional	168
Das SuperJAM!-Accessory	168
SuperJam! Tools für Bars&Pipes Pro.	168
Das Bandfenster in Bars&Pipes Pro.	169
Das Songfenster in Bars&Pipes Pro.	170
Laden und Speichern innerhalb B&P Pro.	170
<b>Anhang A: Literatur</b>	<b>171</b>
<b>Anhang B: Lexikon</b>	<b>173</b>
<b>Anhang C: Fehlersuche</b>	<b>177</b>
Hinweise zu Problemen mit SuperJAM!	177





---

# Einführung

---



1

Willkommen im Kreis der SuperJAM!-Band. Die folgenden Seiten werden Ihnen einen neuen Weg zeigen, wie Sie Musik rasch, einfach und produktiv erstellen können.

Nehmen Sie sich Zeit dieses Handbuch seriös durchzuarbeiten. Es enthält sehr viele Erklärungen zu Möglichkeiten, die Sie mit reinem Ausprobieren nicht alle entdecken können.

Kontrollieren Sie den Inhalt der SuperJAM!-Verpackung. Sie enthält:

- ein Handbuch
- drei Programmdisketten
- eine Registrierungskarte.

Sollte etwas fehlen, wenden Sie sich unverzüglich an den zuständigen Händler oder Verkäufer.

## **Registrierungskarte**

Bevor Sie sich in die Faszination von SuperJAM! stürzen nehmen Sie sich bitte jetzt gleich einen Moment Zeit die Registraturkarte auszufüllen und einzusenden. Dies sichert Ihnen technischen Support, Updates von SuperJAM!, ein freies Abonnement für die Newsletter "Pipeline", spezielle Ankündigungen von Produkten und Angeboten, die von uns direkt an die Kunden gemacht werden. Wie immer nehmen wir Ihre Meinungen, Kritik und Mitteilungen ernst. Schreiben Sie an folgende Adresse:

**MICROTRON**  
Computer & Music  
Bahnhofstrasse 2  
CH-2542 PIETERLEN

### ***Blue Ribbon stellt sich vor***

Das Blue Ribbon Soundworks-Team produziert qualitativ hochstehende Musiksoftware. Wir haben Tausende von Stunden in die Entwicklung unserer Produkte investiert. Einen grossen Teil dieser Zeit haben wir Leuten wie Sie zugehört und versucht, von Ihnen zu lernen. Die Produkte von Blue Ribbon sollen preisgünstig und zugleich eine Investition in die Zukunft sein und nicht eine bloße Eintagsfliege. Unsere Programme werden dauernd weiterentwickelt. Diese Firmenphilosophie erkennen Sie schon beim Laden von SuperJAM!. Mit einiger Wahrscheinlichkeit dürfte es das leistungsfähigste und unterhaltsamste Programm sein, das Sie je besessen haben.

### ***Übersetzung des Handbuches***

Werner Gusset und Edi Schilliger

### ***Zum Thema Raubkopien***

In Ihrem Interesse verzichten wir auf einen Kopierschutz. Wir möchten unsere Kunden nicht unnötig bei ihrer Arbeit behindern. Allerdings bitten wir Sie, nicht Programmkopien weiterzugeben. Wir haben viel Energie, Idealismus und Geld in SuperJAM! investiert. Betrügen Sie uns bitte nicht um die Früchte unserer Arbeit. Stellen Sie sich vor, die Rollen wären vertauscht. Zeigen Sie uns gegenüber die Fairneß, die Sie von Ihren Kunden erwarten würden. Es liegt in Ihrem Interesse, der Blue Ribbon die Weiterentwicklung solcher Programme zu ermöglichen. Sie werden ja ebenfalls von Verbesserungen profitieren. Helfen Sie also mit, das Erscheinen von Raubkopien zu verhindern. Danke.

## ***Was leistet SuperJAM!***

- SuperJAM! kann von Anfängern und Profis gleichermaßen eingesetzt werden.
- SuperJAM! ist ein leistungsfähiges Werkzeug um Musik in verschiedenen Stilen zu komponieren, selbst wenn Sie bis jetzt noch nie ein Instrument gespielt oder Musik komponiert haben.
- SuperJAM! arbeitet mit vielen mausorientierten Möglichkeiten, wie Sie sie schon von Bars&Pipes kennen. Sie erlauben eine rasche Umsetzung Ihrer musikalischen Ideen sowohl mit Hilfe der Maus wie auch über MIDI-Instrumente.
- SuperJAM! gibt Ihnen den Dirigentenstab in die Hand. Schon Sekunden nach dem Aufstarten des Programms stehen Sie am Dirigentenpult und dirigieren Ihre Band.
- SuperJAM! stellt Ihnen eine Sechserband zur Verfügung, fähig jederzeit in über 30 verschiedenen Stilen, in Echtzeit unter Ihrer Kontrolle zu spielen.
- SuperJAM! wird Ihre Fantasie beflügeln! SuperJAM! erlaubt Ihnen Musik zu komponieren mit einem Bruchteil der Anstrengung, die Experten bisher dafür aufwenden mußten.

## ***Einige wichtige Begriffe***

SuperJAM! gestattet Ihnen den Zugriff auf ausgeklügelte musikalische Techniken. Um davon profitieren zu können, sollten Sie sich mit folgenden Begriffen und Konzepten vertraut machen:

- **TEMPO** bestimmt die Geschwindigkeit, mit der Ihre Musik abgespielt wird. Schnellere Tempi erzeugen eher

"aufregende" Musik, langsamere Wiedergabe wirkt ruhiger und nachdenklicher. (Wie jede Regel, glänzt auch diese durch ihre Ausnahmen.)

- **TONART** definiert die Gruppe von Noten, welche in einem Musikstück gespielt werden. Jede Tonart umfaßt sieben Notenwerte. Tonarten sind definiert durch eine Grundnote, gefolgt von sieben Tonschritten in mathematisch genau definierter Beziehung. Die Art der Abstände zwischen den Notenwerten bestimmt auch, ob es sich um eine Dur- oder Molltonart handelt. Molltonarten wecken in uns eher traurige, nachdenkliche Gefühle; Durtonarten wirken eher fröhlich und leicht.
  
- **TIMBRE** beschreibt den musikalischen Ausdruck einer Note. Eine Trompete erzeugt beispielsweise ein eher blechernes Timbre, während dasjenige einer Flöte luftig und süß erscheint. Die Timbres sorgen für musikalische Abwechslung. Rockmusik lebt typischerweise vom Timbre von Gitarren, Synthesizern und Schlagzeug, Orchestermusik bevorzugt Holz- und Blechblasinstrumente, Streicher und Schlaginstrumente.
  
- **STYLE** (STILE) beschreibt den musikalischen Ausdruck einer Komposition. Die Namen der Styles verbinden sich häufig mit einer geographischen Region, z.B: Reggae oder Salsa, oder einer bestimmten geschichtlichen Epoche, z.B: Barockmusik, klassische Musik. Das Lied "So ein Tag..." würde völlig unterschiedlich wirken, wenn es einmal im Style von Funk, ein andermal als Ragtime gespielt würde. Styles enthalten komplexe Regeln und Anweisungen, wie ein Musikstück gespielt werden sollte. Rhythmus, Melodiearrangement, Dichte und Ausdruck machen einen Stil aus.

- **AKKORD** entsteht durch das parallele Erklingen von Tönen verschiedener Höhe. Akkorde erzeugen eine Art "musikalisches Fundament", das die "Richtung" festlegt, in die sich das musikalische Thema entwickelt.

TEMPO, TONART, TIMBRES, STILES und AKKORDE arbeiten in SuperJAM! zusammen, um ein Musikstück zu kreieren. Indem Sie irgend eines dieser dieser Elemente verändern, ändert sich gleichzeitig der Charakter des ganzen Stückes. Die folgenden Seiten werden Ihnen zeigen, wie Sie SuperJAM! in diesem Sinne zur Verwirklichung Ihrer Vorstellungen einsetzen können.

## ***Das Grundprinzip***

SuperJAM! ist einzigartig in der Art wie es Musik handhabt. Es unterscheidet sich von einem Sequenzer und andern "Jukebox-ähnlichen" Programmen indem es Ihnen die Möglichkeit gibt, die musikalische Struktur zu manipulieren.

SuperJAM! ist für die Kontrolle der grundlegenden musikalischen Strukturelemente ausgelegt (Tonart, Akkord, Style, Timbre und Tempo). Eine farbige 3-D Benutzeroberfläche erlaubt es Ihnen, Musik zu kreieren und zu manipulieren, wie dies Profis tun. Für diese Arbeiten stellt Ihnen SuperJAM! "Ihre" Band zur Verfügung. Sie brauchen also nicht unbedingt ein begnadeter Komponist zu sein. Sie dirigieren Ihre Band und lassen sie verschiedene Styles, Tonarten, Timbres und Tempi ausprobieren. SuperJAM! macht Sie zum Produzenten.

Die größte Stärke von SuperJAM! liegt in dessen Virtuosität, Styles in Echtzeit zu ändern. Ohne grossen Aufwand weisen sie SuperJAM! an, Ihre Melodie unterschiedlichen Styles anzupassen. Erst wenn Sie vollkommen zufrieden sind, halten Sie das Ergebnis mit dem "Schnappschussbefehl" fest. Die "Live-Atmosphäre" in SuperJAM! beruht darauf, daß SuperJAM! praktisch bei jedem Durchgang Ihre Musik ein wenig anders wiedergibt, selbst bei gleich eingestellten Parametern.

## **Hardwareanforderungen**

Es wurde viel Sorgfalt darauf verwendet, ein leistungsfähiges Programm zu schreiben, das auch ohne teure Hardware auskommt. SuperJAM! läuft auf allen Amigas mit mindestens einem Megabyte RAM und verlangt Workbench 1.3 (oder höher).

Obwohl SuperJAM! fähig ist, eine ganze Palette von MIDI-Synthesizern anzusteuern hat Blue Ribbon diejenigen Amiga-Musiker nicht vergessen, die auch ohne MIDI-Geräte auskommen müssen. Blue Ribbon hat für sie die Turbosoundtechnik entwickelt, damit der Amiga mehr als bloß vier Stimmen gleichzeitig wiedergeben kann. Mit einer Turbokarte und/oder zusätzlichem Speicher kann der Amiga ohne zusätzliche Hardware bis zu 16 Stimmen gleichzeitig spielen.

## **SuperJAM! und Bars&Pipes**

SuperJAM! arbeitet mit andern Programmen zusammen. Alles was Sie in SuperJAM! kreieren kann in Bars&Pipes weiter bearbeitet werden. Das eröffnet ungeahnte Möglichkeiten. Dies geht natürlich auch, wenn Sie Bars&Pipes Professional erst zu einem späteren Zeitpunkt erwerben. Bei gleichzeitigem Einsatz der Programme können die SuperJAM!-Fenster direkt von Bars&Pipes Professional aus geöffnet werden.

## **SuperJAM! im Medienverbund**

Sie werden lernen wie SuperJAM!, genau wie Bars&Pipes Professional, mit andern Programmen über die AREXX-Schnittstelle zusammenarbeiten kann. SuperJAM! kann so Multimedia-Präsentationen oder Animationen mittels der von Ihnen entworfenen Tonkompositionen synchronisieren. SuperJAM! setzt dazu dieselben Synchronisationsmöglichkeiten ein wie Bars&Pipes Professional. Dazu gehören AREXX, "The Phantom" (aus Dr. T's Music Software) oder MIDI Time Code. Weitere "accessories" werden die Anwendung mit zukünftigen Entwicklungen ermöglichen.

## Zu diesem Handbuch

SuperJAM! ist ein herausforderndes und leistungsfähiges Werkzeug sowohl für den Profi wie auch für den Einsteiger. Deshalb haben wir im Handbuch folgende Prioritäten gesetzt:

- Installation von SuperJAM! auf dem Computer
- Erste Versuche mit SuperJAM!
- Kleiner Rundgang durch das Programm
- Die verschiedenen Möglichkeiten im Detail
- SuperJAM! in Zusammenarbeit mit andern Programmen

Durch diesen Aufbau kommen wir Ihrem unmittelbaren Wunsch entgegen, sehr rasch erste Schritte mit dem Programm zu unternehmen. Trotzdem werden Sie um eine genaue Lektüre des Handbuches nicht herum kommen, wenn Sie die vielfältigen Möglichkeiten tatsächlich ausnützen wollen.



### SuperJAM! in MIDI-Systemen

Wer über MIDI-Geräte verfügt, möchte seine Ausrüstung selbstverständlich einsetzen können. SuperJAM! ist darauf vorbereitet. Um die andern Programm benutzer nicht mit MIDI-Fachchinesisch zu belasten, haben wir die speziellen MIDI-Hinweise mit nebenstehendem, eigenen Symbol gekennzeichnet und schriftmässig abgesetzt.



### SuperJAM! und Musiktheorie

Hinter Musik steckt viel Theorie und Mathematik. Es gibt allerdings auch begabte Autofahrer, die nicht wissen, was sich unter der Motorhaube befindet. Profis wollen nicht durch für sie banale Erklärungen bei der Lektüre gebremst werden; Anfänger möchten nicht gleich mit Theorie erschlagen werden. Wir haben deshalb theoretische Höhenflüge ebenfalls mit einem Symbol bezeichnet. Sobald Sie das "Noten-

Logo" antreffen, können Sie nun selber entscheiden, ob Sie die dort angebotene geistige Nahrung sofort, nicht mehr, oder noch nicht brauchen.

Nun... packen wir es an und beginnen mit der Programminstallation.



---

# Installation

---

Die Installation von SuperJAM! auf Ihrem Computer bereitet keine besonderen Probleme. Es kann entweder auf einer Harddisk eingerichtet werden oder direkt über das Floppy-Laufwerk gestartet werden.

## **Harddisk-Installation:**

1. Kontrollieren Sie, ob noch mindestens 3 Megabytes auf Ihrer Harddisk frei sind.
2. Legen Sie die SuperJAM!-Programmdiskette in das Diskettenlaufwerk.
3. Doppelklick auf das Programmdisketten-Symbol auf der Workbench, um das entsprechende Diskettenfenster zu öffnen.
4. Doppelklick auf das Harddisk-Installationssymbol, um die Installationsprozedur zu starten.
5. Versorgen Sie die SuperJAM! Originaldisketten an einem sicheren Ort.
- 6 Starten Sie SuperJAM! aus der SuperJAM!-Schublade Ihrer Harddisk.

## **Floppydisk-Installation:**

1. Machen Sie zuerst eine Kopie all Ihrer SuperJAM!-Originaldisketten! (Im Computerhandbuch erklärt)
2. Versorgen Sie die Originaldisketten an einem sicheren Ort.
3. Starten Sie SuperJAM! grundsätzlich nur von der Programmdiskettenkopie.



# Erste Bekanntschaft

## *Nette Vorwarnung*

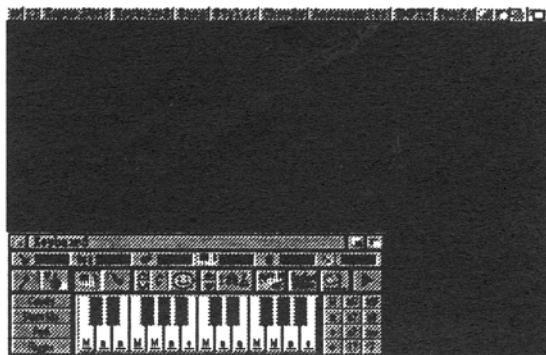
Diese Schritt-für-Schritt-Anleitung möchte Sie davon überzeugen, wie leicht und doch effizient mit SuperJAM! gearbeitet werden kann. Falls Sie nächstens beim Ausprobieren gewisser Möglichkeiten "ausflippen", sollten Sie trotzdem das Handbuch nicht gleich vergessen und diese Kurzeinführung erst einmal durcharbeiten.

Die weiteren Kapitel sind so strukturiert, daß Ihre Lernfortschritte ständig zunehmen. SuperJAM! bietet Hunderte von Möglichkeiten und mehrere Benutzerebenen, die man hinter diesem pfiffigen Programm eigentlich gar nicht vermuten würde.

Schalten Sie also Ihren Computer ein und führen Sie eventuell zuerst noch die Installation durch. Alles klar? Dann kann es losgehen.

## *Der Start-Bildschirm*

Nachdem Sie das Programm nun installiert haben, doppelklicken Sie auf das SuperJAM!-Ikon auf der Workbench.



Der Start-Bildschirm erscheint mit folgenden Elementen:

- Der Mauszeiger
- Der SuperJAMI-Menüstreifen
- Das SuperJAMI-Keyboardfenster

Wie in Bars&Pipes Professional hat der Mauszeiger die Form eines Saxophons. Das Mundstück stellt dessen aktive Spitze dar.

## Mausmodi

In manchen SuperJAMI-Fenstern kann die Maus verschiedene Funktionen ausführen. In diesen Fällen nimmt der Mauszeiger unterschiedliche Gestalt an. So erscheint im Noteneditor ein "Schreibstift" zur Eingabe oder ein "Radiergummi" zum Löschen von Noten. Sobald Sie den angewählten Modus noch einmal anklicken, erscheint wieder das vertraute Saxophon. Probieren wir es doch aus:

1. Führen Sie die Spitze (Mundstück) des Mauszeigers (Saxophon) über den Zauberstab (erste Taste links im Keyboardfenster) und klicken Sie darauf. Der Mauszeiger verwandelt sich in einen Zauberstab. Dieser Zauberstab dient in der Regel dazu, bestehende Werte zu verändern.



### **Bemerkung für absolute Amigaanfänger:**

Die amigatypischen Fertigkeiten wie "klicken" oder "doppelklicken", "Fenster verschieben", wie auch die Technik der Menüwahl, werden hier stillschweigend vorausgesetzt. Absolute Anfänger, die ihren brandneuen Amiga eben ausgepackt haben, müßten sich diese in praktisch allen Amiga-Programmen verwendeten Fertigkeiten mittels des Computerhandbuches aneignen.



## Die Menüleiste

Ganz oben auf dem Bildschirm erscheint eine Menüleiste. Wir werden später näher auf die einzelnen Punkte eingehen. Mit Ausnahme der SuperJAM!-Taste eröffnen sie alle ein entsprechendes Fenster. Ein Klick auf die SuperJAM!-Taste rollt ein Menü auf mit vier Befehlen: Neu, Laden, Speichern, Autor, Ende.



Dieses Menü hat eine globale Funktion und ist immer erreichbar. Deshalb bleibt der SuperJAM!-Schriftzug immer rot (=aktiv). Lade- und Speicherbefehle finden sich auch in Untermenüs und wirken dann allerdings lokal, das heißt nur im aktiven Fenster und nicht im ganzen Programm.

Je nach aktivem Fenster ändert sich die Menüauswahl. Ob ein Fenster aktiv ist, erkennen Sie an der Schriftfarbe der Fensterbezeichnung in der Fenstertitelzeile: rot bedeutet aktiv, blau inaktiv.

Neben den Standardsymbolen in Amigaprogrammfenstern finden Sie auch ein "Windows-likes" Fenster-auf-volle-Größe-Erweiterungssymbol. Das mit der Spitze nach oben weisende Dreieck vergrößert ein Fenster auf Maximalgröße, das Dreieck mit nach unten gerichteter Spitze bewirkt das Gegenteil. Es versteht sich von selbst, daß immer nur ein Fenster "aktiv" sein kann.

## Los geht's

Für die folgenden Schritte gehen wir davon aus, dass ausser dem Keyboard-Fenster und dem Menüstreifen keine anderen Fenster auf Ihrem Bildschirm geöffnet sind.

### Einsatz von MIDI-Geräten



Wir gehen für diese ersten Schritte davon aus, daß Sie keine MIDI-Geräte benutzen und stattdessen die

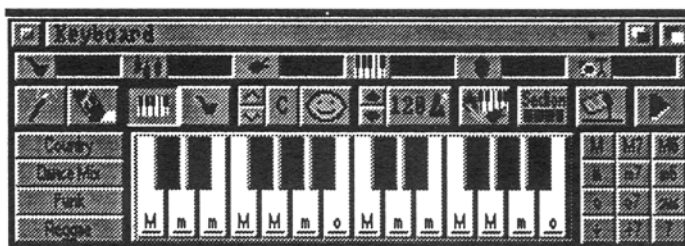
SuperJAM!-Turbosoundtechnik einsetzen. Sollten Sie aber solche MIDI-Geräte besitzen, müssen Sie SuperJAM! darauf vorbereiten:

1. Klicken Sie in das Keyboardfenster, um es zu aktivieren. Wählen Sie dann den Befehl "Laden" im Keyboardmenü. Es erscheint ein Filerequester.
2. Wählen Sie nun durch anklicken den Datenträger (Floppydisk, Harddisk, Harddiskpartition, etc.) auf dem sich die SuperJAM!-Schublade befindet. Darin wählen Sie wiederum die "Defaults"-Schublade. (defaults = Voreinstellungen)
3. In der darauf erscheinenden Liste können Sie, mit ein bißchen Glück, Ihren Synthesizer auswählen oder zumindest ein dazu kompatibles Modell. Im Zweifelsfall sollten Sie den "MT-32" bevorzugen, weil viele Fabrikate die Roland MT-32-Einstellungen übernommen haben.
4. Klicken Sie in das "Laden"-Feld.
5. Wählen Sie das Keyboardmenü noch einmal an und speichern Sie die gewählten Synthesizerparameter mit dem Befehl "Speichern Grundeinstellung" für künftige Verwendung ab.

SuperJAM! wird fortan beim Aufstarten diese Einstellungen automatisch übernehmen. Sollten diese Parameter nicht optimal sein, können Sie dieselben jederzeit ändern. Im nächsten Kapitel werden Sie lernen, wie für jeden Spieler die Patchnummer geändert werden kann. Darauf speichern Sie die neuen Grundeinstellungen, wie eben beschrieben, nochmals ab.

## **Das Keyboardfenster**

Sollte dieses Fenster noch nicht aktiv sein, klicken Sie auf dessen Titelleiste. Nach dem Aufstarten des Programms ist das Keyboard-



fenster automatisch aktiviert. Links der Pianotasten sehen Sie vier übereinanderliegende, beschriftete Tasten. Jede Taste trägt den Namen eines "Styles". SuperJAM! enthält mehr als 40 Styles. Wo die nicht aufgeführten Styles zu finden sind, werden wir später entdecken.



In der nächsten Uebung wird Musik gespielt. Kontrollieren Sie deshalb noch schnell, ob Ihr Synthesizer oder die Amiga-Tonerzeugung (Kabelverbindungen, Lautstärke, etc.) betriebsbereit sind.

## Styles spielen



Klicken Sie auf eine der Style-Tasten. Die Taste "rastet" ein und verfärbt sich rot.

In der Tastenreihe über den Pianotasten befindet sich ganz rechts ein blaues Dreieck wie das Playsymbol auf Ihrem Kassettenrecorder.

Na, klicken Sie ruhig mal darauf... Ah, das ist Musik!

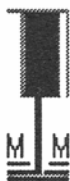
Sie haben trotz der ersten Ueberraschung bemerkt, wie aus der Playtaste ein rotes Quadrat geworden ist: die Stoptaste. Klicken Sie darauf: die Begleitmusik verstummt.

Spielen Sie ruhig ein bißchen damit, probieren Sie andere Styles, ja wechseln Sie sogar "fliegend" während des Abspielens von einem Style zum andern.

## Akkorde spielen

Ihre SuperJAM!-Band spielt im von Ihnen gewählten Style. Aber eine eigentliche Melodieführung entsteht dabei nicht. Die Band weiß, wie sie spielen soll, aber nicht was sie spielen soll! Nun kommen Sie ins Spiel. Keine Angst! Wir helfen Ihnen:

1. Klicken Sie auf eine der Pianotasten im Keyboardfenster, die mit einem rot oder blau unterstrichenen Buchstaben beschriftet ist. Alle Tasten, die Bestandteil eines bestimmten Akkords sind, tragen die gleiche Bezeichnung. Sie haben sicher bemerkt, daß beim Anklicken einer zu einem Akkord gehörenden Taste die andern automatisch mitgedrückt werden.



## Notendefinitionen

Die verwendeten Buchstaben stellen Abkürzungen für die Bezeichnung der verschiedenen Akkorde dar. Musiker sind damit selbstverständlich vertraut.

In der deutschen Version von SuperJAM! haben wir die amerikanischen Akkordbezeichnungen belassen, weil sie auch im deutschen Sprachraum immer häufiger benutzt werden. Wir geben Ihnen aber schon einen kleinen Spickzettel:

- ein großes "M" bedeutet Dur-Akkord (Major)
- ein kleines "m" bedeutet Moll-Akkord (minor)
- ein Pluszeichen "+" bedeutet übermäßigen Akkord
- ein Gradzeichen "°" bedeutet verminderten Akkord
- eine "7" steht für Septimenakkord





Die rote oder blaue Unterstreichung bezeichnet die Stellung einer Note innerhalb einer Tonart. Die rot unterstrichene Taste entspricht dem Grundton. In einer C-Dur Tonleiter wäre dies folglich die Note "C". Die blau unterstrichenen Tasten stellen die übrigen zur Tonleiter gehörigen Noten dar. Im Zweifelsfall sollten Sie sich also an diese "Familienmitglieder" halten und nur unterstrichene Noten anklicken.

2. Klicken Sie weitere Pianotasten an. Beachten Sie, wie die gespielte Musik mühelos den von Ihnen eingegebenen Akkordwechseln folgt.
3. Klicken Sie auf das "Fröhlich/Traurig-Gesicht" (über den Pianotasten in der Mitte) und die Tonart wird von Dur ("fröhlich") auf Moll ("traurig") wechseln. Einige der Akkorde haben sich nun geändert, um der Molltonart zu entsprechen. Klicken Sie wieder einige Tasten an. Sie hören, wie sich die "Stimmung" geändert hat.



## Akkordeingabe über die Tastatur

Statt im Keyboardfenster mit der Maus Tasten anzuklicken, können Sie auch die Amigatastatur verwenden. Die über der Spacetaste liegende Buchstabenreihe (yxc..) stellt die "weißen", die nächsthöhere Reihe (asd..) die "schwarzen" Pianotasten dar. Im Akkordmodus spielen Sie so Akkorde, im Leadmodus (wird später erklärt) dagegen Einzeltöne. Im Leadmodus spielen Sie Akkorde auf den obersten zwei Buchstaben/Zahlenreihen.



Beachten Sie, daß die Pianotaste im Keyboardfenster normalerweise gedrückt ist. Dies bedeutet, daß beim Anklicken einer einzelnen Taste ein ganzer Akkord gespielt wird. Die Eingabe kann mit der Maus im Keyboardfenster, über die Amigatastatur oder über ein MIDI-Keyboard erfolgen.

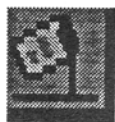
## Tempowechsel

Spielt die Band zu schnell oder zu langsam? Sie bestimmen. Stellen Sie doch einmal ein anderes Tempo ein, indem Sie auf die violetten Auf/Ab-Pfeile links der Tempotaste mit dem Metronomsymbol klicken. Die Voreinstellung beträgt 120 Schläge pro Minute. Für größere Veränderungen können Sie, statt eines "Dauerklickfeuers", die Maus mit gedrückter Taste auf dem Pfeil belassen oder nach oben oder unten ziehen und so eine schnelle Änderung erzielen. "Nach oben" entspricht selbstredend einer Geschwindigkeitserhöhung, "nach unten", na ja, Sie haben es erraten.

## Ein Fill einfügen

Mit "Fill" bezeichnet man im Englischen eine Hervorhebung eines Begleitpatterns, die meist ein oder zwei Takte lang ist. Dieses Fill steht in der Regel vor wichtigen Teilen innerhalb eines Leads und soll die Begleitung ein bißchen auflockern.

Um Ihrem Stück also eine Prise Auflockerung hinzuzufügen, gehen Sie folgendermaßen vor:



Während Ihre Band spielt, klicken Sie auf die Fill-Taste. Es ist die Taste mit dem "Farbkessel" neben der Playtaste. Diese Taste bleibt dann eingerastet bis zum Ende des gerade laufenden Patterns, worauf SuperJAM! eine Verzierung einfügt. Nach dessen Ausführung wird die Taste deaktiviert und kann von neuem betätigt werden.

Sie haben nun gelernt, wie Sie die Begleitung durch Ihre Band in Akkordstufe und Tempo beeinflussen können. Allerdings fehlt da noch die Hauptsache..? Ach ja, die Lead- oder Solostimme!

### **Bemerkung**

*Wir behalten die Bezeichnung Lead bewußt bei, weil sie im Musikleben zu einem festen Begriff geworden ist. (Leadsänger = Solosänger in einer Band, etc.)*

## Eine Melodie spielen

Die SuperJAM!-Band hat einen grossen Vorteil gegenüber einer "real existierenden" Musikformation: Sie wird nimmermüde alle Ihre Einfälle mitmachen und Ihnen auch nach durchwachten Nächten nicht mit den Gewerkschaftsvertretern drohen. Ganz abgesehen von den Sprüchen, die dann übereifrige Dirigenten zu hören bekämen.....



Aber Spaß beiseite. Rechts neben der Pianotaste befindet sich die Leadtaste (ein kleines gelbes Saxophon). Sobald sie gedrückt wird, spielen die Pianotasten Einzelnoten und nicht mehr komplette Akkorde.

Probieren wir es aus:

1. Klicken Sie auf die Leadtaste.
2. Sollte das Keyboard noch spielen, stoppen sie es jetzt.
3. Klicken Sie nun entweder die gewünschten Pianotasten an oder bedienen Sie sich der untersten zwei Buchstabenreihen der Amigatastatur. Es sollten jetzt Einzelnoten und nicht Akkorde erklingen.
4. Klicken Sie auf die Playtaste, um die Band zu starten.
5. Spielen Sie weiter! Ihre Band sorgt für den musikalischen Background während Sie Ihr Lead, ihre Solostimme hinlegen.

Während Sie die Solostimme spielen können Sie gleichzeitig den Akkordverlauf bestimmen, indem Sie die oberen zwei Buchstaben/Zahlenreihen der Amigatastatur benützen. Die Melodiestimme spielen Sie auf den untersten zwei Tastaturreihen.



Mit einem an SuperJAM! angeschlossenen MIDI-Keyboard geht es noch einfacher: Spielen Sie die Akkordbegleitung in den untern, die Leadstimme in den oberen Oktaven. Die Trennlinie zwischen den

beiden Bereichen müssen Sie allerdings selber herausfinden, weil die verschiedenen Gerätehersteller unterschiedliche Süppchen kochen. Spielen Sie einfach einzelne Noten von der ungefähren Keyboardmitte aus nach oben und nach unten. Mit dem Ohr stellen Sie dann ohne weiteres fest, in welchem genauen Bereich die Akkorde und die Einzeltöne liegen. (Der Uebersetzer hat an der betreffenden Stelle ["C5"] auf seinem Keyboard bereits einen roten Punkt hingeklebt)

## Tonartwechsel

Können Sie Ihren Song in verschiedenen Tonarten spielen? Viele Profis hätten da schon ein bißchen Mühe. Nicht so mit SuperJAM!! Klicken Sie einfach auf die gelben Auf/Ab-Pfeile links neben der



Tonartbezeichnung ("C" ist die übliche Voreinstellung). Jeder Klick verschiebt die Tonart in Halbtonschritten nach oben oder nach unten. Solche Tonartwechsel sind sogar "fliegend" während des Abspielens möglich.



Theorie: Auf- oder absteigend erscheinen dabei sowohl Kreuz- wie auch B-Tonartbezeichnungen. C - C# (=Cis) - Db (=Des) - D - D# (=Dis) - Eb (=Es) etc.) Aus der Musiktheorie wissen Sie wahrscheinlich, daß bei chromatisch gestimmten Instrumenten "Cis" (über-höhntes "C") und "Des" (erniedrigtes "D") identisch sind.

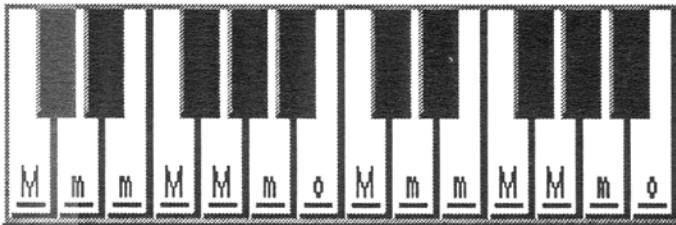
Sie haben sicherlich bemerkt, wie sich die Pianotastatur beim Anklicken verhält. Die rot unterstrichene Note stellt die Grundnote der betreffenden Tonart dar. Grossbuchstaben "M" markieren Zugehörigkeit zu Dur-, Kleinbuchstaben "m" zu Mollakkorden. Die restlichen zur Tonleiter gehörigen Noten sind blau unterstrichen. Indem Sie nur rot oder blau unterstrichene Noten anwählen, bleiben Sie problemlos innerhalb der gewählten Tonart. Die Akkorde, die auf einem der Töne aufgebaut sind, bestehen aus Dreiklängen.

Sie brauchen all dies aber nicht unbedingt sofort zu verstehen; SuperJAM! denkt für Sie und erledigt automatisch viele musikalische Einstellungen.

## Zusätzliche Akkorde

Die bis jetzt benützten Akkorde waren alle auf Dreiklängen aufgebaut. SuperJAM! kann diese Palette auch erweitern. Das Menü "Einstellungen" im Keyboardfenster verfügt über zwei Befehle mit denen die Akkordauswahl vergrößert werden kann:

- **Akkorde auf allen Tasten:** ordnet allen Pianotasten Akkorde zu, gleichgültig ob diese inner- oder außerhalb der Tonart liegen. Die Akkordauswahl ist aber intelligent: sie tönen richtig, wenn Sie sie als Uebergang zwischen andern Akkorden der betreffenden Tonart benutzen.
- **Septimakkorde:** erzeugt Septimakkorde anstelle der Dreiklänge. Septimakkorde tönen voller, weil sie aus vier und nicht bloß drei Noten bestehen.



Zusätzlich zu diesen, vom Programm konstruierten, Akkorden können Sie auch eigene kreieren und diese irgendeiner Pianotaste zuweisen. Rechts neben den Pianotasten im Keyboardfenster finden Sie die Akkordpalette. Sie zeigt 12 allgemein gebräuchliche Akkordtypen. Klicken Sie auf irgendwelche der Bezeichnungen. Probieren Sie doch einmal alle aus und beobachten Sie gleichzeitig das Pianotastensfeld nebenan. Sie eignen sich so verschiedene Akkorde gehörmässig an und erkennen gleichzeitig deren Aufbau.

Gefällt Ihnen ein Akkord, können Sie ihn irgendeiner Pianotaste

zuweisen. Und so geht das:

1. Während SuperJAM! spielt, klicken Sie auf eine der Akkordtasten und halten die Taste gedrückt.
2. Mit weiter gedrückter Taste verschieben Sie eine Kopie der Akkordtaste auf die gewünschte Pianotaste, wo Sie die Maustaste loslassen.

Das war auch schon alles. Diese Aenderung hören Sie natürlich nur, wenn Sie sich im Akkord- und nicht im Leadmodus befinden. Falls die Band den geänderten Akkord gerade nicht einsetzt, klicken Sie ihn einfach an, um ihn dennoch zu hören.

Ob der Chef einer Band sich mit 12 Akkorden zufrieden geben muß, werden Sie sich fragen. Nein, SuperJAM! bietet mehr:

1. Während SuperJAM! spielt, klicken Sie auf das Zauberstab-Ikon, ganz links auf der Befehlstastenleiste im Keyboardfenster. Der Mauszeiger nimmt, wie erwartet, die Form eines Zauberstabes an.



2. Bewegen Sie nun diesen Zauberstab entweder über eine Akkordtaste oder eine Pianotaste. Klicken Sie darauf und halten Sie die Maustaste gedrückt. In beiden Fällen erscheint eine lange Liste von Akkorden.
3. Ober- und unterhalb der Liste befinden sich zwei Pfeile mit denen Sie auch die im Moment nicht sichtbaren Titel einsehen können. Fahren Sie einfach mit weiter gedrückter Maustaste darauf und schon rollt der Text nach oben oder unten.
4. Fahren Sie auf den gewünschten Akkordtitel (mit Balken hervorgehoben) und lassen Sie die Maustaste los. Die entsprechende Abkürzung steht nun auf der unter 1. gewählten Piano- oder Akkordtaste und kann sofort verwendet werden.

Nach einigem Experimentieren wird es Ihnen dann vielleicht ähnlich

ergehen wie Göthes Zauberlehrling: "Die Geister, die ich gerufen, ich werd sie nicht mehr los.." Sie haben es einfacher:



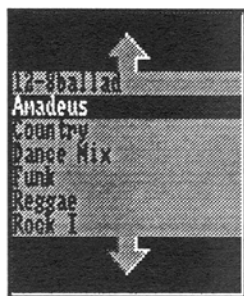
1. Klicken Sie auf den Radiergummi (mit dem Buchstaben "E" für "erase" = löschen), gleich neben dem Zauberstab-Ikon. Der Radiergummi erfüllt im gesamten SuperJAM!-Programm eine Lösch-aufgabe (Durst ausgenommen, leider...!).
2. Der Mauszeiger ähnelt nun einem umgekehrten Bleistift mit unten aufgesetztem Radiergummi.
3. Führen Sie die Radiergummispitze auf die zu entfernende Note und klicken Sie.
4. Simsalabim, und weg ist sie!
5. Schalten Sie nach Abschluß der gewollten Aenderungen die Zauber- oder Löschtaste wieder aus indem Sie einfach noch einmal das entsprechende Icon anklicken. Andernfalls behalten sie ihre Wirkung, vielleicht nicht nur zu Ihrer Begeisterung.

### **Weitere Styles**

SuperJAM! tritt schon mit einer langen Liste von Styles an. Viele davon sind als Voreinstellung installiert, obwohl Sie im Keyboardfenster nur vier Styletasten entdecken werden. Wo bleiben denn die anderen?

Dafür braucht es bloß einen weiteren kleinen Zaubertrick:

1. Klicken Sie auf das Zauberstab-Ikon.
2. Mit dem Zauberstab klicken Sie nun auf eine der Styletasten links. Ein Rollmenü mit allen installierten Styles erscheint.
3. Ohne zu klicken führen Sie mit der Maus den Markie-



rungsbalken über die Titel nach oben/unten. Wenn Sie auf die Auf-/Abpfeile fahren, erscheinen auch die nicht sichtbaren Titel oben oder unten in der Liste.

4. Sobald sich der Markierungsbalken über dem gewünschten Style befindet, brauchen Sie nur zu klicken, und schon steht der neue Name auf der Styletaste. Sie können ihn sofort, sogar "fliegend", während des laufenden Songs, einsetzen.

Wir haben schon durchblicken lassen, daß so nur beim Programmstart installierte Styles erreicht werden können. Um weitere Styles einzuladen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie den Befehl "Styles" in der Befehlsleiste am oberen Bildschirmrand. Das Styles-Fenster öffnet sich und zeigt eine Liste der schon installierten Styles mit deren Taktart.



2. Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, fahren Sie ins Stylemenü und wählen Sie dort den Befehl "Laden". Der SuperJAM!-Filerequester öffnet sich.
3. Sollte diese Liste nicht erscheinen, müßten Sie zuerst das "Styles"-Directory (auf der Harddisk, Diskette oder...) anwählen. Klicken Sie nun den gewünschten Stylenamen an.
4. Doppelklicken auf den gewünschten Stylenamen oder klicken auf die Load-Taste.
5. SuperJAM! lädt nun diesen Style und installiert ihn im Stylefenster. Er wird nun nach jedem neuen Programmstart verfügbar sein.



6. Schließen Sie das Stylefenster, kehren Sie in das Keyboardfenster zurück, wo Sie nun, wie oben beschrieben, mit dem Zauberstab einen neuen Style auswählen können.

Jeder installierte Style belegt Speicherplatz. Sollte Ihr System nur über ein Megabyte Ram verfügen, raten wir Ihnen ab, allzu viele Styles gleichzeitig einzuladen. Nicht benötigte Styles können mit dem Befehl "Entfernen" im Stylemenü beseitigt werden.



### ***Mach mal Pause!***

Die mit SuperJAM! ausgelieferten Styles stellen nur einen Anfang dar. Sie können diese Styles abändern oder gänzlich neue entwerfen. SuperJAM! setzt Ihnen hier keine Grenzen. Wir werden das Vorgehen in einem späteren Kapitel erklären.

Damit hätten wir jetzt mit SuperJAM! Bekanntschaft gemacht. Die Anfänger unter Ihnen werden jetzt vermutlich Lust auf eine längere Experimentierphase haben, bevor Sie Ihre Entdeckungsreise fortsetzen wollen. Den Profis dürfen wir versichern, daß wir bis jetzt erst an der Oberfläche geblieben sind. Je nach Ihrer musikalischen Vorbildung und Begabung werden Sie eine Vielzahl von brauchbaren Informationen, Anregungen und Tips in diesem Handbuch finden. Machen Sie einen Marschhalt und gönnen Sie sich eine kleine Erfrischung. Für Whisky-Nachwehen lehnen die Autoren allerdings jegliche Haftung ab.



---

# Neue Horizonte

---



# 4

## ***Suivez le guide !***

SuperJAM! ist ein leistungsfähiges Kompositionswerkzeug mit verschiedenen Ebenen. Das Spiel auf dem Keyboard steht da bloß am Anfang. Sie können Instrumente (sounds), Songabschnitte (sections), Songs, ja sogar Ihre eigenen Styles entwickeln.

Bevor wir allerdings in die Feinheiten der Komposition und Produktion eintauchen wollen möchten wir zuerst mit Ihnen einen Rundgang durch alle SuperJAM!-Fenster machen.

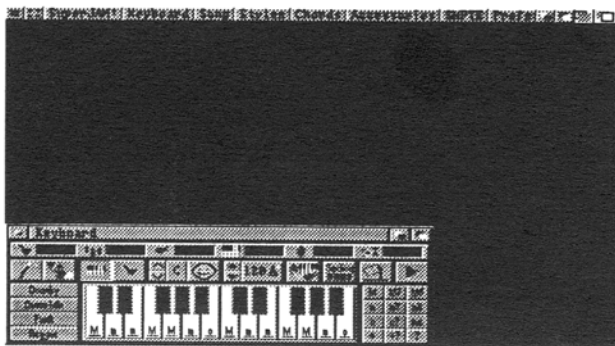
In diesem Sinne stellt dieses Kapitel eine Fortsetzung des vorhergehenden dar. Es wäre deshalb nicht sehr sinnvoll mit diesem Kapitel beginnen zu wollen, ohne das vorherige gelesen zu haben.

Wir nehmen an, daß Sie unterdessen SuperJAM! wieder geladen haben. Gut, die Reise beginnt. Ihr Reiseleiter möchte Ihnen alle Facetten von SuperJAM! einmal vorstellen und Sie dabei näher mit einigen SuperJAM!-Konzepten und -Ausdrücken bekannt machen.

Bars&Pipes Professional-Hasen werden viele Ikons und Mausmodi bekannt vorkommen. Und trotzdem ist SuperJAM! ein einzigartiges Musikprogramm, das Ihnen einen völlig neuen Zugang zum "Musik machen" eröffnet.

## ***Vorbereitungen***

Damit wir von gleichen Voraussetzungen ausgehen können, starten wir mit dem Eröffnungsbildschirm, das heißt, nur mit dem Keyboardfenster. Ein inzwischen entstandenes "Fensterchaos" räumen Sie am schnellsten weg indem Sie in der Befehlsleiste die SuperJAM!-Taste anklicken und aus dem Menü den Befehl "Neu" wählen.



## Das Keyboardfenster

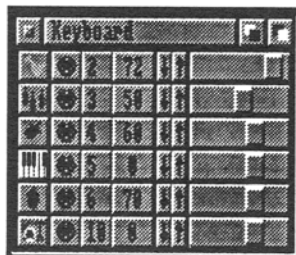
Das Eröffnungsbild zeigt nur das Keyboardfenster und den Menüstreifen ganz oben. Verschieben Sie das Keyboardfenster bitte nicht. Seine Stellung ist auf die Plazierung der anderen Fenster abgestimmt. Dem Menüstreifen werden wir uns noch widmen. Zuerst interessieren uns zwei andere Fenster, die vom Keyboard aus erreichbar sind.

## Die Band



Klicken Sie auf das Bandsymbol, links der Sectiontaste. Das Bandfenster erscheint mit seinen 6 Spielertasten. Jede Taste repräsentiert eines Ihrer Bandmitglieder. Jeder dieser Spieler erfüllt eine spezifische Funktion innerhalb des musikalischen Arrangements. Von unten beginnend sind dies die folgenden Spieler:

- Der Schlagzeuger (oder Drummer)
- Der Bassist
- Der Pianist (Keyboarder)
- Der Gitarrist
- Die Streicher
- Der Leadsänger/Spieler



Das Bandfenster trägt die Ueberschrift "Keyboard", um seine Zugehörigkeit zu bezeichnen. Später werden Sie sehen, daß die dem Keyboard zugeordneten Spieler in verschiedenen Sections unterschiedliche Instrumente spielen können. Die Spielernamen sollen dabei Ihre Arbeit erleichtern. Sie können aber jeder Spielertaste irgendeine(n) Sound/Stimme zuordnen, unabhängig vom vorgeschlagenen Namen. Wenn Sie das so wünschen, spielt dann eben statt der Gitarre ein Cembalo.

### Klänge wählen

Klicken Sie auf eine der Spielertasten. Ein Fenster erscheint und zeigt die mit diesem Klang verknüpften Parameter. Jede Taste öffnet ein eigenes Fenster.

### Tonquelle wählen



Die Taste neben dem Spieler stellt entweder einen Lautsprecher (TurboSound-Technik) oder eine schwarze Eingangsbuchse (MIDI-Geräte) dar. Die MIDI/TurboSound-Taste funktioniert als Umschalter zwischen den beiden möglichen Tonquellen. Jedes Anklicken macht aus einem MIDI- ein TurboSound-Ikon und umgekehrt.



### TurboSound-Technik

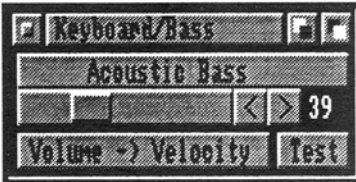
Stellt die Taste neben dem Spieler einen Lautsprecher dar, wird dies ein TurboSample-Fenster sein. In diesem Fenster können Sie TurboSoundklänge/Instrumente laden, speichern oder sogar selber erzeugen. Schließen Sie dieses Fenster wieder. Rechts neben dem Lautsprechersymbol erscheint der Name des gewählten TurboSound-instrumentes.



### Tonerzeugung über MIDI-Geräte

Bei einem Midi-Ikon (eine schwarze MIDI-Ein-

gangsbuchse) öffnet sich dagegen ein "MIDI Patch Change-Fenster". Hier können Sie für den entsprechenden Spieler eine Programmnummer einstellen, die bei Ihrem Synthesizer einen bestimmten Klang wählt. Eine Testfunktion erlaubt ein rasches Ausprobieren verschiedenster Klänge. Schließen Sie dieses Fenster wieder.



Rechts neben dem MIDI-Ikon befinden sich zwei Tasten. Klicken und halten Sie die erste Taste gedrückt. Es erscheint der MIDI-Kanalwähler. Auf der zweiten Taste steht der Programmname des angewählten Klanges.

Die Art des Fensters hängt also davon ab, ob Sie zur Klangerzeugung die TurboSoundtechnik, also die amigaeigenen Möglichkeiten, oder externe MIDI-Geräte verwenden. (Mehr darüber später)

## Oktavbereich und Lautstärke

Die übrigen Tasten sind für beide Klangerzeugungsarten gleich: Die Pfeiltasten erhöhen oder erniedrigen die Oktave, in der der Spieler arbeitet, die Schieber regeln die Lautstärke (volume).

Schließen Sie nun alle Fenster außer dem Keyboardfenster. Wir wollen uns noch nach ändern vom Keyboard aus erreichbaren Fenstern umsehen.

## Das Section-Fenster

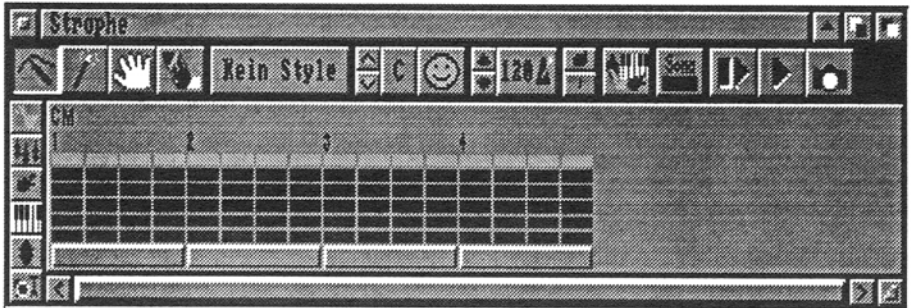


Im Keyboardfenster, zwischen Band- und Fill-Taste, befindet sich die Section-Taste. Klicken Sie darauf, um eine neue Section zu erzeugen. Eine "Section" ist ein für sich typischer Teil eines Songs. Solche Sections können also Einleitung, Strophe, Ueberleitung, Refrain, etc. sein.

Ein erster Requester wird Sie um einen Namen für die neue Section bitten. Tun Sie ihm den Gefallen, und klicken Sie dann auf Okay.

Darauf erscheint ein weiterer Requester und möchte die Sectionlänge

definiert haben. Die Voreinstellung beträgt 8 Takte. Treffen Sie Ihre Wahl, dann, wie gehabt, Klick auf Okay.



Das Section-Fenster erscheint. Die gerade gewählte Tonart, Stil und Tempo wurden automatisch vom Keyboard- in das Sectionfenster übernommen und werden dort auch angezeigt.

Die farbigen Balken, die den größten Teil dieses Fensters ausmachen, entsprechen vertikal den verschiedenen Spielern, horizontal den Schlägen pro Takt. Links entdecken Sie deshalb die bekannten Spielertasten.

Im Sectionfenster verbinden Sie nun Tonart, Akkorde, Tempo und Instrumente innerhalb eines Stils, wie Sie das schon im Keyboardfenster ausprobiert haben. Im Unterschied zu unsern Keyboardexperimenten wird sich SuperJAM! merken, was Sie im Sectionfenster arrangieren. Beim Abspielen wird sich SuperJAM! dann an die hier definierten Akkordwechsel halten bis Sie diese eventuell wieder ändern.

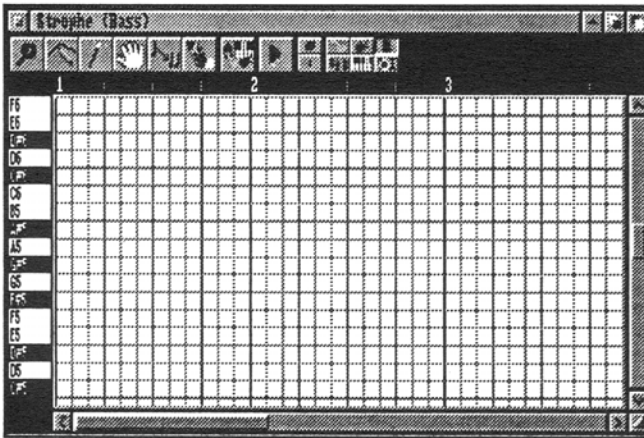
Die "Schnappschusstaste" dient zum Festhalten eines "musikalischen Moments". Diese Momentaufnahme kann dann bearbeitet werden. Da SuperJAM! bei jedem Abspielen variiert, also ein leicht verschiedenes, neues Original erzeugt, müssen Sie eine Section mit der Schnappschussfunktion aufnehmen, wenn sie nachher immer gleich wiedergegeben werden soll.

## **Das Schnappschuss-Rasterfenster**

Wenn Sie von einer Section einen Schnappschuss machen, kann nachher jede Melodiestimme im Schnappschuss-Rasterfenster notenmässig bearbeitet werden.

Im Sectionfenster klicken Sie dazu auf irgendeine Spielertaste. Im nun erscheinenden Schnappschuss-Rasterfenster sehen Sie genau das, was der Spieler eben ausgeführt hat. Sollten Sie vorgängig keinen Schnappschuss gemacht haben, bleibt dieses Fenster natürlich leer.

Im Schnappschuss-Rasterfenster können Noten eingezeichnet, gelöscht und bearbeitet werden. Aber das alles werden wir später betrachten.



Schließen Sie alle Fenster außer dem Keyboard- und Sectionfenster.

## **Das Song-Fenster**



Das Sectionfenster verfügt über eine eigene "Song"-Taste, was Ihnen den Umweg über die Befehlsleiste erspart (Es ist die viertletzte Taste). Klicken Sie darauf: das Songfenster erscheint.





Sie werden darin sofort ein rotes Rechteck entdecken mit dem Namen und der Längenangabe der eben geschaffenen Section.

Da ein Song aus einzelnen Sections besteht, kommt dem Songfenster die Aufgabe zu, diese Sections grafisch in ihrer Länge und Abfolge darzustellen. In diesem Fenster werden Sie Ihren Song aus den einzelnen Sections zusammenbauen und verschiedene Varianten austesten.

Schließen Sie nun wieder alle Fenster außer dem Keyboard und der Menüleiste. Doch aufgepaßt... es geht weiter.

## Der Menüstreifen

Im Menüstreifen sehen Sie 7 verschiedene Tasten:

- Die SuperJAM!-Taste
- Die Keyboardtaste
- Die Songtaste
- Die Styletaste
- Die Akkordtaste
- Die Accessories-Taste
- Die SMPTE-Taste

Gehen wir sie von links nach rechts durch. Um ein Fenster oder eine Funktion anzuwählen, klicken Sie auf die gewünschte Taste.

### Die SuperJAM!-Taste

Klicken und halten Sie die Taste mit dem Namen SuperJAM!. Ein Rollmenü mit folgenden Befehlen erscheint:

- Neu
- Laden
- Speichern
- Autor
- Ende

Dieses Menü hat eine globale Funktion und ist immer erreichbar. Die SuperJAMI-Taste trägt deshalb dauernd einen roten Schriftzug. Befehle wie "Laden", "Speichern",... werden Sie auch in fensterspezifischen Menüs finden. Allerdings wirken sie dort lokal.

### Die Keyboardtaste

Das Keyboardfenster öffnet sich bei jedem Programmstart. Durch einen Klick auf diese Taste bringen Sie bei einem "Fensterchaos" das Keyboardfenster wieder nach vorn.

### Die Songtaste

Diese Taste öffnet das Songfenster. Dasselbe bewirkt auch die Songtaste im Sectionfenster.

### Die Styletaste

Diese Taste öffnet das Stylefenster in dem die schon geladenen Styles angezeigt werden. Rechts neben dem Style-Namen steht die dazugehörige Taktart.



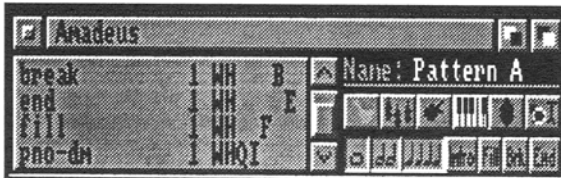
Eine eigene Playtaste erlaubt das "Hineinhören" in die verschiedenen Styles ohne lästiges Verschieben in andere Fenster.

Wählen Sie einen Style aus indem Sie darauf klicken. Klicken Sie darauf auf die Playtaste. Sie haben wahrscheinlich bemerkt, daß die Playtaste im Keyboardfenster ebenfalls gedrückt wurde. Da die beiden Fenster miteinander verbunden sind, können Sie jetzt auf der Keyboard-Planotastatur ausprobieren, wie die Akkordwechsel in einem bestimmten Style tönen. Für weitere Anpassungen und Experimente haben die Programmierer dem

Stylesfenster auch noch eine Tempotaste und eine Instrument-/Spieler-Fenstertaste spendiert.

## Das Style-Konstruktionsfenster

Ein weiteres mit dem Stylesfenster verbundenes Fenster wäre das Style-Konstruktionsfenster. Doppelklicken Sie auf einen Stylenamen in der Stylesliste im Stylesfenster. Das Style-Konstruktionsfenster mit dem Namen des Style in der Titelzeile erscheint. Darin lassen sich bestehende Styles verändern oder neue kreieren.



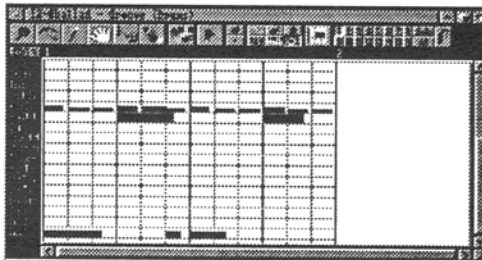
Auf der linken Fensterhälfte sehen Sie eine Liste von Pattern, die einen Style ausmachen. In der rechten oberen Hälfte steht der Name des gerade in der Pat-

ternliste angewählten Patterns. Darunter finden sich die schon vertrauten Spielertasten. Unter diesen Spielertasten entdecken Sie dann noch einige patternspezifische Tasten. Diese werden wir aber erst später besprechen.

Wenden wir uns noch einem weiteren Fenster zu. Wir möchten wissen, was ein Spieler in einem Pattern wirklich spielt. Wählen Sie durch Anklicken ein bestimmtes Pattern in der Liste. Sein Name ist nun rot unterlegt.

Klicken Sie darauf im Style-Konstruktionsfenster auf die Taste desjenigen Spielers, dessen Arbeit Sie genauer sehen möchten.

## Das Pattern-Rasterfenster



Und schon bekommen Sie Einblick in ein Raster, in dem die Noten und andern Parameter dargestellt sind, die ein Pattern für einen bestimmten Spieler und das damit verbundene Instrument ausmachen. Dies ist nicht etwa das Schnappschuss-Rasterfenster sondern das Pattern-Rasterfenster. Schauen wir uns ein bißchen um.

Das Dargestellte bildet die Basis eines Style. Die farbigen Bälkchen stellen Noten, die dickeren vertikalen Striche Schläge, die Zahlen Takte dar. Die Takte verlaufen horizontal; nicht sichtbare Taktnummern werden mit Hilfe des Rollbalkens unten in den sichtbaren Teil verschoben.

Das Pattern-Rasterfenster erlaubt viele Funktionen:

- Noten eingeben
- Noten löschen
- Noten verschieben
- Noten kopieren
- Notenparameter einsehen
- Pattern abspielen
- Hinein- und herauszoomen
- Verschiedene Instrumente/Stimmen zuweisen
- Anwahl der andern Patternfenster

Dazu kommen noch einige spezielle Fähigkeiten, die im Schnappschuss-Rasterfenster nicht existieren und für das Herstellen von Patterns wichtig sind:

- "Fixierte" Noten
- Variationswahl
- Umkehrungen
- Prioritäten für jede Variation

In den folgenden Kapiteln werden Sie lernen wie man diese Möglichkeiten einsetzt. Wir wollen unterdessen noch einige andere Einblicke gewinnen.

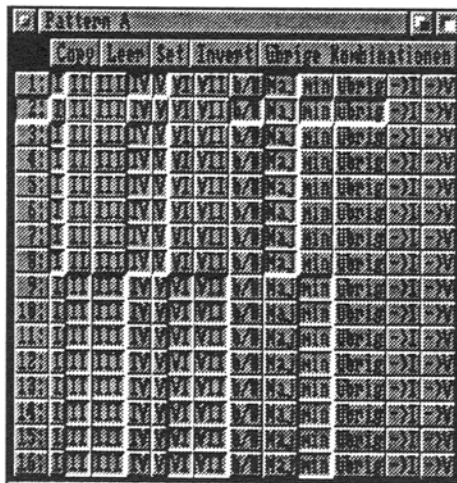
## Die Lupe

Die Lupe zeigt alle 7 Parameter, die in einer einzelnen Note enthalten sind. Im gesamten SuperJAMI-Programm zeigt die Lupe numerische Informationen zum ausgewählten Parameter. Versuchen wir es. Ein Klick auf die Lupentaste im Pattern-Rasterfenster öffnet das Notenfenster. Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Vergrößerungsglas. Führen Sie ihn über die zu untersuchende Note und klicken Sie dann. Die betreffende Note verfärbt sich rot und im Notenfenster erscheinen 7 verschiedene Parameter. Auch sie werden wir später im richtigen Kontext erklären. Sollten Sie es unterlassen haben, eine Note anzuwählen, enthält das Notenfenster keine Werte.

Zum Verändern der verschiedenen Notenparameter fassen Sie mit der Maus den "Schiebergriff" oder Sie klicken auf die Richtungspeile.

## Das Variationen-Wahlfenster

Im Pattern-Rasterfenster, rechts, an zweitletzter Stelle, sehen Sie eine Akkordtaste mit einem Fragezeichen. Wenn Sie darauf klicken, erscheint das Variations-Wahlfenster. Da es auch hier ohne Theorie nicht gehen wird, lassen wir es momentan beim Schnuppern bewenden:



In der Titelzeile steht der angewählte Style-Pattern-Name. Damit wird der Bezug zu andern Fenstern festgelegt. Wie in der übrigen Amiga-welt lassen sich diese Fenster verschieben, vergrößern, verkleinern und hintereinander legen. Mit der Anzahl geöffneter Fenster steigt allerdings der Bedarf an Speicherplatz. SuperJAM! merkt sich die Position und Größe der von Ihnen veränderten Fenster und wird sich bei erneutem Öffnen darauf einstellen.

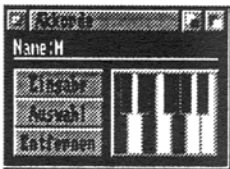
Neben unseren Ausflugszielen haben Sie vielleicht noch einige andere Seitensprünge gemacht. Räumen Sie deshalb wiederum alle Fenster, mit Ausnahme des Keyboardfensters und des Menüstreifens, weg.

Verzeihen Sie uns, wenn wir Sie zwischendurch ein wenig überfordert haben. Wir wollten Ihnen nur einen Ausblick auf Möglichkeiten geben, die sich später aneignen wollen. Es ist ja immer interessant zu sehen, oder wenigstens zu erahnen, was unter der Decke steckt.

### **Die Akkordtaste**

Die fünfte Taste von links auf dem Menüstreifen ist die Akkordtaste. Sie ruft das Akkord-Konstruktionsfenster auf.

### **Das Akkord-Konstruktionsfenster**



Einem erfahrenen Musiker brauchen wir dessen Nützlichkeit nicht zu erklären. Sie können damit Ihre eigenen Akkorde aufbauen, welche Sie laden, speichern und irgendeiner Section in Ihrer Komposition zuweisen können.

#### **Bemerkung:**

*Obwohl in Bars&Pipes ein ähnliches Fenster existiert, funktioniert das selbe nicht genau gleich.*

Um einen Akkord aufzubauen, klicken Sie auf irgendwelche Tasten in diesem Fenster. Die angeklickten Tasten verfärben sich blau. Klic-

ken Sie alle Tasten an, die zum Akkord gehören sollen. SuperJAM! spielt Ihnen jedesmal diese Tonkombination, damit Sie das Ergebnis kontrollieren können. Jede Taste verhält sich wie ein Umschalter: ein erneutes Anklicken löst sie wieder aus dem Tonverbund heraus.



Alle Akkorde werden in der C-Tonart konstruiert. "C" muß also als Grundnote Ihres Akkords verwendet werden.

Sie können Ihre Akkord sogar im Einsatz hören: Klicken Sie auf die Playtaste im Keyboardfenster und Sie werden hören wie der Akkord im Songarrangement klingt.

Sie können nun in die Namenzeile klicken und dort einen Namen eingeben. Das Anklicken der Anfügen-Taste macht den Akkord zu einem Bestandteil des Akkordrepertoires, das Sie vom Keyboard- oder vom Sectionfenster aus einsetzen können.

Die Auswahl-Taste holt schon bestehende (mitgelieferte) Akkorde in das Akkord-Konstruktionsfenster. Mit gedrückter Maustaste wählen sie einen Akkord nach üblichem Verfahren aus. Solche Akkorde eignen sich als Ausgangsmaterial für eigene Versuche und zum vertieften musiktheoretischem Studium.

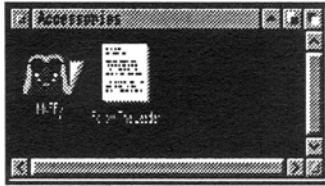
Die Entfernen-Taste löscht einen angewählten Akkord aus der Liste.

Später werden wir sehen wie hausgebackene Akkorde in einer Section eingesetzt werden können. Also, Akkord-Konstruktionsfenster zu, es geht weiter!

## ***Das Accessories-Fenster***

Klicken Sie auf die Accessories-Taste im Menüstreifen. Wir befinden uns im Accessories-Fenster.

Die Accessories erweitern die Möglichkeiten von SuperJAM!. Dieses Fenster ist deshalb vielleicht noch leer. Accessories synchronisieren beispielsweise SuperJAM! mit anderen Hardware- und Software-



produkten. SuperJAM! wird schon mit einigen Accessories ausgeliefert, die das Programm mit SMPTE, ARexx, MIDI Time Code und gewissen AMIGA-Software-Produkten vernetzen.

Sobald ein Accessory einmal in SuperJAM! geladen wurde, erscheint dessen Ikon hinfort im Accessories-Fenster, wo Sie es anwählen können.

### *Hinweis:*

*Die SuperJAM!-Accessories stellen eine Untermenge der Bars&Pipes-Accessories dar. Alle "Synchronisations"-Accessories sind deshalb unter den beiden Programmen austauschbar.*

Im Kapitel "SuperJAM! und Multi-Media" wird aufgezeigt, wie SuperJAM! über diese Accessories mit anderen Programmen zusammenarbeitet.

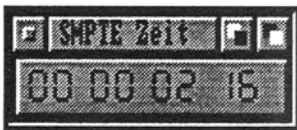
Sie werden auch sehen, wie sich SuperJAM! mit SMPTE und MIDI-Time-Code synchronisieren läßt.

Natürlich können Sie SuperJAM! innerhalb von Bars&Pipes laufen lassen, was Ihnen ungeahnte Horizonte eröffnet.

Schließen Sie das Accessories-Fenster. Ein wenig Geduld noch. Wir haben es bald geschafft.

## **Die SMPTE-Taste**

Klicken Sie auf die SMPTE-Taste. Das SMPTE-Fenster zeigt während des Abspielens eines Songs die sogenannte SMPTE-Zeit in Stunden, Minuten, Sekunden und Bildern (frames). Der Zähler im Songfenster arbeitet hingegen mit Takten.

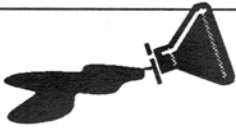




SMPTE-Zeitangaben werden Sie unter Umständen brauchen, um SuperJAM! mit anderer Multi-Media Hard- und Software zu synchronisieren. Näheres dazu im Kapitel "SuperJAM! und Multi-Media".

Schließen Sie auch das SMPTE-Fenster. Ende unseres Ausflugs. Ob der Führer sein Trinkgeld verdient hat?

Sie haben jetzt zumindest einmal alle SuperJAM!-Fenster beschnuppern können. Sie ahnen wahrscheinlich, daß jetzt erst einmal eine Uebungs- und Experimentierphase notwendig ist, um für das tiefere Eindringen in die Finessen des Programms gewappnet zu sein.



# *Spiel mir ein Lied*

---

In den vorhergehenden Kapiteln haben wir gesehen, daß SuperJAM! mit Musik auftrumpft, die direkt eingesetzt werden kann. Sie haben daran ein wenig "herumgebastelt" und verschiedene, ebenfalls mitgelieferte, Styles eingesetzt. Sie sind mit dem SuperJAM!-Keyboard vertraut geworden. Dann haben Sie unsern Rundgang durch die verschiedenen Ebenen und Möglichkeiten mitgemacht.

Jetzt verspüren Sie Lust, die erahnten Möglichkeiten auch wirklich einzusetzen und fühlen sich motiviert, die verschiedenen Styles, Akkorde und Stücke zu einem vollständigen Song zusammenzubauen.

Die meisten Musikstücke können in einzelne Teile (Sections) zerlegt werden, die bestimmten Phasen des Musikverlaufs entsprechen. Ein Song könnte beispielsweise aus einer Strophe, einer weiteren Strophe, dann einer Ueberleitung etc. bestehen.

In SuperJAM! sprechen wir bei diesen Abschnitten konsequent von Sections. In diesem Kapitel wollen wir zuerst eine Section erstellen und dann lernen, wie man aus mehreren Sections einen Song komponiert.

Wie immer starten wir im Keyboardfenster.

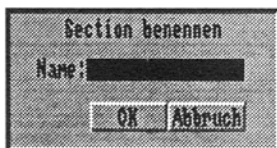
## ***Eine Section erstellen***

Vom Keyboardfenster wählen Sie zuerst einen Style durch Anklicken einer Styletaste. Mit der Playtaste können Sie ihn abspielen lassen, um ihn auf seine Tauglichkeit für Ihre Anwendung zu prüfen. Stellen Sie ebenfalls die Tonart und das Tempo nach Ihrem Gefühl ein.

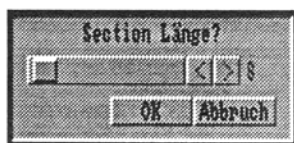
Der Clou besteht darin, daß Tonart, Tempo, Style, aktueller Akkord und Instrumenteinstellungen in die neu geschaffene Section übernommen werden.

Bereit? Gut, tun Sie folgendes:

1. Klicken Sie auf die Sectiontaste im Keyboardfenster (die dritte von rechts). Der Section-Name-Requester erscheint.



2. Geben Sie der zu erstellenden Section einen Namen und klicken Sie auf OK oder drücken Sie die Enter-Taste der Amigastatur. Darauf erscheint der Section-Länge-Requester.



3. Mit dem Schiebebalken oder den Pfeiltasten wählen Sie die Anzahl Takte, die die Section umfassen soll (Voreinstellung = 8 Takte). Klicken Sie wiederum auf OK.

Das Sectionfenster öffnet sich; in der Titelzeile steht bereits der Sectionname. Wie vorhin versprochen, hat SuperJAM! automatisch Tonart, Tempo und Style vom Keyboardfenster übernommen. Beachten Sie auch, daß der zuletzt im Keyboardfenster gespielte Akkord als erster Akkord im Sectionfenster erscheint.

Um diese Section zu aktivieren, klicken Sie auf die Start-Taste im Sectionfenster (dritte von rechts). Die Section wird nun einmal durchgespielt, nach einem Vorzähler von zwei Takten. Der Vorzähler läßt sich auch im Menu Einstellungen abschalten.

Um die Section im Endlosmodus in einer Schlaufe abzuspielen, verwenden Sie die Playtaste (zweite Taste). Beachten Sie, daß sich die Playtaste beim Abspielen in beiden Modi zur Stoptaste wandelt.

## **Akkordwechsel in der Section einfügen**

Sie haben 4 verschiedene Möglichkeiten um Akkorde in der Section zu plazieren:

- mit dem SuperJAM!-Keyboard
- mit den untern Oktaven Ihres MIDI-Keyboards
- mit der Maus
- durch den "Laden"-Befehl im Akkordmenu.

Darüber hinaus können diese neuen Akkordwechsel in Echtzeit (während des Abspielens) oder statisch (wenn SuperJAM! nicht abspielt) hinzugefügt werden.

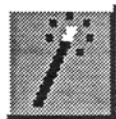
### **Akkordeingabe mit dem SuperJAM!-Keyboard**

Versuchen wir gleich einmal, Akkordwechsel "fliegend" (während des Abspielens) aus dem SuperJAM!-Keyboardfenster einzugeben:

1. Im Sectionfenster klicken Sie auf den Schreibstift
2. Klicken Sie auf die Playtaste um den Schlaufenabspielmodus zu aktivieren. Sie hören Musik im von Ihnen gewählten Style.
3. Bewegen Sie den Schreibstift ins Keyboardfenster und klicken auf eine Pianotaste. Der mit dieser Pianotaste verbundene Akkord erscheint im Sectionfenster zu dem Zeitpunkt, wo Sie ihn gespielt haben.

Auf diese Weise geben Sie nun weiter Akkorde ein, bis das Ergebnis Ihren Ohren gefällt. Wenn Sie einen Akkord zum selben Zeitpunkt (Schlag und Takt) eingeben wie einen schon bestehenden, wird der vorherige durch den neuen ersetzt.

Wie früher schon erwähnt, können Sie natürlich auch die Amigatastatur oder die untern Oktaven eines MIDI-Keyboards zur Akkord-eingabe benutzen.



Mit dem Zauberstab lassen sich bestehende Akkorde in einer Section verändern. Klicken Sie zuerst auf die Zauberstabtaste. Wenn der Abspielzeiger (eine sich bewegende Linie) sich dem Akkord nähert, den Sie zu ändern gedenken, spielen Sie den neuen Akkord auf den Pianotasten; und Sie werden sehen, wie sich der Akkordwert anpasst.



Aktivieren Sie die Radiergummitaste. Wenn sich nun der Abspielzeiger dem zu löschenden Akkord nähert, drücken Sie irgendeine Pianotaste und SuperJAM! entfernt ihn aus der Section.

Beachten Sie, daß für Eingabe, Aenderung oder Löschen eines Akkords die Section gespielt werden muß.



Ereignen sich außergewöhnliche Dinge (Akkorde verschwinden oder erscheinen wie von Geisterhand, etc.) kontrollieren Sie den ein eingestellten Mauszeiger. Ein Beispiel: Sie haben vergessen, daß Sie vorhin noch den Radiergummi eingesetzt hatten und möchten nun frischfröhlich einen Akkord auf dem Keyboard spielen. Statt-dessen wird nun eben ein Akkord aus Ihrem Meisterwerk gelöscht!

### **Akkord-Einstellungen**

Die eben beschriebene Methode, Akkorde fliegend einzugeben, ist sicher eine feine Sache. Vielleicht möchten Sie aber direkt im Sectionfenster mit der Maus arbeiten.

Bevor wir diese Eingabetechnik erläutern, sollten Sie sich gewisse Optionen im Menu "Einstellungen" des Sectionfensters ansehen.

Bei aktivierter "automatische Akkordwahl" versucht SuperJAM! selbständig einen Akkord zu finden, der zu der von Ihnen gespielten Note paßt und gleichzeitig die Tonart respektiert. Findet SuperJAM! aber keinen passenden Akkord, werden Sie mit einer Liste der verfügbaren Akkorde konfrontiert (der Akkordpalette).

Bei aktivierter automatischer Akkordwahl ermöglicht Ihnen SuperJAM! außerdem zwei weitergehende Optionen: "Akkorde auf allen Noten" und "Septimakkorde". Ist "Akkorde auf allen Noten" aktiviert und sie spielen eine Note außerhalb der Tonart, wählt SuperJAM! trotzdem einen Akkord für Sie aus. Andernfalls öffnet sich die Akkordpalette und überläßt Ihnen die Auswahl. Bei eingestelltem Menüpunkt "Septimakkorde" werden automatisch anstelle der Dreiklänge Septimakkorde gebildet. Diese beiden Befehle finden sich auch im Menü "Einstellungen" des Keyboardfensters.

"Automatische Oktavwahl" weist SuperJAM! an, selbständig die Oktave (untere oder obere) für den Akkord zu bestimmen. Andernfalls müssen Sie wiederum selber entscheiden.

"Automatische Akkordwahl" und "automatische Oktavwahl" sind voreingestellt, um die "richtige" Akkordwahl zu erleichtern.

### **Akkordeingabe mit der Maus**

Neben der Akkordeingabe in das Sectionfenster über das Keyboard, existiert auch die Möglichkeit der Direkteingabe im Sectionfenster. Dazu benutzen wir die Maus:

1. Aktivieren Sie den Schreibstift.
2. Führen Sie Schreibstift in den grauen Streifen oberhalb der Taktnummern über den farbigen Bälkchen.
3. Klicken und halten Sie die Taste gedrückt. Ein Mini-Keyboard erscheint unter der Maus.
4. Bewegen Sie den Mauszeiger auf die gewünschte Taste, die dann hervorgehoben wird. Jetzt lassen Sie die Maustaste los.
5. Bei ausgeschalteter automatischer Oktavwahl erscheint das Oktavmenu unter der Maus. Wählen Sie die untere oder obere Oktave durch Anklicken.

- Bei ausgeschalteter automatischer Akkordwahl erscheint die Akkordliste unter der Maus. Führen Sie den Mauszeiger über den gewünschten Akkord und klicken Sie darauf.



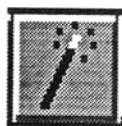
Die Akkordbezeichnung erscheint über dem Taktzahlenstreifen und zwar über dem Schlag des Taktes, wo Sie mit dem Schreibstift hingeklickt haben. Der Style enthält nun einen Akkordwechsel, den Sie beim erneuten Abspielen hören können.

Obige Methode funktioniert auch, wenn Sie die Section spielen lassen und die Akkorde mit der Maus eingeben.

Machen Sie doch einige weitere Versuche. Keine Angst! Akkordmüll kann jederzeit wieder beseitigt werden.



Löschen Sie einen Akkord indem Sie mit aktiviertem Radiergummi auf den Akkord klicken, den Sie löschen möchten.



Verändern Sie einen bestehenden Akkord indem Sie Sie mit aktiviertem Zauberstab darauf klicken und auf dem erscheinenden Mini-Piano den neuen Akkord anklicken. Genau wie bei der Eingabe mit dem Schreibstift hält sich SuperJAM! an die Einstellungen bezüglich automatischer Akkordwahl und automatischer Oktavwahl.



Bestehende Akkorde können in der gleichen Weise mit dem Schreibstift geändert werden.

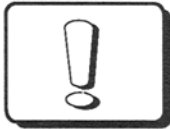
### Das Akkordmenu im Sectionfenster

Benützen Sie dieses Menu im Sectionfenster, um ganze Akkordfolgen zu laden abzuspeichern oder zu löschen. Dazu dienen die Befehle:

- Entfernen:** Entfernt alle Akkorde aus dem Sectionfenster. Alle anderen Einstellungen bleiben unverändert.



- ❑ **Laden:** Lädt eine Akkordfolge von Diskette, welche die eventuell vorhandenen Akkorde in der Section überschreibt. SuperJAM! paßt die importierte Akkordfolge automatisch der Tonart an.



SuperJAM! wird mit Dutzenden solcher Akkordfolgen ausgeliefert. Sie finden sie im Verzeichnis "chords" der Programmdiskette. Holen Sie sich mit dem "Akkord"/"Laden"-Befehl einige solche Abläufe in Ihre Section und drücken Sie die Playtaste. Schön, nicht wahr, wenn ausnahmsweise andere für Sie schon vorgearbeitet haben?

- ❑ **Speichern:** Speichert die aktuellen Akkorde im Sectionfenster ab. Zuerst erscheint ein Filerequester. Die Akkorde werden in der richtigen Abfolge und mit der genauen Schlag/Takt-Position abgespeichert.

## Eigene Akkorde konstruieren und verwenden

Neben bestehenden Akkorden aus der Akkordpalette können Sie auch "hausgebackene" Akkorde eingeben. Dazu können Sie im



Akkord-Konstruktionsfenster bestehende Akkorde modifizieren oder gänzlich neue aufbauen. Das Akkord-Konstruktionsfenster ist von allen Fenstern aus erreichbar. Bauen wir uns einen ersten Akkord zusammen:

1. Klicken Sie auf die Akkordtaste in der SuperJAM!-Menuleiste. Das Akkord-Konstruktionsfenster öffnet sich.
2. Klicken Sie eine beliebige Anzahl weißer oder schwarzer Pianotasten, um sie zu aktivieren. Aktivierte Tasten verfärben sich blau.
3. Klicken Sie auf einige "blaue" Tasten. Sie werden wieder schwarz oder weiß. Nochmaliges Anklicken deaktiviert eine Taste.

4. Gefällt Ihnen Ihr Akkord, modifizieren oder ersetzen Sie seinen Namen.
5. Klicken Sie auf die Taste "Anfügen"

Durch Anklicken der Taste "Wählen" und halten der Maustaste erscheint die Liste der "vorfabrizierten" Akkorde. Lassen Sie die Maustaste über dem gewünschten Akkord los, wird dieser auf die oben erwähnte Mini-Pianotastatur übertragen, wo Sie ihn dann abändern können.

Beachten Sie, daß SuperJAM! während des Abspielens im Keyboardfenster sofort auf abgeänderte Akkorde reagiert. Das erlaubt Experimente in Echtzeit.

Sobald der neue Akkord in der Section "richtig" tönt, können Sie ihn der Akkordliste (unter einem neuen Namen!) anfügen. In Zukunft gehört er dann zum Repertoire der vorfabrizierten Akkorde und wird genau gleich eingesetzt.

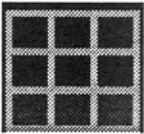
## **Einen Spieler stumm schalten**

Es ist nicht immer in allen Teilen eines Songs erwünscht, alle Spieler einzusetzen. Vor allem, wenn ein bestimmter Spieler hervorgehoben werden soll, haben die andern zu schweigen. Paukisten spielen in einem zweistündigen Konzert manchmal nur einige Takte. Asterix und Obelix sowie ein Wecker gehören deshalb zu ihrer Standardausrüstung.

Im Sectionfenster haben Sie gewiß die verschiedenfarbigen horizontalen Bälkchen gesehen. Deren Farbe entspricht der der Spielertasten. Das erleichtert die Uebersicht. Den Spielern sind folgende Farben zugeordnet:

- Leadsänger/stimme (Saxophon) = gelb
- Streicher (Streichinstrumente) = violett
- Gitarre (Gitarre) = rot
- Keyboard (Pianotastatur) = schwarz

- Bass (Bass) = blau
- Drums (Schlagzeug) = grau



Ausgefüllte Bälkchen zeigen an, daß der betreffende Spieler in diesem Takt beschäftigt ist. Bei nur "halbgefüllten" Bälkchen liegt der Spieler auf der faulen Haut, spielt also nicht.



Mit dem Radiergummi schalten Sie Takte für einen bestimmten Spieler stumm. Der Schreibstift weckt den Spieler wieder. Der Zauberstab schaltet zwischen den beiden Zuständen hin und her. Wenn Sie bei diesen Aktionen die Maustaste gedrückt halten, werden alle

mit dem Mauszeiger überstrichenen Bälkchen betroffen.

Wir wollen nun exemplarisch die Streicher im zweiten Schlag des ersten Taktes und den Bass im ersten, zweiten und dritten Schlag des zweiten Taktes stumm schalten:

1. Mit dem Zauberstab klicken Sie auf das zweite violette Bälkchen von links in Taktnummer 1. Das violette Bälkchen schrumpft auf die Hälfte der Originalgröße.
2. Klicken Sie Sie auf die ersten 3 blauen Bälkchen von links in Taktnummer 2.
3. Klicken Sie auf die Playtaste und hören Sie den Unterschied.

Das funktioniert auch, während die Section abgespielt wird.



## ***Eine Section abwechslungsreich gestalten***

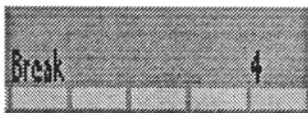
SuperJAM! bietet Ihnen im Sectionfenster 4 verschiedene Gestaltungselemente, die für musikalische Ueberleitungen benutzt werden können:

- **Intro:** steht meist am Anfang eines Stückes.

- **Fill:** fügt eine musikalische Verzierung ein.
- **Break:** baut eine Art Unterbruch in das normalerweise gespielte "groove" ein.
- **End:** erzeugt eine Abschlußsequenz in einem Stück.

### Bemerkung:

Wir haben diese zum Teil nicht übersetzbaren Ausdrücke bewußt beibehalten, da sie in gewissen Musikbereichen zum "Standardvokabular" gehören.



Diese Gestaltungselemente können irgendwo in einer Section eingesetzt werden. Es wäre theoretisch auch möglich eine Section mit "End" zu beginnen und mit "Intro" abzuschließen.

Jeder mit SuperJAM! ausgelieferte Style arbeitet mit diesen Gestaltungselementen.

Wie gehabt wird der Schreibstift dazu benützt, solche Gestaltungselemente einzugeben. Der Radiergummi??, na, löscht sie wieder, und mit dem Zauberstab lassen sie sich verändern. Ein Beispiel gefällig? Bitte:

1. Fahren Sie im Sectionfenster mit dem Schreibstift in die graue Zeile, in der sich die Taktnummern befinden. Klicken und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ein kleines Rollmenu mit den Namen der Gestaltungselemente erscheint.
2. Lassen Sie die Maustaste über dem gewünschten Gestaltungselement los.

Der Name des Gestaltungselementes wird nun an die Stelle der dortigen Taktnummer gesetzt.



Das Keyboardfenster verfügt ebenfalls über eine Fill-Taste, die allerdings nur momentan wirkt.

## **Style, Tempo und Tonart einstellen**

Wie schon erwähnt, werden Style, Tempo und Tonart beim Öffnen des Sectionfensters automatisch vom Keyboardfenster übernommen. Das ist praktisch, heißt aber nicht, daß Sie diese Parameter nicht jederzeit ändern könnten. Jede Section ihres Songs kann unterschiedliche Parameter haben. Nehmen wir mal an, Ihr Song begänne als langsame Ballade und würde dann in der Ueberleitung zu einem Rock. Im ersten Teil käme da der Style "12-8ballad" und ein Tempo von 90 Schlägen in Frage, in der Ueberleitung hingegen "Rock 1" und Tempo 120.

Um den Style zu ändern, klicken Sie im Sectionfenster auf die Taste, auf der vermutlich schon der Name eines Styles steht. Es erscheint eine Liste der schon installierten Styles. Wählen Sie einen neuen nach üblichem Verfahren.



Es könnte sein, daß der gesuchte Style nicht in der Liste auftaucht. In dem Falle müssen Sie ihn erst installieren. Klicken Sie auf die Style-Taste im Hauptmenu: Das Stylefenster öffnet sich. Wählen Sie nun "Laden" aus dem Stylefenstermenu.

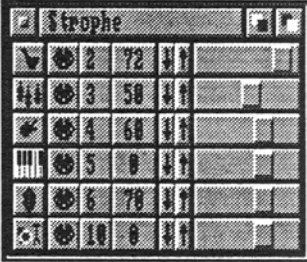
Die Tonart ändern Sie in Halbtonschritten durch klicken auf die gelben Auf-/Abpfeile. Die Akkorde passen sich selbstverständlich automatisch an. Klicken auf das "Fröhlich/Traurig"-Gesicht schaltet zwischen Dur und harmonischem Moll hin und her.

Das Tempo beeinflussen Sie durch klicken auf die violetten Auf-/Abpfeile. Halten Sie dabei die Maustaste gedrückt, geht das flotter. Noch flotter allerdings, wenn Sie auf die Taktzahl klicken und mit gedrückter Taste nach oben oder unten fahren.

## **Die Band wechseln**

In professionellen Arrangements werden verschiedene Teile eines Songs durch unterschiedliche Instrumentengruppen gespielt. Das belebt einen Song. Sie, als glücklicher Besitzer von SuperJAM! wer-

den deswegen nicht Budgetsorgen haben. Sie können für jede Section eine andere Instrumentengruppe bestimmen, genau wie Sie ja auch den Style, die Akkorde, das Tempo und die Tonart wechseln können.



Selbst wenn die Originalbesetzung aus dem Keyboardfenster übernommen wurde, lassen sich Ihre Spieler problemlos austauschen.

Um die Bandzusammensetzung, respektive die Instrumentierung, zu ändern, klicken Sie auf die Bandtaste, links der Songtaste. Das bekannte Bandfenster erscheint. Jedem Spieler läßt sich nun ein neues Instrument zuordnen.

Im Titel des Bandfensters steht nun nicht mehr "Keyboard" sondern der Name der Section, auf die sich diese Instrumentenauswahl bezieht.

### Das Section-Menu

Nach so viel Feinarbeit wollen wir noch einige globale Befehle des Sectionfenstermenus betrachten:

- Neu:** Falls Ihnen Ihre Section überhaupt nicht mehr gefällt, wählen Sie einfach den Befehl "Neu". Sie werden nach der Länge der neuen Section gefragt. Ein Klick auf "OK" räumt im Speicher (nicht aber auf der Diskette!) auf und eröffnet eine neue, leere Section. "Abbruch" stellt die "alte" Section wieder unverändert her.
- Laden:** Dieser Befehl holt eine früher abgespeicherte Section von einem Datenträger (Harddisk, Diskette, etc.) und überschreibt damit die momentane Section. Der übliche Filerequester möchte wissen, in welcher Verzeichnisgruft Ihr staubbedeckter Schatz gelagert ist. Beim Laden werden sämtliche Parameter der momentanen Section durch diejenigen der geladenen Section ersetzt.

- ❑ **Speichern:** Damit wird eine komplette Section mit all ihren Parametern (Style, Akkorde, Tonart, Instrumente) abgespeichert.
- ❑ **Export:** Der Exportbefehl wurde geschaffen, damit Sie die Section ändern SuperJAM!-Musikern weitergeben können. Er funktioniert wie "Speichern", speichert die Instrumentenbelegung aber nicht mit ab. Ihre Einstellungen würden, infolge fehlendem Standard bei der Instrumentenbelegung, bei Ihrem Kollegen mit anderer Ausrüstung unter Umständen zu sehr komischen Resultaten führen. Wenn er nun Ihre "exportierte" Section einlädt, wird die Instrumentenbelegung aus seinem Keyboardfenster übernommen. Die mitgelieferten "Demo-Sections" wurden mit "Export" abgespeichert.
- ❑ **Länge:** Um eine Section zu verlängern oder zu verkürzen, wählen Sie diesen Befehl. Ein "Länge"-Requester erscheint. Geben Sie die neue Länge in Anzahl Takten an. Bei einer Verkürzung gehen "überstehende" Akkordfolgen oder Parameter verloren, sonst bleibt alles an der alten Taktposition.
- ❑ **Name:** Erlaubt die Umbenennung einer Section. Es öffnet sich ein "Umbenennungs"-Requester, in dem Sie den alten Namen einfach abändern.
- ❑ **Wiederholen:** Für jede Section kann eine bestimmte Anzahl Wiederholungen für das Abspielen im Song programmiert werden. Wählen Sie den "Wiederholen"-Befehl, um einen "Wiederholungs"-Requester aufzurufen. Mit dem Schieber oder den Pfeilen stellen Sie, wie gewohnt, die gewünschte Anzahl ein (1-99).

Ueber die "Schnappschuss"-Technik werden wir uns später unterhalten. Im übrigen haben Sie jetzt eigentlich alle Möglichkeiten des Sectionfensters kennengelernt.

## ***Von der Section zum Song***

Ein Song besteht aus verschiedenen Sections. Um aus Sections einen Song zu arrangieren, brauchen wir jetzt das Songfenster.



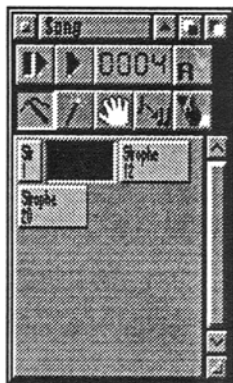
Klicken Sie auf die Songtaste. Das Songfenster erscheint. Ihre Section wird darin aufgelistet: rot, wenn sie aktiviert ist; gelb, wenn dies nicht der Fall ist. In diesem Fenster wird jede Section, die sie erzeugen, der Reihe nach abgelegt. Im betreffenden Rechteck werden auch der Sectionname, der Taktbeginn und eventuell die Anzahl Wiederholungen angezeigt.

### ein Beispiel:

Sie erzeugen eine Section von 4 Takten, mit dem Namen "Beginn". Darauf eine weitere von 2 Takten, mit dem Namen "Ende". "Beginn" wird dann bei Takt 1, "Ende" bei Takt 5 beginnen.

Das Songfenster erfüllt zwei sehr wichtige Funktionen innerhalb von SuperJAM!: Es arrangiert Songs aus Sections und spielt sie ab.

## Einen Song arrangieren



Im Songfenster machen Sie Ihr Songarrangement, indem Sie Sections erzeugen, bearbeiten, kopieren und neu arrangieren. Das Songfenster bietet Ihnen dazu die bekannten SuperJAM!-Mausmodi. Klicken Sie einfach, wie gewohnt, auf die entsprechende Taste, und der Mauszeiger zeigt Ihnen durch die geänderte Gestalt die einsatzbereite Funktion an. Die verschiedenen Funktionen wirken sich im Songfenster wie folgt aus:

- **Schreibstift:** Klicken Sie damit in das Songfenster, um eine neue Section zu erzeugen, das heißt deren Sectionfenster zu eröffnen.
- **Zauberstab:** Wenn Sie damit auf eine im Songfenster angezeigte Section klicken, öffnet sich deren Sectionfenster, wo sie sie bearbeiten können.



- **Hand:** Sie klicken damit auf eine im Songfenster angezeigte Section und "ziehen" sie mit gedrückter Maustaste nach unten oder "schieben" sie nach oben. So ändern Sie die Reihenfolge für den Ablauf der einzelnen Sections.
- **Duplikator:** Klicken Sie auf eine im Songfenster angezeigte Section. Sogleich wird dahinter eine Kopie eingefügt. Wenn Sie die Maustaste dabei gedrückt halten, können Sie die Kopie an eine beliebige Stelle verschieben.



- **Radiergummi:** Jede angeklickte Section löst sich in Nichts auf. Vorsicht!!!

Bei vielen Sections kann das Songfenster nicht mehr alle anzeigen. Beim Arbeiten mit den Amigafenster-Rollbalken verliert man leicht die Uebersicht. Deshalb kann mit dem nach oben zeigenden Dreieck das Songfenster auf volle Bildschirmgröße erweitert werden. Ein Klick auf das nach unten zeigende Dreieck reduziert das Fenster wieder auf die ursprünglichen Dimensionen.

Zum Songfenster gehört auch eine Menuleiste, die unter anderem auch Sectionbefehle enthält:

- **Laden:** lädt eine Section von Diskette (oder einem andern Datenträger) und überschreibt damit die aktivierte Section.
- **Speichern:** speichert die aktivierte Section auf Diskette. Damit läßt sich zum Beispiel eine Section-Bibliothek anlegen, auf die Sie zum Arrangieren von neuen Songs zugreifen können. Eine Idee, die momentan nicht im Song einsetzbar ist, kann sich später als Fundgrube erweisen.
- **Bearbeiten:** öffnet das Sectionfenster der aktiven Section, analog zum Zauberstab.

Soll eine Section mehrmals direkt hintereinander abgespielt werden, empfiehlt es sich, der Uebersichtlichkeit halber, davon nicht einfach

Kopien im Songfenster herzustellen. Die elegantere Methode besteht darin, im Sectionfenster (mit dem "Wiederholen"-Befehl) die Anzahl Wiederholungen festzulegen.

### **Aufführung Ihres Songs**

Wenn auch andere Fenster ihre Playtaste besitzen, können sie doch nur das in ihnen bearbeitete "Teilprodukt" abspielen. Einzig das Songfenster kann Ihr ganzes Arrangement wiedergeben. Dazu gehören folgende Fähigkeiten:

- Den ganzen Song einmal abspielen.
- Den Song ab einer bestimmten Section abspielen.
- Aufnahme einer separaten Leadstimme im Song.
- Laden, Abspeichern und Löschen des Songs.
- Exportieren der Aufführung als SMUS- oder MIDI-File.
- Synchronisierung der Aufführung mit MIDI, SMPTE oder externer Software.

### **Den Song abspielen**

Um den ganzen Song abzuspielen, klicken Sie auf die Start-Taste (Rechteck + Dreieck). SuperJAM! spielt jede Section in ihrer Reihenfolge und gemäß ihren Einstellungen.

Wollen Sie ab der aktivierten Section abspielen, klicken Sie auf die Play-Taste (Dreieck).

Der Taktzähler rechts der Playtaste zeigt Ihnen, welcher Takt gerade gespielt wird.

### **Eine Melodie aufzeichnen**

Auch wenn SuperJAM! eigentlich fast alles für Sie spielt, möchten

Sie Ihre eigene Melodielinie zum Song spielen.



Im Songfenster gibt es dazu oben rechts eine spezielle Taste, die ein rotes "R" (für "recording" = aufzeichnen) und ein gelbes Saxophon (= Symbol für Leadsänger/Spieler) enthält: Die Lead-Record-Taste. Sie setzen diese Funktion ein, um eine Solostimme zu den Sections im Songfenster hinzuzufügen. Sobald diese Taste gedrückt wird, geht SuperJAM! in den Recordmodus.

Wenn Sie nun die Start- oder Playtaste drücken, zeichnet SuperJAM! während des Abspielens jede eingespielte Note in einer Spur auf. Nach dem Stoppen des Playback schaltet sich die Aufnahmefunktion aus. Wenn Sie nun den Song abspielen, wird die aufgenommene Solostimme mitgespielt. Spielen wir das doch einmal durch:

1. In einem Songfenster mit einer oder mehreren Sections klicken Sie auf die Lead-Record-Taste.
2. Klicken Sie auf die Start-Taste. Der Song wird (wie ein Playback) abgespielt.
3. Während des Abspielens spielen Sie, sei es über das SuperJAM!-Keyboard, die Amigatastatur oder ein MIDI-Keyboard, eine Solostimme dazu.
4. Nach beendetem Durchlauf stoppen Sie die Aufnahme. Die Lead-Record-Taste wird deaktiviert.
5. Klicken Sie auf die Start-Taste, um das Ergebnis zu kontrollieren.

Ihr Song wäre jetzt komplett. Die eingespielte Leadstimme entlockt Ihnen vielleicht noch keinen Freudentaumel. Was soll's. Ueberschreiben Sie einfach das unbefriedigende Ergebnis durch eine neue Aufnahme. Die Leadstimme kann nicht bearbeitet werden: sie muß so oft neu aufgenommen werden, bis das Ergebnis befriedigt. Sollten Sie allerdings Bars&Pipes Professional besitzen und

SuperJAM! darin laufen lassen, gilt diese Einschränkung nicht.

Die Leadstimme bleibt in Zukunft mit dem Song verbunden. Jedes Umorganisieren des Ablaufs der einzelnen Sections betrifft deshalb auch die Solostimme.

### **Das Song-Menu**

Diese Befehle sind identisch mit denen der SuperJAM!-Taste im Hauptmenu:

- Neu:** löscht den aktuellen Song und setzt das Keyboard auf die Anfangswerte zurück. SuperJAM! entnimmt diese einem File mit Namen "new". Dieses File kann verändert werden.
- Laden:** lädt einen früher abgespeicherten Song.
- Speichern:** speichert den aktuellen Song, inklusive den Keyboardeinstellungen, allen Sections und Instrumenteneinstellungen auf Diskette (oder einen andern Datenträger).

### **Ein maßgeschneiderter SuperJAM!-Bildschirm**

Wie unter dem Befehl "Neu" erwähnt, holt sich SuperJAM! die Anfangswerte aus einem File mit dem Namen "new". Sie könnten sich also Ihren ganz persönlichen "Anfangsbildschirm" mit ihren bevorzugten Einstellungen gestalten. Öffnen Sie dann den Filerequester mit dem Befehl "Speichern". Löschen Sie darin den Verzeichnisnamen, drücken Sie RETURN, dann geben Sie als Filenamen "new" (ohne Hochkommas, versteht sich) ein und klicken auf "Speichern". Von nun an wird bei jedem Neustart oder "Neu"-Befehl ihre "Privat-Bedieneroberfläche" aufgebaut.

### **Das Export-Menu**

Das Exportmenu bietet Optionen für das Abspeichern Ihrer SuperJAM!-Kompositionen für den Einsatz in andern Programmen oder durch andere Musiker.

- **SMUS:** speichert Ihren Song im IFF SMUS-Format ab. Manche Amiga-Multi-Media-Programme und einfachere Musikprogramme lesen SMUS-Files. Siehe auch unter "Multi-Media-Kompositionen".
- **MFF:** speichert Ihren Song im MIDI File-Format. Die meisten Musikprogramme auf Amiga-, Macintosh-, Atari- oder IBM-Computern "verstehen" MIDI Files. Siehe auch unter "Multi-Media-Kompositionen".
- **SuperJAM!:** speichert den Song im SuperJAM!-Songformat, wie der normale "Song/Speichern"-Befehl, aber ohne für die einzelnen Sections die Instrumenteneinstellung mit abzuspeichern. Diese Option erleichtert den Austausch von Songs mit andern SuperJAM!-Benutzern. Ihre Einstellungen würden, infolge fehlendem Standard bei der Instrumentenbelegung, bei Ihrem Kollegen mit anderer Ausrüstung unter Umständen zu sehr komischen Resultaten führen. Wenn er nun Ihre "exportierte" Section einlädt, wird die Instrumentenbelegung aus seinem Key-boardfenster übernommen. Die mitgelieferten "Demo-Songs" sind so abgespeichert worden.

## Das Timing-Menu

Das Timing-Menu enthält alles, was es zum synchronisieren einer SuperJAM!-Produktion mit andern Hard- und Softwareprodukten braucht. Siehe auch unter "Multi-Media-Kompositionen".

Das wär's zum Songfenster. Eine sehr wichtige und umfangreiche Funktion im Sectionfenster haben wir noch aufgespart, und mit ihr möchten wir dieses Kapitel beschließen...

## Die "Schnappschuss"-Funktion

Damit das Spiel einen "Live-Charakter" bekommt, variiert SuperJAM! die Musik bei jedem neuen Durchgang. Bei genauem Hinhören

haben Sie das sicher bemerkt. Ihre SuperJAM!-Band wiederholt sich also nie.

"Fantastisch", werden Sie sagen, "aber könnte man nicht besonders gelungene Passagen dauerhaft festhalten?" Genau da hakt die "Schnappschuss"-Funktion ein.

Kehren wir in das Sectionfenster zurück. Wie das geht, wissen Sie ja mittlerweile.

Die Schnappschuss-Taste (ein Fotoapparat) im Sectionfenster bewirkt ein "Einfrieren" einer bestimmten SuperJAM!-Aufführung.

Bei aktivierter Schnappschuss-Taste wird alles im Sectionfenster abgespielte aufgezeichnet. Verwenden Sie die Start- und nicht die



Play-Taste (Schlaufenmodus). Im Schlaufenmodus folgt auf den letzten Takt sofort der erste, was ein genaues Positionieren schwierig macht. Jede neue Aufnahme überschreibt die vorhergehende. Sobald Ihnen eine gespielte Version besonders gut gefällt, klicken Sie wieder auf die Schnappschuss-Taste, um sie abzuschalten.

Damit Ihnen die "Jahrhundertversion" nicht entgeht, kann die Schnappschuss-Taste auch ständig eingeschaltet bleiben. Taucht dann plötzlich eine geniale Version auf, schalten Sie sie aus und schon zappelt Ihr Fisch im Netz.

Bei knappem Speicherplatz und/oder weiteren laufenden Tasks empfiehlt es sich allerdings eher, die Schnappschuss-Funktion auszuschalten bis Sie sie wirklich brauchen. Das spart Speicherplatz und Prozessorzeit.

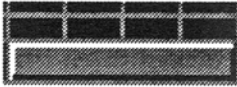
Nach getaner Arbeit möchten Sie wohl kontrollieren, was wirklich aufgezeichnet wurde. Das geht allerdings weder mit der Start- noch der Playtaste. Damit würde wieder eine neue Version erstellt. Wählen Sie den Befehl "Schnappschuss Vorschau" im Schnappschuss-Menü und die aufgezeichnete Fassung wird einmal originalgetreu abgespielt.

### **Schutz Tasten einsetzen**

Unterhalb der farbigen Bälkchen gibt es noch einen Takt breite "Schutz Tasten". Diese werden während der Schnappschuss-Vorschau zurückgestellt (Man muß allerdings genau hinsehen!), um zu zeigen,

daß diesmal nicht "in Live" gespielt wird.

Unter Umständen erscheint nur ein Teil einer Aufnahme brauchbar. Sie brauchen deswegen nicht alles neu zu beginnen. Mit den Schutz-tasten können Sie jeden Takt einzeln fixieren oder für neue Variationen freigeben.



Ihnen gefallen beispielsweise in einer aufgenommenen Section von 4 Takten die Takte 1, 3 und 4. Der zweite Takt befriedigt hingegen noch nicht ganz. Drücken Sie jetzt einfach die Schutz-tasten unter Takt 1, 3 und 4. Bei erneutem abspielen variiert SuperJAM! nur noch den zweiten Takt und läßt die andern unverändert. Erstellen Sie jetzt weitere Schnappschüsse, bis Ihnen auch Takt 2 zusagt.

Drücken Sie die Schutz-tasten nicht, bevor ein Schnappschuss gemacht wurde. Sie hätten dann eine nicht existente Version festgeschrieben und SuperJAM! könnte diese Takte nicht mehr spielen.



### Das Schnappschuss-Menu

Neben dem "Schnappschuss-Vorschau"-Befehl gibt es darin noch drei andere Befehle:

- Sperren alle:** aktiviert automatisch alle Schutz-tasten einer Section, spielt die aufgenommene Version aber nicht ab. Die Schutz-tasten bleiben eingerastet, bis sie manuell oder mit dem folgenden Befehl freigegeben werden.
- Freigeben alle:** schaltet alle Schutz-tasten aus; SuperJAM! kann wieder nach Herzenslust improvisieren.
- Schnappschuss leeren:** löscht alle von der Schnappschuss-funktion aufgenommenen Noten.

### Schnappschuss im Schnappschuss-Raster bearbeiten

Mit Hilfe der Schutz-tasten ist es Ihnen gelungen, sukzessive gelungene Takte festzuhalten. Wenn man den einzelnen Takt betrachtet, ist dies eine Alles-oder-nichts-Methode. Es sollte doch

eine Möglichkeit geben, einzelne Noten eines einzelnen Spielers zu ändern. Bitte schön... im Schnappschuss-Rasterfenster! Sobald Sie einen Schnappschuss erstellt haben, tun Sie folgendes:

1. Klicken Sie im Sectionfenster links auf eine der Spielertasten. Das Schnappschuss-Rasterfenster erscheint.
2. Mit dem Rollbalken rechts müssen Sie wahrscheinlich den Oktavbereich suchen, in dem der betreffende Spieler sich normalerweise herumtummelt.

In gewissen Styles bleiben einige Spieler unbeschäftigt, also würde deren Schnappschussraster leer bleiben. Ob ein bestimmter Spieler etwas tut oder nicht, zeigen Ihnen die kleinen VU-Meter (Lautstärke) im Keyboardfenster. Verhalten sie sich wie das Elektrokardiogramm eines Toten, dann...

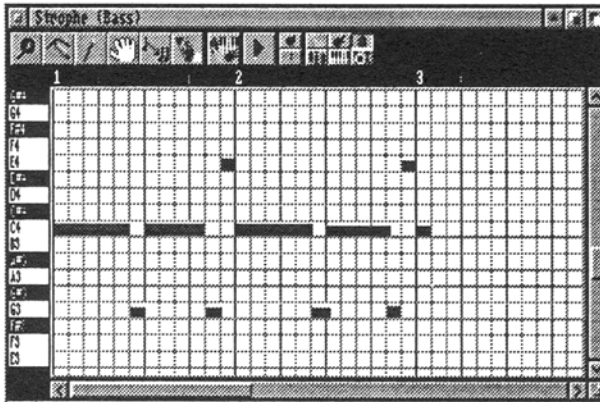
Und bleiben alle Spieler-Schnappschuss-Rasterfenster (welch schönes Wort!) leer, ... haben Sie vermutlich noch keinen Schnappschuss gemacht.

Die Bearbeitungsmethoden, die Sie sich jetzt aneignen werden, sind im wesentlichen dieselben, wie für die Bearbeitung von Pattern, aus denen sich ein Style zusammensetzt. Was Sie hier lernen verspricht also Langzeitnutzen und wird Ihnen später helfen, in einem praktisch identischen Raster, eigene Pattern und daraus eigene Styles zu entwerfen.

### ***Aufbau des Schnappschuss-Rasterfensters***

Das Schnappschuss-Raster zeigt die vom Spieler gespielten Noten auf einer Piano-Rolle. Links sehen Sie die zur betreffenden Notenhöhe gehörigen Pianotasten, auf denen die (absolute) Notenbezeichnung in der üblichen Kurzform steht. Beim Schlagzeuger (Drummer) stehen hier sinnvollerweise die Namen der Schlaginstrumente. Sobald Noten in dieses Fenster eingespielt werden (über SuperJAM!-Keyboard, Amigatastatur, MIDI-Keyboard), verfärben sich die entsprechenden Tasten rot.





Über dem Rasterfeld sind horizontal die Taktnummern aufgetragen. Die etwas dickeren grauen Striche innerhalb eines Taktes (schwarze Striche) markieren die Schläge, die feinen grauen Linien die im betreffenden Style eingestellte kleinste Notenauflösung (meistens: Achtel- oder Sechzehntelnoten).

Jede gespielte Note erscheint als horizontales Bälkchen und beginnt obligatorisch auf einer vertikalen Linie. Die Notendauer kann so direkt im Raster abgelesen werden.

Die Lautstärke zeigt sich vertikal durch die "Dicke" des Bälkchens. Bei voller Lautstärke nimmt das Bälkchen die ganze "Häuschen"-Breite ein, bei einem *planissimo* schrumpft es zu einem dünnen Strich.

Mit dem Rollbalken rechts können Sie höhere oder tiefere Oktaven einsehen. Der untere Rollbalken verschiebt die sichtbaren Taktnummern, zeigt Ihre Section also zu verschiedenen Zeitpunkten.

Unter den Befehlstasten werden Sie zwei Halbtasten entdecken (vierte von rechts) mit einer "fetten" und einer "mageren" Note. Dies sind die Zoomtasten, mit denen die Rasterweite vergrößert oder verkleinert werden kann. Sie erscheinen auch in andern SuperJAM!-Fenstern und haben überall die gleiche Funktion. Ein engeres Raster (magere Noten) verbessert die Uebersicht, erschwert aber den Einblick in die Details. Probieren Sie es aus.

## Den Schnappschuss abspielen

Die Playtaste im Schnappschuss-Rasterfenster funktioniert wie der Schnappschuss-Menubefehl "Schnappschuss-Vorschau", erzeugt also nicht eine neue Variante. Im übrigen verhält sie sich wie die Playtaste in andern SuperJAM!-Fenstern.

Im Menu "Spielen" markieren Sie die Spieler, welche mitspielen dürfen (oder auch nicht). Jeder Klick auf einen Spieler schaltet von inaktiv auf aktiv oder umgekehrt. Auch die "Multipack"-Methode - nacheinander bei gehaltener rechter Maustaste verschiedene Spieler anklicken - funktioniert. Drittens zeigt Ihnen das Menu sogar Tastaturabkürzungen, die dasselbe bewirken.

Der "Solo"-Befehl schaltet alle Spieler - mit Ausnahme des gerade bearbeiteten - aus.

## Den Schnappschuss bearbeiten

Im Schnappschuss-Rasterfenster stehen Ihnen die üblichen Bearbeitungswerkzeuge zur Verfügung. Gehen wir Sie einmal durch:

### Die Lupe

Nach einem Klick auf die Lupentaste verwandelt sich der Mauszeiger in eine Lupe.

Klicken Sie damit auf eine Note. Das Notenfenster zeigt nun die Notenparameter:

- **Zeit:** Im Schnappschuss-Rasterfenster beginnen alle Noten grafisch gesehen auf einer vertikalen Linie. In Wirklichkeit versetzt



SuperJAM! diese Noten ein ganz klein wenig, um die menschliche "Ungenauigkeit" zu imitieren. Diese Versetzung ist definiert in Pulsen, wobei eine Viertelnote 192 Pulse hat. Eine Note mit dem Timewert von -12 beginnt also ein bißchen zu früh bezogen auf den Schlag.

- **Bereich:** SuperJAM! variiert die eben erwähnte "menschliche" Ungenauigkeit in einem bestimmten Bereich, der hier in Prozent definiert wird.
- **Offset:** Diese Möglichkeit funktioniert nur im Pattern-Rasterfenster und wird dort erklärt.
- **Vel:** Die Velocity (= Anschlagstärke) einer Note als MIDI-Wert zwischen 1 (=sehr leise) bis 127 (= sehr laut).
- **Bereich:** SuperJAM! variiert die Anschlagstärke jeder Note. Dieser Schieber bestimmt den erlaubten Grad der zufälligen Abweichung in Prozent.
- **Länge:** Die Notenlänge gemessen in 192 Pulsen pro Viertelnote.
- **Bereich:** SuperJAM! variiert ebenfalls die Notenlänge jeder Note. Der erlaubte Bereich wird wiederum in Prozentwerten definiert.

Untersuchen Sie einige Noten und Sie werden sehen, wie diese Werte ändern.

## Der Schreibstift

Auch hier dient der Schreibstift zur Eingabe neuer Werte. Beachten Sie, daß beim Anklicken des Schreibstiftes das Notenfenster geöffnet bleibt. Geben wir doch mal eine Note ein:

1. Fahren Sie mit der Schreibstiftspitze in eines der Rechtecke. Klicken und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ein rotes Bällchen erscheint. Wenn Sie es nach rechts "in die Länge ziehen", vergrößern Sie die Notenlänge. Nach oben läßt es sich bis zum oberen Rand des Rechtecks verbreitern. Dies entspräche dann der maximalen Lautstärke.
2. Während Sie Ihrer neuen Note die definitive Form

geben, werden im vorher durch die Lupe geöffneten Notenfenster die Notenparameter dauernd nachgeführt. Das erlaubt eine äußerst genaue Eingabe.

3. Mit aktiviertem Schreibstift und gedrückter Playtaste können Sie Noten auch "fliegend" eingeben durch anklicken diverser Pianotasten links. Das funktioniert auch über das SuperJAM!-Keyboard, die Amigatastatur oder ein MIDI Keyboard.

Beim "fliegenden" Eingeben kann SuperJAM! entweder die Noten genau so (respektive ungenau!) setzen, wie Sie sie eingeben oder sie exakt in das Raster einpassen. Dazu dient die "Autoquantisieren"-Funktion im Menu "Einstellungen".

### **Der Zauberstab**

Er kann Länge und Dynamik einer bestehenden Note ändern. Klicken Sie damit auf die zu ändernde Note und ändern Sie sie mit gedrückt gehaltenener Maustaste nach gleicher Methode wie beim Schreibstift.

Wenn Sie mit dem Schreibstift eine schon bestehende Note anklicken, nimmt der Mauszeiger ebenfalls die Form des Zauberstabs an. Das erspart Ihnen die Anwahl der neuen Funktion.

### **Die Hand**

Damit klicken Sie eine Note an und ziehen sie mit gedrückter Maustaste an eine andere Stelle. Während der Verschiebung spielt SuperJAM! die neuen "Notenpositionen".

Um eine Note zu kopieren, benützen Sie den Duplikator. Klicken Sie damit auf eine Note und ziehen Sie, mit gedrückter Maustaste, die entstandene Kopie an die gewünschte Stelle, wo Sie die Taste loslassen. Beachten Sie, daß die blauen Linien links oben des Duplikator-Ikons die aktive Mauszeigerspitze darstellen.

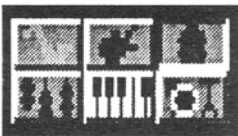
## Der Radiergummi

Um Noten zu löschen, klicken Sie auf die Radiergummitaste. Führen Sie den Mauszeiger über die zu löschende Note. Klick, und weg ist sie. Mit gedrückter Maustaste "überfliegen" und löschen Sie ganze Notenregimenter.

Während des Abspielens und bei aktiviertem Radiergummi kann eine Note auch gelöscht werden, wenn Sie im Moment, wo der Songzeiger (die sich bewegende Linie) über die zu löschende Note zeigt, dieselbe auf dem Keyboard drücken. Aber das ist wohl eher etwas für Joy-stickprofis, die wissen, wie man cool, im richtigen Moment, ein Raumschiff abschießt. Aber bitte, versuchen Sie es mal.

## Andere Spieler einsehen

Während Sie sich im Schnappschuss-Rasterfenster eines bestimmten Spielers befinden, können Sie leicht in dasjenige eines andern Spielers wechseln. Ein Klick auf die entsprechende Spielertaste (rechts der Zoomtasten) genügt. Im Normalfall wird SuperJAM! das bisherige Schnappschuss-Rasterfenster schließen und das des neu gewünschten Spielers öffnen. Zu Vergleichszwecken können Sie allerdings auch verschiedene Spielerfenster gleichzeitig offen halten. Dazu wählen Sie im Menu "Einstellungen" den Befehl "Mehrfach Rasterfenster".



Setzen Sie diese Möglichkeit sparsam ein. Nicht nur, daß man auf dem Bildschirm Platzangst bekommen könnte, diese Fenster sind auch speicherhungrig und bremsen die Prozessorarbeit.

Beachten Sie daß Ihre Aenderungen im Schnappschuss-Rasterfenster verlorene Liebesmüh sind, wenn Sie nicht die Schutz-tasten im Sectionfenster gedrückt haben. Im andern Falle nimmt sich SuperJAM! beim nächsten Abspielen des Songs die Freiheit, wieder auf eigene Faust zu improvisieren.



### **Was kommt noch auf Sie zu?**

- Wenn Sie die Turbosound-Technik einsetzen, möchten Sie vielleicht Ihre eigenen Instrumente entwerfen. Wie, erfahren Sie im nächsten Kapitel.
  
- Sie fühlen sich fit genug, um sich an das Konstruieren eigener Styles zu wagen, vertiefen Sie sich in das Kapitel "Die Elemente eines Styles".
  
- Möchten Sie SuperJAM!-Kompositionen in andern Programmen verwenden dann wäre das Kapitel "SuperJAM! und Multi-Media" genau richtig.

---

# TurboSound-Technik Flügel für Paula

---



## **Vorbemerkung für MIDIaner**

Sie sind stolzer Besitzer einer MIDI-Ausrüstung und denken nicht daran, die Tonerzeugung Ihrem Amiga zu überlassen? Dann brauchen Sie dieses Kapitel nicht zu lesen.

## **Wieso TurboSamples und Turbosound?**

Paula, so nennt sich die Chipdame in Ihrem Amiga. SuperJAM! holt sie aus ihrem Aschenbrödeldein aus und verleiht ihr Flügel. Obwohl die Preise für MIDI Soundmodule in der letzten Zeit dramatisch gesunken sind, kann nicht jeder Musikfan so viel Geld in eine derartige Ausrüstung stecken. Das soll allerdings kein Grund sein, auf musikalische Kreativität zu verzichten.

Auf der andern Seite reichen die vier Stimmen des Amiga-Soundchip nicht aus, um die SuperJAM!-Band abzudecken. Können Sie sich vorstellen, darin Schlagzeuge, Bass, Piano, Gitarre, Streicher und Melodiestimme unterzubringen? Und das erst noch mehrstimmig für jedes Instrument?

Um sowohl das Fehlen von MIDI Geräten, wie auch die beschränkten Amigasoundmöglichkeiten auszugleichen, haben wir TurboSamples und die Turbosound-Technik entwickelt. Sie ermöglichen das gleichzeitige spielen von sechs oder mehr Stimmen auf Ihrem Amiga, ohne irgendwelche zusätzliche Hardware! Je leistungsfähiger der Computer, desto mehr Stimmen kann er so produzieren. Mit einer Turbo-karte (Prozessor 68030) schafft Ihr Amiga bis zu 16 Stimmen gleichzeitig.

## **TURBOSAMPLES**

### **Was ist ein TurboSample?**

TurboSamples sind digitale Aufnahmen von SuperJAM!-Aufführungen, die dann wieder unter SuperJAM! oder auch selbstständig abgespielt werden können.

TurboSamples erlauben qualitativ hochwertiges Playback, das sonst bei langsameren Prozessoren gar nicht möglich wäre.

Auf einem langsameren Amiga feilen Sie Ihre Produktion mit tiefer Samplingfrequenz aus und nehmen sie dann mit mittlerer oder hoher Frequenz auf, um beste Wiedergabe zu erreichen.

### **TurboSample-Files einsetzen**

Ein TurboSample kann in verschiedenen Situationen nützlich sein:

- Wenn Sie eine SuperJAM!-Produktion außerhalb des SuperJAM!-Programms abspielen wollen.
- Wenn Sie SuperJAM!-Musik in MultiMedia-Anwendungen einsetzen wollen, dabei aber an gewisse Speichergrenzen stoßen.
- Wenn keine befriedigende Tonqualität erzeugt werden kann infolge ungenügender Prozessorgeschwindigkeit.

Ein TurboSample ist eine statische Momentaufnahme einer SuperJAM!-Komposition, die nicht mehr bearbeitet werden kann. Bei nicht zufriedenstellenden Resultaten müssen Änderungen deshalb in SuperJAM! ausgeführt werden. Dann macht man eine neue Aufnahme.



## **Das TurboSample-Menü**

Sobald eine SuperJAM!-Komposition gefällt, kann man ein TurboSample erstellen. Dazu dient das Menü "TurboSample", das vom Songfenster aus erreichbar ist.

Das TurboSamplemenü enthält eine Reihe von Optionen:

- Samplingfrequenz
- Vorschauinstrumente
- Record
- Play
- Laden

## **Bestimmen der Samplingfrequenz**

Bevor Sie Ihr TurboSample aufnehmen oder abhören, sollte die gewünschte Samplingfrequenz eingestellt werden. Die Optionen "tief", "mittel" oder "hoch" entscheiden über die Tonqualität. Auf Computern mit schnellem Prozessor werden Sie wahrscheinlich "hoch" für beste Tonqualität wählen, bei kleinerer Prozessorgeschwindigkeit "mittel" oder "tief". Diese Einstellung bezieht sich sowohl auf TurboSoundinstrumente wie auch auf TurboSamples.

## **Vorgehen bei Amigas mit kleiner Prozessorgeschwindigkeit**

Wenn Sie versuchen, auf einem Amiga mit langsamen Prozessor in Echtzeit mit hoher Samplingfrequenz zu komponieren, können Probleme auftreten. So werden unter Umständen nicht mehr alle Noten Ihrer Komposition wiedergegeben und die Maus reagiert nur noch sehr träge. Unter solchen Umständen verlieren Sie die Uebersicht über die Gesamtheit des Spiels eines einzelnen Spielers. Es ist also vernünftiger, eine tiefere Frequenz einzustellen und eine reduzierte Tonqualität in Kauf zu nehmen. Dank der TurboSamples können Sie dann am Schluß Ihre Komposition in höherer Qualität aufnehmen. Die Vorschaumöglichkeit erlaubt selbst bei kleiner Prozessorgeschwindigkeit realistisches Hineinhören in einzelne Aspekte Ihrer Komposition.

## Vorschau

Schafft es der Prozessor nicht, bei hohen Samplingfrequenzen alle Noten hinzukriegen, können Sie im Vorschauenfenster einzelne Spieler stumm schalten. Jetzt dürfte die Prozessorleistung für eine genaue Wiedergabe ausreichen.

Die Option "Vorschau Instrumente" finden Sie im Menü "TurboSample", wenn das Songfenster aktiv ist.



Das Vorschauenfenster zeigt sechs Spieler-tasten mit denen per Mausklick der betreffende Spieler stumm geschaltet wird. Damit können Sie verschiedene

Aspekte Ihrer Komposition isolieren und genauer betrachten.

## Ein TurboSample aufnehmen

Die Aufnahme eines Turbosamples hat gewisse Aehnlichkeiten mit dem Raytracing eines komplexen Objektes. Bei beiden gibt es kein augenblickliches Resultat, das schlußendliche Ergebnis wirkt aber meistens eindrucklich und professionell.

Weil ein TurboSample keine Variationen erzeugen muß und sich komplexe Berechnungen ersparen kann, erzeugt es selbst auf einem Amiga 500 mit einer einfachen Floppydisk gute Tonqualität. Machen wir doch mal eine Aufnahme:

1. Wählen Sie die Record-Option aus dem "TurboSample"-Menü. Ein Filerequester erscheint.
2. Geben Sie den Namen Ihres TurboSamples ein nach "File:", bestätigen Sie mit RETURN auf der Amigatastatur oder klicken Sie auf die "Speichern"-Taste. Der Export-Requester erscheint.
3. Die Stummtaste, in der Mitte des Exportfensters, bleibt inaktiv. Sie können ein TurboSample während der Aufnahme nicht mehr stumm schalten.

4. Wenn Sie den Aufzeichnungsvorgang beschleunigen wollen, klicken Sie auf die HiSpeed-Taste.
5. Um die Aufnahme des TurboSamples zu starten, klicken Sie auf die Export-Taste. Die Aussteuerungsanzeigen (VU-Meter) im Songfenster geben Ihnen eine Idee der musikalischen Aktivität während der Aufnahme.
6. Ein horizontaler Balken mit dem Titel "Kreieren TurboSample" zeigt Ihnen, wie weit der Aufzeichnungsprozess schon fortgeschritten ist. Sobald der Balken verschwindet, ist die Aufzeichnung beendet.

### **Abspielen eines TurboSamples innerhalb von SuperJAM!**

Wenn ein TurboSample erst einmal aufgezeichnet ist, können Sie es sich anhören mit der Option "Spielen" im "TurboSample"-Menü. Es erscheint eine Titelleiste mit dem Namen des gewählten TurboSamples.



Die Start- und Stoptasten des Songfensters beziehen sich nun auf dieses TurboSample, zumindest solange dieses aktiviert ist. Nach einer Aufnahme ist diese Abspieloption bereits aktiviert, so daß das Produkt sofort kontrolliert werden kann.

Um ins Songfenster und damit zur Echtzeitwiedergabe zurückzukehren, schließen Sie entweder die TurboSample-Titelleiste oder klicken einfach wieder ins Songfenster.

### **Ein TurboSample laden**

Ein früher aufgenommenes TurboSample kann mit dem "Laden"-Befehl des "TurboSample"-Menüs eingeladen werden:

Jedes neu geladene ersetzt ein vorher eingeladenes oder aufgenommenes TurboSample.

Jedes geladene TurboSample wird immer mit der gleichen Samplingfrequenz abgespielt, mit der es auch aufgenommen wurde, selbst wenn momentan andere Werte eingestellt sein sollten.

## **Das TurboSample-File-Ikon**

Wenn Sie ein TurboSample aufnehmen, speichert SuperJAM! dieses als spezielles File auf Diskette. Das aufgenommene TurboSample-File kann nun auch ohne den Einbezug des Songfensters abgespielt werden. Betrachten Sie dieses Ikon auf der Workbench: es zeigt kleine Noten, die vorbeizufliessen scheinen.

## **Spiele von TurboSamples außerhalb von SuperJAM!**

TurboSamples können nicht nur in SuperJAM! abgespielt werden. Wenn Sie einem Freund rasch Ihre letzte SuperJAM!-Komposition vorführen wollen oder TurboSamples via ARexx-Kontrolle in Multi-Media-Anwendungen einzubinden gedenken, besteht die Möglichkeit des Abspielens direkt ab Diskette.

## **Der TurboPlayer**

Um TurboSamples auch außerhalb des eigentlichen SuperJAM!-Programms abspielen zu können, wurde der TurboPlayer entwickelt.

Durch das SuperJAM!-Installationsprogramm wurde der TurboPlayer automatisch mit den übrigen Programmelementen installiert. (Siehe Kapitel 2, "Installation") Sie finden ihn in der Nähe des SuperJAM!-Ikons. Nach dem doppelklicken auf dieses Ikon öffnet sich ein kleines TurboPlayerfenster, das den Namen des abgespielten TurboSamples, wie auch die SMPTE-Zeit in Stunden, Minuten, Sekunden und Bildern (frames) anzeigt. Diese Anzeige erleichtert die Koordination mit andern Medien.

Je nach eingesetzter Workbenchversion sind Unterschiede zu beachten.

### **TurboPlayer mit Workbench 1.3**

1. Stellen Sie sicher, daß sich TurboPlayer und TurboSamples im gleichen Verzeichnis befinden.
2. Doppelklick auf das gewünschte TurboSample-Ikon.

### **TurboPlayer mit Workbench 2.04 (oder höher)**

1. Stellen Sie sicher, daß sich TurboPlayer und TurboSamples im gleichen Verzeichnis befinden.
2. Doppelklicken Sie auf das TurboPlayer-Ikon. Das TurboPlayerfenster erscheint.
3. Klicken Sie auf das gewünschte TurboSample-Ikon und "ziehen" Sie es mit gedrückter Maustaste in das TurboPlayerfenster. Stattdessen können Sie es auch doppelt anklicken.
4. Wiederholen Sie dasselbe mit den Ikonen anderer TurboSamples, die ebenfalls abgespielt werden sollen. Sie werden dann in der gleichen Reihenfolge abgespielt.

### **Ab Diskette spielen**

Wegen Geschwindigkeits- und Platzeinschränkungen können auf diese Weise nur mit mittlerer und tiefer Samplingfrequenz aufgenommene TurboSamples abgespielt werden.

Bei mittlerer Samplingfrequenz faßt eine Diskette 1 Minute Musik, bei tiefer Samplingfrequenz immerhin 3 Minuten, allerdings mit verminderter Qualität. Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Öffnen Sie das Floppydiskfenster. Darin sollte das (die) TurboSample(s)-Ikon(s) erscheinen.
2. Verschieben Sie das TurboPlayer-Ikon in das Floppydiskfenster.

3. Doppelklicken Sie auf das TurboSample-Ikon, das Sie hören wollen.

## **ARexx einsetzen**

Ueber ARexx-Befehle können andere Programme den TurboPlayer kontrollieren und so TurboSamples abspielen. Diese Befehle sind identisch mit denen, die Bars&Pipes in Zusammenhang mit dem ARexx Accessory verwendet.

Im Anhang finden Sie eine detaillierte Auflistung dieser ARexx-Befehle unter "TurboPlayer und ARexx".

## **TURBOSOUNDS**

Um sowohl das Fehlen von MIDI Geräten, wie auch die beschränkten Amigasoundmöglichkeiten auszugleichen, haben wir die Turbosound-Technik entwickelt. Sie ermöglicht das gleichzeitige spielen von sechs oder mehr Stimmen auf Ihrem Amiga, ohne irgendwelche zusätzliche Hardware! Je leistungsfähiger der Computer, desto mehr Stimmen kann er so produzieren. Mit einer Turbo-karte (Prozessor 68030) schafft Ihr Amiga bis zu 16 Stimmen gleichzeitig.

IFF ist das Standard-Soundformat für Amigacomputer. TurboSound kann diese Files nicht direkt abspielen. Sie müssen dafür erst in das Turbosoundformat konvertiert werden.

Um diese Umwandlung zu erleichtern wurde SuperJAM! mit einem eigenen TurboSound-Editor ausgerüstet. Als eigenständiger und leistungsfähiger Soundeditor erlaubt er Ihnen die bequeme Entwicklung eigener Instrumente.

## **Wie Turbosound arbeitet**

Der TurboSound-Editor entwickelt neue Instrumente, indem er Standard-Amiga-IFF-Samples einlädt und in Turbosounds umwandelt,

mit Hilfe ausgefeilter Werkzeuge. Dabei kann er sich durchaus mit den besten momentan erhältlichen Samples-Editoren messen. Unser Hauptanliegen war es, das Kreieren von Instrumenten so einfach wie möglich zu gestalten.

Bevor wir in die Details einsteigen, wollen wir noch erklären, wie Turbosounds funktionieren.

Sie wissen vielleicht, daß Amiga-IFF-Sample-Instrumente aus je einem Sample pro Oktave bestehen. Die Amiga Sounderzeugung kann ein Sample durch Tonhöhenveränderung für alle Töne einer Oktave verwenden. Unglücklicherweise verfügt der Amiga Soundchip nur über die Möglichkeit, vier solcher Stimmen gleichzeitig zu spielen.

Die Turbosoundtechnik umgeht diese Hardwareeinschränkung, indem sie verschiedene Instrumente zusammenmischt und diese Mischung auf nur einem Tonkanal (mono) ausgibt. Dadurch entfällt die Beschränkung auf vier Stimmen.

Das heißt aber auch, daß wir nicht mehr auf die Hardware-Möglichkeit, ein Sample auf verschiedenen Tonhöhen innerhalb einer Oktave abzuspielen, zurückgreifen können. Wir sind nun gezwungen, für jede Tonhöhe ein eigenes Sample bereitzustellen. Statt ein Sample für jede Oktave, brauchen wir je eines für jeden Ton jeder Oktave!

Ein bißchen technisch, nicht wahr?. Fassen wir vorläufig zusammen:

- Turbosound-Instrumente bestehen aus einem Sample für jede Note.
- Jede Oktave umfaßt 12 Noten.
- Ein Turbosound-Instrument bewältigt 10 Oktaven.

So wird verständlich, daß TurboSound-Instrumente ziemlich Speicherplatz benötigen. Wir wollen Samples deshalb möglichst speichersparend konzipieren.

## **Die TurboSound-Instrument-Bibliothek**

SuperJAM! wird mit einer breitgefächerten Sammlung von Turbo-sounds ausgeliefert. Vielleicht genügt Ihnen dieses Angebot. Wollen Sie aber bestehende Turbosounds abändern oder neue TurboSound-Instrumente aus IFF Samples kreieren, lesen Sie bitte weiter.

### **TurboSounds entwickeln**

SuperJAM! stellt eine ganze Palette an Werkzeugen zur Verfügung, damit Sie leicht Ihre eigenen TurboSounds entwickeln können. Bevor wir tiefer in die Materie eindringen, wollen wir einige Punkte auflisten, die für des Entwickeln von TurboSounds wichtig sind:

1. Irgendeine Note in irgendeiner Oktave wählen.
2. Eine Sound-Datei in den Notensamplebuffer importieren.
3. Das Sample perfekt in der Tonhöhe stimmen.
4. Schneiden, Kopieren und Einkleben von Sampleabschnitten.
5. Spezialeffekte auf das Sample anwenden.
6. Die Schlaufenpunkte im Sample definieren.
7. Das Sample kopieren, um eine Oktave zu füllen.
8. Ein Instrument aus Samples zusammenstellen.
9. Das TurboSound-Instrument abspeichern.

Wir wollen diese Punkte nun im Detail durchgehen. Räumen Sie vorgängig auf dem Bildschirm auf mit dem "Neu"-Befehl im "Turbo-sound"-Menü.



## Der TurboSound-Editor

Der TurboSound-Editor kann von allen SuperJAM!-Fenstern über die Spielertasten aufgerufen werden:

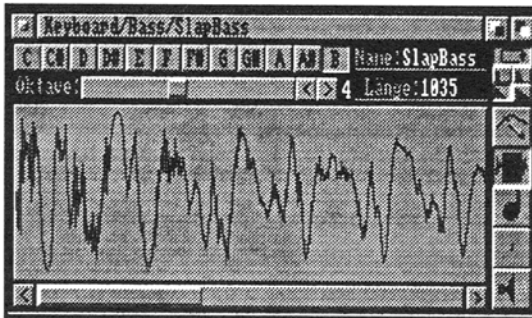


1. Klicken Sie auf die Bandtaste.



2. Jeder der sechs Spieler benützt seine eigenes TurboSound-Instrument. Suchen Sie also zuerst den Spieler, dessen Instrument Sie bearbeiten möchten. Befindet sich auf der Taste rechts neben dem Spieler ein Lautsprecher-Ikon, dann ist alles in Ordnung. Zeigt sie aber ein MIDI-Ikon, müssen Sie darauf klicken, um daraus ein Lautsprecher-Ikon zu machen. Der Lautsprecher symbolisiert die TurboSound-Einstellung.

3. Klicken Sie auf die Spielertaste. Der TurboSound-Editor öffnet sich.

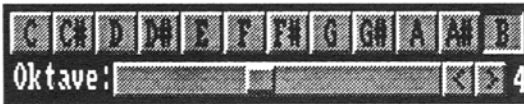


### Hinweis für Bars&Pipes Professional-Benutzer

Wenn Sie SuperJAM! innerhalb Bars&Pipes Professional laufen lassen, bildet TurboSound ein separates Tool. Entnehmen Sie ein TurboSound-Tool der Toolbox und montieren Sie es in die Pipeline. Dann doppelklicken Sie darauf, um den TurboSound-Editor zu öffnen.

## Ein Sample wählen

Unterhalb des Fensternamens befindet sich eine Reihe von 12 Notentasten. Der TurboSound-Editor gibt Ihnen die Möglichkeit jeder Note einer Oktave ein Sample zuzuweisen.



Klicken Sie auf eine Notentaste, um sie auszuwählen, wobei wir Ihnen wärmstens "C" empfehlen, weil die meisten IFF Samples in "C" gestimmt sind. Später werden Sie sehen, wie das Sample in der Tonhöhe für die anderen Noten der Oktave gestimmt wird.

Unter den Notentasten befindet sich ein Schieber mit dem Sie die rechts angezeigte Oktave verändern können. Diese Zahl zeigt an, in welcher Oktave sich Ihr Ton befindet.

Unter den Notentasten befindet sich ein Schieber mit dem Sie die rechts angezeigte Oktave verändern können. Diese Zahl zeigt an, in welcher Oktave sich Ihr Ton befindet.

## Ein Sample laden

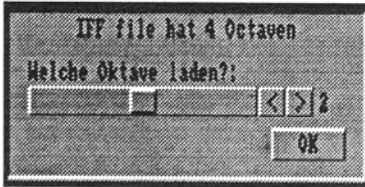
Auch wenn der TurboSound-Editor über einen Schreibstift verfügt mit dem Sie direkt ein Sample zeichnen können, ist es nicht möglich, ein Sample von Grund auf zu konstruieren. Sie müssen immer zuerst ein Sample laden; erst dann bauen Sie damit Ihr neues TurboSound-Instrument.

Wir haben einige wenige Samples im Samples-Directory der TurboSound-Diskette mitgeliefert. Möchten Sie allerdings ernsthaft eigene TurboSound-Instrumente kreieren, sollten Sie entweder in Sampling-Hardware investieren oder sich eine Sammlung von Samples anlegen, die in der Public Domain-Szene leicht (und billig) zu bekommen sind.

Laden wir also ein Sample:

1. Wählen Sie den "Laden"-Befehl aus dem "Sample"-Menü. Der Filerequester erscheint.

2. Legen Sie den Pfad fest, um zum Sample zu gelangen, dann doppelklicken Sie darauf.
3. Handelt es sich beim Sample um ein IFF Instrument, erscheint der IFF Requester. Bestimmen Sie, welche Oktave des Sample Sie einladen möchten, dann klicken Sie auf Okay. SuperJAM! lädt das Sample und zeigt es grafisch an.



Oktave des Sample Sie einladen möchten, dann klicken Sie auf Okay. SuperJAM! lädt das Sample und zeigt es grafisch an.



4. Klicken Sie auf die Lautsprecherfaste, um es zu hören.

Damit könnte SuperJAM! erst einen einzigen Ton spielen. Beim Abhören (siehe Punkt 4) gibt es einige Optionen, die Sie mit dem "Spielen"-Befehl im Menü "Einstellungen" festlegen können:

- Alles:** spielt das ganze Sample.
- Anzeige:** spielt den sichtbaren Teil eines Sample.
- Ausschnitt:** spielt nur den Teil des Sample, der markiert ist.

Um einen größeren oder kleineren Ausschnitt des Sample zu sehen, klicken Sie auf die Zoomtasten rechts. Die "fette" Note vergrößert die Darstellung und zeigt mehr Details, wobei zwangsläufig die Uebersicht schwieriger wird.

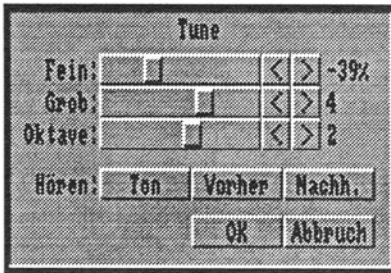
Mit dem Rollbalken unten "fahren" Sie das ganze Sample ab.

Im Namenfeld, rechts des Noten- und Oktavenwählers, steht der Sample-Name. Darunter dessen Länge in Bytes. Klicken Sie einmal auf diese Angabe, so wird die Sample-Länge in Sekunden angezeigt.

## Ein Sample stimmen

Es ist äußerst wichtig, über ein perfekt gestimmtes TurboSound-Instrument zu verfügen. Leider werden Samples oft leicht verstimmt aufgenommen. Also korrigieren wir die Tonhöhe:

1. Wählen Sie den Befehl "Stimmen" aus dem "Sample"-Menü. Der Stimmrequester öffnet sich.
2. Klicken Sie auf die Taste "Ton", um einen Referenzton zu hören.



3. Klicken Sie auf die Taste "vorher", um das Sample mit dem Referenzton zu vergleichen.
4. Korrigieren Sie die Tonhöhe mit den "grob-" und "fein"-Reglern
5. Klicken Sie auf die Taste "nachher", um den Referenzton mit dem nachgestimmten Sample zu vergleichen.
6. Klicken Sie auf Okay, wenn das Ergebnis befriedigt. Der Requester schließt sich.

Sollte das Sample um eine Oktave (oder mehr) außerhalb des Referenztons liegen, haben Sie vermutlich die falsche Oktave erwischt. Verschieben Sie entweder das Sample mit den Samplemenübefehlen "Schneiden" und "Kleben" oder holen Sie sich eine andere Oktave des Samples von Diskette.

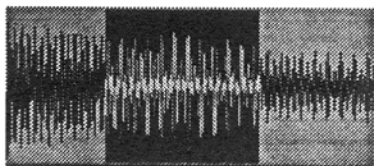
## Schneiden und Kleben

Der TurboSound-Editor kann schneiden und kleben wie andere Amigaprogramme! Sie können also, wie in einer Textverarbeitung, Ausschnitte herausschneiden und anderswo wieder einkleben:

1. Klicken Sie auf die Ausschnitt-Taste, unterhalb des Schreibstiftes rechts.



2. Wählen Sie den gewünschten Ausschnitt durch klicken in den Ausschnittbeginn, dann ziehen Sie die Maus mit gedrückter Taste bis zum Auschnittende und lassen die Taste los. SuperJAM! legt ein rosarotes Rechteck über den markierten Ausschnitt.
3. Wählen Sie den Befehl "Schneiden" aus dem Menü "Editieren": SuperJAM! nimmt den markierten Bereich aus dem Sample heraus.



4. Klicken Sie an die Stelle des Sample, wo Sie den herausgeschnittenen Abschnitt einsetzen möchten.
5. Wählen Sie den Befehl "Kleben" aus dem Menü "Editieren". SuperJAM! fügt den neuen Abschnitt ein.
6. Klicken Sie auf die Lautsprechertaste, um zu hören, welchen "Schaden" Sie angerichtet haben.

Ganz schön schwierig mit der Maus genau den gewünschten Ausschnitt zu markieren! SuperJAM! hilft Ihnen dabei mit zwei Optionen, die Sie im Untermenü "Ausrichtung" innerhalb des Menüs "Einstellungen" finden werden. Damit sind genaue Schnitte möglich.

Die erste Option, "Nulldurchgang", läßt nur Schnitte an Stellen zu, in denen das Signal die Mittellinie schneidet, also den Wert 0 hat. Schnitte bei Nulldurchgängen garantieren sanfte Uebergänge auf andere Ausschnitte und verhindern Verzerrungen.

Die zweite Option, "gestimmt", läßt nur Schnitte an Stellen zu, die exakt dem Vielfachen der Notenfrequenz entsprechen.

- Benützen Sie die "Nulldurchgang"-Option um "Klicken" (Verzerrungen) zu vermeiden.

- Benützen Sie "gestimmt", damit die neue Wellenform "musikalisch" bleibt.

Wir empfehlen, beide Optionen eingeschaltet zu lassen.

Das Menü "Editieren" enthält insgesamt elf Befehle:

- SCHNEIDEN:** entfernt den gewählten Abschnitt des Samples und legt ihn in einem Buffer ab.
- KOPIEREN:** erstellt eine Kopie des gewählten Abschnittes und legt sie im Buffer ab für spätere Verwendung. Das Sample bleibt unverändert.
- BEHALTEN:** löscht die Teile vor und nach dem ausgewählten Abschnitt.
- KLEBEN:** fügt den im Buffer abgelegten Sampleteil hinter dem Mauszeiger ein.
- MISCHEN:** mischt den markierten Sampleteil mit dem Sampleausschnitt im Buffer.
- LÖSCHEN:** löscht den markierten Ausschnitt aus dem Sample.
- EINFÜGEN:** fügt einen leeren Abschnitt in den markierten Bereich ein.
- SETZEN SCHLAUFE:** bewirkt, daß der markierte Teil immer wieder als Schlaufe wiederholt wird. "Loop" nennt sich das in korrektem Fachchinesisch. Mehr dazu später.
- RÜCKNAHME:** stellt (zu Ihrer unendlichen Erleichterung) den Zustand vor dem zuletzt ausgeführten Befehl wieder her, macht ihn also ungeschehen. Sie sehen, daß Computer dem Leben manchmal überlegen sind.
- WÄHLEN ALLES:** wählt das gesamte Sample und nicht nur den gerade sichtbaren Teil.

- **WÄHLEN SCHLAUFE:** fügt den markierten Ausschnitt der Schlaufe an.

Versuchen Sie die Länge Ihres Samples so kurz wie möglich zu halten. Je länger ein Sample, desto größer der benötigte Speicherplatz und die Prozessorarbeit. Machen Sie also Gebrauch von den Befehlen im Menü "Editieren", um das Sample auf die kleinstmögliche Länge zu bringen. Das könnte so geschehen:

1. Markieren Sie einen Ausschnitt mit der Maus.
2. Wählen Sie im Untermenü "Spielen" des Menüs "Einstellungen" den Befehl "Ausschnitt".
3. Klicken Sie auf die Lautsprechertaste. Nur der markierte Ausschnitt wird abgespielt. Versuchen Sie dies mit verschiedenen Abschnitten.
4. Sobald die Wiedergabe befriedigt, wählen Sie "Halten" aus dem Menü "Editieren", um nur noch den markierten Ausschnitt weiter zu behalten.
5. Machen Sie Punkt 2. rückgängig, indem Sie im Untermenü "Spielen" den Befehl "Alles" wählen.

Das Untermenü "Spielen" kennt noch eine dritte Variante: "Anzeige". Sie bewirkt, daß nur der im TurboSoundfenster sichtbare Teil des Sample wiedergegeben wird.

Wie Sie inzwischen wissen, besteht die Hauptcharakteristik der TurboSoundtechnik darin, für jeden Ton jeder Oktave ein eigenes Sample zu benutzen. Manchmal kann das mit dem gleichen Sample bewerkstelligt werden, das dann für jeden Ton gestimmt wird, manchmal wird ein separates Sample für jede Note benötigt. Das erklärt die Notwendigkeit, jedes Sample so klein wie möglich zu halten, ohne allerdings die Tonqualität zu opfern.

Wenn beispielsweise jedes Sample 41'000 Bytes umfaßt, dann umfaßt eine einzelne Oktave eines einzelnen Instrumentes bereits deren 492'000! Der SJ-TurboSound-Editor gibt sich deshalb unheimlich Mühe, aus Ihnen einen Speichersparspezialisten zu machen.

## Spezialeffekte anwenden

Töne können mit den Befehlen des Menüs "Effekte" verändert oder verfremdet werden. Dazu muß erst ein Ausschnitt markiert werden. Jetzt stehen folgende Befehle zur Verfügung:

- FILTER:** kappt die extremen Ausschläge der Frequenzkurve im markierten Ausschnitt. Der Ton wird dadurch weicher, aber auch weniger hell. Wiederholte Anwendung der Filterfunktion erzeugt eine immer flachere Kurve.
- ÜBERBLENDEN:** mischt den Anfang des markierten Ausschnittes mit dessen Ende, um bei Schlaufen einen weicheren Übergang zu schaffen. Mehr dazu später.
- EINBLENDEN:** blendet den Ton sanft in den markierten Ausschnitt ein. Dieses Einblenden kann nützlich sein beim entwerfen von Instrumenten, deren Tonkurve sanft beginnt. (Streicher, etc.)
- AUSBLENDEN:** blendet den Ton sanft innerhalb des markierten Ausschnittes aus. Dieses Abklingen wird beispielsweise für Schlagzeuge verwendet.
- MAXIMUM:** setzt den markierten Bereich auf maximale Lautstärke.
- UMKEHREN:** kehrt die Wellenform des markierten Bereichs um; der Ton wird nun rückwärts abgespielt.
- INVERTIEREN:** invertiert im markierten Bereich die Kurve um 180°, bezogen auf die Mittellinie. Kurvenspitzen werden zu Kurventälern und umgekehrt.



- ❑ **ZENTRUM:** verschiebt den markierten Wellenausschnitt nach oben oder unten. Ein nicht zentriertes Sample kann zu Verzerrungen führen.

### Hilfe!

Das Resultat dieser Manipulationen dürfte nicht immer befriedigen. Vergessen den Befehl "Rücknahme" im Menü "Editieren" nicht!

Neben all diesen Effekten und Befehlen können Sie auch selbst Hand anlegen: Ein Klick auf die Schreibstifttaste aktiviert den Mauszeichnungsmodus. Ihre Hand wird zum Tonkünstler und zeichnet oder verändert die Tonkurve direkt im TurboSoundfenster.

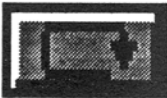
Wie früher ausgeführt, müssen Sie dazu erst ein Sample einladen. Die Sample-Erzeugung von "Null" weg ist nicht möglich.

Sie werden rasch feststellen, daß man sich mit dem Schreibstift auf Korrekturen beschränken sollte. Selbst nach zehn Tassen Kaffee erreicht die menschliche Hand noch nicht die Nervosität einer echten Tonkurve.

## Samples loopen

Um Speicherplatz zu sparen, verwenden die meisten Instrumente in ihren Samples eingebaute Schlaufen. Erreicht das Instrument beim Abspielen die geschlaufte Stelle, wird dieser Abschnitt endlos wiederholt bis die Taste losgelassen wird. Ein Orgelton zeigt dies sehr gut. Nach dem Anklingen des Tones bleibt dieser konstant. Ein kurze Schlaufe kann das "Halten" des Tones übernehmen. Bei einem Schlagzeug hingegen lassen sich kaum sich wiederholende Tonpartien ausmachen. Die Verwendung einer Schlaufe kommt in diesem Falle nicht in Frage.

## Die Looppunkte setzen



Die "Loopfunktion" wird mit der "Looptaste" in der oberen rechten Ecke unter der Titelzeile aktiviert. Die angeklickte Taste "rastet" ein und der Schlaufenpfeil wechselt von rot zu schwarz, um anzuzeigen, daß die Loopfunktion aktiviert ist.

Damit diese Funktion überhaupt arbeiten kann, müssen ihr Anfangs- und Endpunkt bekannt sein. Das Bestimmen der Looppunkte ist allerdings eine Kunst für sich:

1. Setzen Sie die Optionen des Untermenüs "Ausrichtung" im Menü "Einstellungen" auf "Nulldurchgang" und "gestimmt". Das erleichtert das Auffinden von Punkten, die harmonische Uebergänge ermöglichen.
2. Holen Sie sich den gewünschten Abschnitt ins Fenster und vergrößern sie ihn bis genügend Details erkennbar sind.
3. Wählen Sie das Loopsegment durch klicken und ziehen mit der Maus. Versuchen Sie diesen Abschnitt so klein wie möglich zu halten, vorzugsweise nur einige Zyklen der Wellenform.
4. Wählen Sie den Befehl "Setzen Schlaufe" im Menü "Editieren".
5. Klicken Sie auf die Lautsprechertaste zur Kontrolle des Abschnittes. Erweist sich das Resultat als unbrauchbar, ja, dann geht's zur Strafe zurück zu Punkt 3. (Auch das nennt sich Schlaufe...)
6. Wählen Sie den Befehl "Ueberblenden" aus dem "Effekte"-Menü. Das macht die Schlaufe weicher.
7. Nochmaliges Kontrollhören. Tönt die Schlaufe falsch, wählen Sie den "Rücknahme"-Befehl und beginnen nochmals mit Punkt 3.

Die Looptaste funktioniert in jedem individuellen Sample, das zu einem TurboSoundinstrument gehört.

Sobald ein Sample "geloopt" ist, verfügt es über kein ausblendendes Ende mehr. Das Ausblenden wird deshalb nach dem Loslassen der

Taste von der TurboSound-Software übernommen. Unterhalb der Looptaste befinden sich vier Tasten, die die Ausblendcharakteristik (Decay) bestimmen. Die obere linke Taste bewirkt ein abruptes Ausklingen, während die untere rechte Taste langsam ausblendet. Auch diese Tasten wirken auf jedes Sample eines Instruments.

## **Ein Instrument zusammenbauen**

Wir haben nun Sounds geladen, gestimmt und geloopt. Nun soll daraus ein Instrument werden. Das "Sample"-Menü stellt uns die nötigen Befehle zur Verfügung.

### **Der Befehl "kreieren Oktave"**

Der bei weitem leistungsfähigste Befehl im "Sample"-Menü ist der Befehl "kreieren Oktave". Dieser geht vom gerade angezeigten Sample aus und entwickelt daraus eine Gruppe identischer Samples, um die Noten einer ganzen Oktave abzudecken. Dieser Befehl verändert einfach die Tonhöhe für jedes Einzelsample, ohne es grundsätzlich zu verändern.

Typischerweise würden wir also zuerst für jede Oktave ein in "C" gestimmtes Sample herstellen und dann mit dem beschriebenen Befehl die Oktaven "auffüllen".

Nach der Befehlsausführung werden Sie teilweise Unterschiede in der Länge der Samples feststellen. Keine Panik, das ist notwendig damit alle Tonhöhen perfekt gestimmt sind.



Gehen Sie, wenn immer möglich von der Note "C" aus. Oktaven, die auf andern Noten aufgebaut sind, arbeiten (aus komplizierten, mathematischen Gründen) selten zufriedenstellend.

## Das Sample-Menü

Das Sample-Menü kann auch dazu dienen, in einem TurboSoundfenster Samples oder Sampleteile auszuschneiden, um Sie in einem zweiten TurboSoundfenster in ein anderes Sample wieder einzukleben oder sie auch zwischen verschiedenen Oktaven auszutauschen. Damit kämen wir zu den restlichen Befehlen des Sample-Menü:

- **NEU:** löscht das angewählte Sample.
- **LADEN:** lädt ein Sample von Diskette (Harddisk etc.). SuperJAM! erkennt automatisch das Datenformat (IFF Sample, Binärdaten oder SuperJAM! Samplefile) und paßt sich entsprechend an.
- **SPEICHERN:** speichert das aktuelle Sample auf Diskette (Harddisk etc.). Mit diesem Befehl können Sie sich eine Sample-Bibliothek anlegen und darauf zurückgreifen, um neue Instrumente zu kreieren.
- **KOPIEREN:** erstellt eine Kopie des gesamten aktuellen Samples mit all seinen Parametern (Loop-Punkte etc.) und legt sie in einem Buffer ab zur späteren Verwendung.
- **KLEBEN:** ersetzt das Sample durch den momentanen Bufferinhalt. Zusammen mit dem "Kopieren"-Befehl lassen sich so Samples innerhalb eines Instruments oder zwischen Instrumenten verschieben.
- **STIMMEN...:** öffnet den Stimm-Requester. Dieser Befehl ist die notwendige Ergänzung zum Schneiden- und Klebenbefehl. Wenn Sie ein Sample beispielsweise von "D" nach "D#" kopieren, müssen Sie seine Tonhöhe nachstimmen:
  1. Klicken Sie auf die "D"-Taste, um das "D"-Sample auszuwählen.
  2. Wählen Sie den Befehl "Kopieren" aus dem "Sample"-Menü.

3. Klicken Sie auf die "D#"-Taste, um das "D#"-Sample auszuwählen.
  4. Wählen Sie den Befehl "Kleben" aus dem "Sample"-Menü.
  5. Klicken Sie auf die Lautsprechertaste. Nanu, das tönt ja nach "D"!
  6. Wählen Sie "Stimmen..." aus dem "Sample"-Menü. Der Stimmrequester öffnet sich.
  7. Klicken Sie auf die Taste "Ton", um den genauen Referenzton zu hören.
  8. Klicken Sie auf die Taste "nachher", um das Sample zu hören. Au, falsche Note!
  9. Klicken Sie auf den rechten Pfeil hinter dem Regler "grob", um die Note um einen Halbton zu erhöhen.
  10. Vergleichen Sie erneut die Tonhöhen. Du liebes Lieschen, es geht!
  11. Klicken Sie auf "Okay", um die neue Stimmung zu akzeptieren.
- 
- KREIEREN OKTAVE:** nimmt das aktuelle Sample und dotiert alle Noten der Oktave mit gestimmten Kopien dieses Samples. (Das aktuelle Sample sollte in "C" gestimmt sein).
  - LÖSCHEN OKTAVE:** Löscht eine Oktave von Einzelsamples, beginnend mit dem aktuellen. Wenn also "D" aus Oktave 5 angewählt ist, "räumt" dieser Befehl bis zu "C" in Oktave 6 auf.

## Oktaven verschieben

- SAMPLE EINE OKTAVE HÖHER:** verschiebt alle Samples um eine Oktave nach oben.
- SAMPLE EINE OKTAVE TIEFER:** verschiebt alle Samples um eine Oktave nach unten.



Erzeugen Sie keine Oktaven von Samples, die sie nicht wirklich brauchen. Die meisten SuperJAMI-Spieler bewegen sich nur innerhalb von zwei Oktaven. Was darüber hinausgeht ist speicherfressender Luxus.

## Ein TurboSoundinstrument abspeichern

Sobald Ihr TurboSoundinstrument komplett ist, speichern Sie es auf Diskette ab. Dazu dient der Befehl "Speichern" im "TurboSound"-Menü. Danach wird das TurboSound-Titelfenster den Filenamen als Instrumentennamen anzeigen. Verwechseln Sie nicht Instrumenten- mit Samplennamen! Jedes Sample hat seinen eigenen Namen, der hinter "Name:" angezeigt wird, während der Instrumentenname in der Titelzeile steht. Die individuellen Namen helfen Ihnen, die Uebersicht nicht zu verlieren. Bei Instrumenten, die aus sehr verschiedenen Samples bestehen, kann man so Einzelkomponenten auseinanderhalten. Beispielsweise bei einem Drumset mit Hi Hat, Tom, Snare...

Von jetzt an können Sie das neue Instrument in Ihren SuperJAMI-Kompositionen einsetzen. Aber wir haben noch einige "TurboSound"-Befehle vergessen:

- NEU:** ersetzt das aktuelle Instrument durch ein "leeres". Zum Beispiel, um Ihr eigenes Instrument vorzubereiten.
- WÄHLEN:** zeigt eine Liste der eingeladenen TurboSoundinstrumente. Wählen Sie ein Instrument durch anklicken seines

Namens. Das ausgewählte Instrument wird das aktuelle ersetzen. Sollten keine Instrumente eingeladen sein, wird die Liste leer sein.

- ❑ **LADEN:** lädt ein TurboSoundinstrument von Diskette. Benützen Sie diesen Befehl nicht, um Instrumente, die mit "Wählen" schon in der Liste erscheinen, überflüssigerweise doppelt einzuladen.
- ❑ **SPEICHERN:** speichert ein TurboSoundinstrument auf Diskette. Wenn Sie Ihr eben zusammengebasteltes Instrument später wiederfinden wollen, müssen Sie es unbedingt abspeichern.



Im Gegensatz zur übrigen SuperJAMI-Band werden TurboSoundinstrumente separat abgespeichert. Auf diese Weise müssen sie nicht mit jedem Song abgespeichert werden, was deren "virusartige" Vermehrung unterbindet und letztlich Speicherplatz spart.

- ❑ **SAMPLE EINE OKTAVE HÖHER:** verschiebt alle Samples um eine Oktave nach oben.
- ❑ **SAMPLE EINE OKTAVE TIEFER:** verschiebt alle Samples um eine Oktave nach unten.
- ❑ **EINE OKTAVE HÖHER STIMMEN:** betrifft das ganze Instrument und verschiebt die Tonhöhe jedes Samples um eine Oktave nach oben. Dies kompensiert die Tonhöhenverschiebung, die bei einem Samplingfrequenzwechsel von einer tieferen zu einer höheren Frequenz entsteht.
- ❑ **EINE OKTAVE TIEFER STIMMEN:** betrifft das ganze Instrument und verschiebt die Tonhöhe jedes Samples um eine Oktave nach unten. Dies kompensiert die Tonhöhenverschiebung, die bei einem Samplingfrequenzwechsel von einer höheren zu einer tieferen Frequenz entsteht.



Das "Hin- und herschieben" mit obigen Befehlen wird die höheren Frequenzen beschneiden und den Ton "breitiger" machen. Das sollten Sie vermeiden.

## **Samplingfrequenz (sampling rate)**

Der TurboSound-Synthesizer beherrscht drei verschiedene Samplingfrequenzen: 4182, 8364 und 16'728 Hz. Dies ist wichtig, wenn Sie einen Hardware-Sampler zur Erzeugung eigener Sounds einsetzen. Glücklicherweise sind dies die in der Amigawelt üblichen Frequenzen und gewährleisten weitgehende Kompatibilität.

Läuft SuperJAM! auf einem Amiga mit schnellerem Prozessor, können Sie auf die höheren Samplingfrequenzen umschalten. Das bedeutet einerseits verbesserte Tonqualität, andererseits verringert jede Verbesserung der Auflösung die Anzahl der gleichzeitig möglichen Instrumente um die Hälfte.

Ändern Sie die Samplingfrequenz zwischen "hoch", "mittel" oder "tief" in der Option "Samplingfrequenz" im Menü "Einstellungen".

SuperJAM!, pfiffig wie immer, merkt natürlich, welcher Prozessor in Ihrer Wundertüte steckt und verhindert bei langsamen Versionen die Wahl der Option "hoch".

Wenn Sie die Samplingfrequenz ändern, braucht SuperJAM! einige Momente, um sich auf die neue Synchronisation einzustellen. Ihr Song wird für einige Sekunden ins Trudeln kommen.

## **Rückblick**

Mit dem TurboSound-Editor können Sie irgendein IFF-Sample bearbeiten, es ins TurboSoundformat konvertieren und als SuperJAM!-Instrument einsetzen. Umgekehrt geht das allerdings nicht mehr.

TurboSoundinstrumente werden zu Speicherfressern, wenn Sie nicht aufpassen. Der TurboSound-Editor wurde speziell darauf getrimmt,



Ihnen alle denkbaren Möglichkeiten in die Hand zu geben, um kompakte, aber trotzdem musikalische Samples zu entwerfen, die den Originalklang nicht verraten.

Sie können jeder Note innerhalb eines Instruments ein verschiedenes Sample zuweisen.



---

# MIDI - Das ist Musik!

---



## Wieso MIDI?

Auch wenn die im vorhergehenden Kapitel beschriebene TurboSound-Technik und TurboSamples multi-timbrale (=mehrere Instrumente gleichzeitig) Arrangements auf dem Amiga erlauben, kann deren Tonqualität nicht mit der selbst preisgünstiger MIDI-Instrumente verglichen werden.

Ein Amiga kann auch im Zeitalter der Compact Disc nur mit 8-Bit-Samples arbeiten, während MIDI-Instrumente in der Regel 16-Bit-Samples verwenden.

Für alle diejenigen, die ein Maximum aus SuperJAM! herausholen wollen ist der Fall klar. MIDI bietet wesentlich bessere Tonqualität, entlastet das SuperJAM!-Programm und erlaubt den Einsatz einer Vielfalt von Instrumenten. SuperJAM! muß sich jetzt nicht mehr um die eigentliche Tonerzeugung kümmern. Daraus resultieren mehr verfügbarer Speicher und weniger Prozessorbelastung. Das bedeutet wiederum schnelleren Aufbau der verschiedenen Fenster und raschere Reaktion auf Eingaben.

Mit einer multitimbralen MIDI-Ausrüstung, und sei sie auch noch so preiswert, kann SuperJAM! erst richtig die Muskeln spielen lassen.

## MIDI-Funktionen im Bandfenster

Das Bandfenster stellt eine Reihe von MIDI-Funktionen zur Verfügung mit denen Sie Ihre MIDI-Instrumente steuern können:

- Kanalnummerkontrolle

- Program Change (Soundwahl) über Name oder Nummer
- MIDI-Lautstärkeeinstellung (volume)
- Volumewerte in Velocitywerte umwandeln
- Bandzusammenstellung voreinstellen
- Schlagzeuge zuweisen (Drum map assignment)

### **SuperJAM! auf MIDI-Instrumente einstellen**

SuperJAM! geht erst einmal davon aus, daß mangels MIDI-Instrumenten die TurboSound-Technik eingesetzt wird. Sobald Sie aber Ihre MIDI-Einstellungen eingegeben haben, wird SuperJAM! in Zukunft sich schon beim Start darauf einstellen.

Zu diesem Zweck öffnen wir das Bandfenster, das Sie am bequemsten vom Keyboardfenster aus erreichen. Klicken Sie dort einfach auf die Bandtaste.



Das Keyboard-, Styles- und Pattern-Rasterfenster teilen sich die gleiche Band, während jedes Sectionfenster seine eigene Band mit verschiedener Instrumentenbesetzung haben kann.

Betrachten wir zuerst einmal das typische Vorgehen, um einem Bandspieler ein MIDI-Instrument zur Verfügung zu stellen:

1. Die MIDI/Lautsprecher (TurboSound)-Taste so einstellen, daß sie das MIDI-Symbol zeigt.
2. Den MIDI-Kanal einstellen.
3. Die Soundnummer (MIDI patch) einstellen
4. Eventuell die Oktave des gewählten Instrumentes einstellen.

5. Die Lautstärke einstellen.
6. Die gewählten Einstellungen auf Diskette abspeichern.

## **Das Bandfenster im MIDI-Einsatz**

Die MIDI/Lautsprecher-Taste entscheidet, ob der Spieler mittels TurboSounds oder MIDI-Instrumenten spielt. Bei der Einstellung MIDI zeigen die zwei Tasten rechts des MIDI-Ikons den MIDI-Kanal und die Patch-Nummer (oder Soundnummer).

### **Den MIDI-Kanal einstellen**

Klicken Sie auf die Taste mit der blauen Nummer, halten Sie die Maustaste gedrückt und lassen sie sie im Mini-Rollmenü erst über der gewünschten Nummer los.

Spiele zwei verschiedene Spieler über den gleichen MIDI-Kanal, wird von beiden (auch bei unterschiedlichen Einstellungen) das selbe Instrument mit der gleichen Lautstärke angesteuert. Solange Sie also noch nicht an den Grenzen der Möglichkeiten Ihres MIDI-Instruments gelangt sind, sollten Sie immer jedem Spieler einen eigenen Kanal zuweisen.

### **Die MIDI-Patch-Taste**

Rechts der MIDI-Kanaltaste befindet sich die MIDI-Patch-Taste. Auf dieser Taste sehen Sie die Nummer oder den Namen des eingestellten MIDI-Patch'. Bei Zahlen klicken Sie einfach darauf und fahren mit gedrückter Taste auf oder ab, um den Wert zu erhöhen oder zu erniedrigen. Bei Namen erscheint ein Rollmenü, in dem Sie die Maustaste über dem gewünschten Namen loslassen.

## Die Oktave verschieben

Ein für einen Spieler eingestelltes Instrument spielt nach Ihrer Beurteilung vielleicht zu hoch oder zu tief. Kein Problem! Rechts neben der MIDI-Patch-Taste findet sich ein Auf- und ein Abwärtspfeil. Jeder Klick darauf verschiebt das Instrument um eine Oktave nach oben oder unten. Damit Sie die Originaleinstellung ohne Angstschweiss wiederfinden, wird eine Verschiebung in einer der beiden Richtungen rot angezeigt. Klicken Sie also einfach auf den entgegengesetzten Pfeil bis beide Pfeile wieder schwarz erscheinen.



### Einschränkung

Bei Schlagzeugen und andern speziellen Patch' kann eine solche Verschiebung unbeabsichtigte Wirkungen zeigen. In andern Oktaven sind unter Umständen ganz andere Sounds untergebracht. Bei gewissen Synthesizern starten dann plötzlich Raketen, grunzen Schweine oder pfeifen die Vögel. Aber Abwechslung macht bekanntlich das Leben süß.

## Die MIDI-Lautstärke (volume) einstellen

Die MIDI-Lautstärke wird mit dem Schieber rechts eingestellt. Dadurch werden MIDI-Controller-Events (Control Change #7) übermittelt, die bei Ihrem MIDI-Instrument die Lautstärke einstellen.

Die meisten Synthesizer verstehen diese Anweisung. Falls Ihr Gerät nicht darauf reagiert, können Sie SuperJAM! auch anweisen Volumewerte in Velocitywerte umzuwandeln. (Details werden nachgeliefert)

SuperJAM! bietet aber noch andere Annehmlichkeiten im Patchfenster. Klicken Sie auf die Spielertaste (links der MIDI-Taste) um es zu öffnen.

## Program Change-Informationen verwalten

Unterdessen sind wir Ihnen wohl einige Erklärungen über MIDI-

Patch und Patch-Namen schuldig. Der MIDI-Befehl, der einen bestimmten Sound oder ein bestimmtes Instrument auswählt, wird "Program Change" genannt. Mit diesem Befehl können Sie unter 128 Instrumenten (oder Patches) auswählen. Der MIDI-Standard verzichtet darauf, eine genaue Beziehung zwischen einer bestimmten angewählten Nummer und einem bestimmten Instrument herzustellen. Praktisch jeder Synthesizer trifft andere Zuweisungen. Das ist auch sinnvoll so. Ein "klassisch" ausgerichteter Proteus/2 bietet andere Instrumente an als sein eher "zeitgenössischer Kollege", der Proteus/1. Ersterer ordnet beispielsweise der Nummer 15 "Solo Cello", letzterer der gleichen Nummer "Metal Vapor" zu.

## Die Patchnamenliste

Um Sie trotzdem vor dem Chaos zu bewahren, bietet SuperJAM! die Möglichkeit, jedes Instrument mit seiner Patchnummer für einen bestimmten Synthesizer zu katalogisieren. Die Patchnamenliste für Proteus/1 würde also der Patchnummer #0 "Stereo Piano", der Patchnummer #1 "Hall Strings", der Nummer #2 "InChoirIrie" usw. zuordnen. Für Proteus/2 wären das "Solo Cello" für #0, "Solo Viola" für #1, "Solo Violin" für #2 und so fort.

In der Titelzeile des Patchfensters wird der Spielername angezeigt. Darunter zeigt die Patchnamentaste den angewählten Patchnamen an, vorausgesetzt, daß eine Patchnamenliste installiert ist. Wenn dies der Fall ist, können Sie darauf klicken und nach üblicher Manier aus dem erscheinenden Rollmenü ein anderes Instrument auswählen.

## Das Patchnamen-Menü

Ueber das Patchnamen-Menü laden, speichern und arrangieren Sie Ihre Patchnamenliste mit folgenden Befehlen:

- LÖSCHEN:** löscht die aktuelle Patchnamenliste.
- LADEN:** lädt eine Patchnamenliste von Diskette.

- SPEICHERN:** speichert die aktuelle Patchnamenliste auf Diskette. Wollen Sie Ihre eben erstellte Liste später wieder verwenden, müssen Sie sie abspeichern.
- WÄHLEN:** wählt eine der aktuell geladenen Patchnamenlisten. Ein Rollmenü erscheint unter dem Mauszeiger. Fahren Sie auf den Namen der gewünschten Patchnamenliste und lassen Sie die Maustaste los.
- EDITIEREN:** öffnet den Patchnamen-Requester. Darin erstellen Sie Ihre eigene Patchnamenliste.

## **Eine Patchnamenliste erstellen**

Das Erstellen einer Patchnamenliste wird Ihnen auf die Dauer viel Zeit einsparen. Sobald Sie einmal erstellt ist, können Sie sie schnell und leicht wieder abrufen.

Überzeugt? Dann erstellen wir unsere erste Patchnamenliste:

1. Geben Sie hinter "Patch:" eine Nummer ein oder klicken Sie auf die Auf- Abpfeile.
2. Geben Sie nach "Name:" den Patchnamen ein.
3. Drücken Sie die RETURN-Taste. Der Requester verlangt nun die weiteren Eingaben.
4. Wenn Sie Ihre Liste beendet haben, klicken Sie auf "Okay", um den Requester zu schließen.

*SuperJAMI-Patchnamenlisten sind kompatibel mit Bars&Pipes Professional "Super Setup"-Patchnamenlisten (enthalten im Pro Studio Kit) und deshalb austauschbar.*

## **Andere Patch-Optionen**

Unter der Patchnamentaste liegt der Patchnummernschieber. Mit ihm können Sie sehr rasch alle 128 MIDI-Patchnummern "durch-



blättern". Dabei werden auch die Patchnamen angezeigt und der entsprechende Sound gespielt.

Mit der "Test"-Taste hören Sie sich das eingestellte Patch an.

Reagiert Ihr MIDI-Instrument nicht auf die Lautstärkeeinstellung, versteht es vermutlich den "MIDI-Control Change Befehl #7" nicht. Das läßt sich beheben durch die Taste "Volume>Velocity". Sie bewirkt, daß SuperJAM! für jede Note den Volumewert in einen Velocitywert (Anschlagstärke) umsetzt, wobei die Originaldynamik beibehalten wird.

Lassen Sie doch bei diesen Einstellungen die Band spielen, und sie werden sofort hören, welche Wirkung die Soundwechsel zeigen.

### ***Speichern Sie Ihre MIDI-Einstellungen ab***

Ihre Midi-Instrumente sind nun ausgewählt. Sie werden diese Einstellungen wohl für späteren Gebrauch abspeichern wollen. Benützen Sie dazu die Befehle "Speichern" und "Laden" im "Band"-Menü.

Wie schon erwähnt können bei Drum maps (Schlagzeug-Listen) jeder Note verschiedene Schlagzeuge zugeordnet werden. Wir werden das später in einem eigenen Kapitel im Detail betrachten. Diese Drum maps (Schlagzeuglisten) für den Drummer (Schlagzeuger) können über das zweite Bandfenstermenü "Drum" geladen oder gespeichert werden.



---

# ***Darf es ein Tango sein?***

## **Style-Elemente**

---



In der Zwischenzeit sind Sie mit SuperJAM! vertraut genug, um mit uns in tiefere Schichten der musikalischen Kreativität und Kontrolle von SuperJAM! einzutauchen.

Selbst wenn Ihnen die mitgelieferten Styles für Ihre musikalische Betätigung ausreichen, werden Sie dieses und die folgenden Kapitel mit Gewinn lesen.

Dieses Kapitel schneidet alle einen Style betreffenden Fragen an und bereitet Sie so auf das Entwerfen eigener Styles vor.

Musikalische Erfahrung und Kenntnisse der Musiktheorie sind sehr hilfreich beim Entwickeln eigener Styles. Allerdings kann man auch durch das Studium bestehender Styles sehr viel lernen.

Wir wollen nun unsere Untersuchung starten.

### ***Ein Style unter der Lupe***

Um in einem bestimmten Style zu spielen, muss SuperJAM! wissen, wann es welche Noten spielen soll. Logisch! Aber wie?

SuperJAM! legt diese Informationen in einem sogenannten "Pattern" ab. In seiner einfachsten Form besteht ein Pattern aus einer kurzen Aufnahme von Noten, die endlos abgespielt werden:

1. Wählen Sie irgendeinen Style im Keyboardfenster.
2. Klicken Sie auf die Playtaste.
3. Hören Sie genau hin. Nichts anklicken, nur hinhören! Haben Sie bemerkt, wie sich das gleiche Pattern immer wiederholt?

4. Hören Sie noch konzentrierter zu. Gewisse Noten ändern sich ganz unmerklich. SuperJAM! scheint jedes Mal eine leicht veränderte Version des Patterns zu spielen. Aha! Eine Variation ist eine der verschiedenen Versionen eines Patterns.

Unsere erste Erkenntnis: Ein Pattern ist ein "Stück" Musik, das endlos abgespielt wird. Jedes Pattern kann in "Unterpatterns" oder Variationen zerlegt werden, die die subtilen Änderungen beschreiben, die wir bei jedem Durchgang festgestellt haben.

### **Die Sechs-Mann-Band**

Ein Pattern muss also beschreiben, welches Bandmitglied (oder Spieler) eine einzelne Note spielt:

1. Während der Style abgespielt wird klicken Sie auf die Bandtaste im Keyboardfenster. Das Keyboard-Bandfenster öffnet sich.
2. Verschieben Sie alle Lautstärkeregler nach links. Stille!
3. Schieben Sie jetzt den Drums-(Schlagzeug) Lautstärkeregler nach rechts. Wir hören nur den Schlagzeuger mit seinem typischen Part. Schieben Sie den Regler wieder zurück nach links.
4. Wiederholen Sie diesen Vorgang für jeden Spieler. Einzelne Spieler haben vielleicht nicht in allen Patterns etwas zu tun. Andere "improvisieren" mehr als andere. Aber jeder Spieler zeigt seine einmalige "Handschrift" innerhalb eines Patterns.
5. Stellen Sie den Ausgangszustand wieder her und schliessen Sie das Bandfenster.

Unsere zweite Erkenntnis: Ein Pattern ist aus sechs Aufnahmen (eine für jeden Spieler) zusammengesetzt, die sich immer wiederholen.

## 16 Variationen

Damit die Wiedergabe natürlich oder, wenn Sie wollen, "menschlich" tönt, spielt jeder Spieler eine von mehreren Variationen der Aufnahme. In der Tat stellt SuperJAM! jedem Spieler 16 Variationen zur Verfügung. Jeder Spieler wählt jedesmal nach dem Zufallsprinzip eine andere Variation. Der Schlagzeuger könnte also Variation 3, der Gitarrist Variation 12, der Keyboarder Variation 9, usw., spielen.

Unsere dritte Erkenntnis: Ein Pattern besteht aus sechs Spielerparts, wovon jeder aus 16 Varianten auswählt. Das ergibt, laut Adam Riese:  $16 \times 16 \times 16 \times 16 \times 16 \times 16$ , das sind mehr als 16 Millionen mögliche Kombinationen. Kein Wunder, dass sich SuperJAM! nie wiederholt!

## Spezialfälle

Manchmal benötigt ein Style für bestimmte Fälle ein besonderes Pattern:

1. Klicken Sie auf die Playtaste im Keyboardfenster. Hören Sie, wie SuperJAM! den Style spielt.
2. Klicken Sie auf die "Fill"-Taste (der "Farbkessel").
3. Hören Sie sich das "Fill"-Pattern an.

Unsere vierte Erkenntnis: Die einfachste Art "Fills", "Intros", "Breaks" und "Ends" auszuführen besteht darin, dafür eine spezielle Aufnahme abzuspielen. Genau dies tut SuperJAM!. Jeder Style kann Spezialpattern enthalten für bestimmte musikalische Verzierungen wie Fill, Intro, Break und End. Und jedes dieser Pattern hat wieder sechs Spielerparts, wovon jeder 16 Variationen enthält.

## Akkorde und Pattern

Bei schnellen Akkordwechseln ist es sinnvoll, ein Pattern zu verwenden, das raschen Wechseln entgegenkommt. Andererseits, wenn ein Style den gleichen Akkord im ganzen Takt verwendet, würde ein

"nervöses" Pattern nur störend wirken. Jedes Pattern legt fest, welcher von drei Akkordwechselfunkten erlaubt ist:

- Akkordwechsel auf jedem Schlag.
- Akkordwechsel auf jedem zweiten Schlag.
- Akkordwechsel nur auf dem ersten Schlag eines Taktes.

Gewöhnlich kann ein einziges Pattern alle drei Niveaus betreuen. Aber in einigen ausgeklügelten Styles werden zwei oder drei Pattern eingesetzt. Eines davon kann Akkordwechsel auf jedem Schlag zulassen, während ein anderes die beiden andern Optionen einsetzt.

Unsere fünfte Erkenntnis: Jedes Pattern definiert, welche musikalischen Verzierungen und welche Akkordwechselfunkte es zulässt. Damit sind fast alle wichtigen Aspekte abgedeckt. Ein kritischer Punkt bleibt:

### **Uebergang von Akkord zu Akkord**

Was passiert, wenn Sie einen Akkord spielen und dann einen andern? SuperJAM! benutzt zwei deutlich unterschiedliche Notengruppen!

Die Antwort darauf ist nicht ganz einfach zu geben. Dieses Verständnis brauchen wir aber, um realistische Styles zu entwerfen. Wir versuchen, Ihnen erst einmal das Problem durch Praxis anschaulich zu machen.

SuperJAM! wurde so programmiert, dass es wie ein ausgebildeter Musiker "denkt". Zum leichteren Verständnis versetzen wir uns in eine imaginäre "Livesituation". Statt SuperJAM! soll uns mal die hübsche Esther an der Orgeltastatur unsere Wünsche ausführen:

1. "Esther, spiel doch bitte mal im Boogie Woogie Style in "C"-Dur und beginne mit einem "C"-Akkord."
2. Esther greift in die Tasten. Super! Klingt wirklich wie ein

Boogie Woogie "C"-Akkord in "C"-Dur.

3. "Esther, spiel einen "F"-Akkord." Sie führt es aus und es tönt hervorragend. Wir bitten sie noch, einige andere Akkorde zu spielen. Auch sie tönen gut.
4. Wie macht sie das denn? Kennt sie jede einzelne Akkordvariante auswendig? Fragen wir sie.. "Okay, Esther. Stop. Was tatest du, als wir dich baten, einen G-Dur-Akkord zu spielen?"
5. Esther runzelt die Stirn und antwortet, "Nun, ich weiss, was ein G-Dur-Akkord ist und ich weiss, wie man Boogie Woogie spielt. Also habe ich meine Hand in die richtige Position bewegt, um den G-Dur-Akkord zu spielen. Und von da aus spielte ich dann den Boogie Woogie.
6. Als du mich batest einen D-Moll-Akkord zu spielen, bewegte ich meine Hand in die "D-Moll-Position" und fuhr weiter, Boogie Woogie zu spielen."
7. So macht sie das also: Sie weiss auswendig, wie man den Rhythmus, oder das Pattern, eines Boogie Woogie-Style spielt. Wenn wir sie bitten, einen bestimmten Akkord zu spielen, wendet sie dieses Rhythmuspattern auf diesen Akkord an.

...Und so macht es auch SuperJAM!. Damit wären wir bei unserer sechsten Erkenntnis: Jeder SuperJAM!-Style speichert, wie ein Akkord gespielt wird, nicht aber wie ein spezifischer Akkord aussehen muss. Wenn Sie von SuperJAM! verlangen, einen Akkord im gerade eingestellten Style zu spielen, verschiebt es seine "binären Finger" zu dieser Position und spielt den Akkord im betreffenden Style-Rhythmus. Genau wie Esther das auch gemacht hat. Das erklärt, wieso SuperJAM! einen vorgegebenen Akkord braucht, um überhaupt spielen zu können.

Unsere sechste Erkenntnis: Ein Pattern erklärt also **nicht welche** genauen Noten gespielt werden müssen. Dagegen gibt es an, **wie** die Noten in einem gegebenen Akkord zu spielen sind.

Das folgende Beispiel erläutert die Beziehung zwischen Akkord und Pattern:

1. Wenn SuperJAM! spielt, klicken Sie auf die Stoptaste, um das Spiel zu unterbrechen.
2. Klicken Sie auf irgendeine Akkordtaste im Keyboardfenster. Hören Sie zu.
3. Klicken Sie auf die Playtaste. Hören Sie jetzt wie SuperJAM! den Akkord spielt. Beachten Sie wie die Tonalität des Akkords im Spiel umgesetzt wird.
4. Klicken Sie auf die Stoptaste und wiederholen Sie die beiden letzten Schritte für verschiedene Akkorde. Nehmen Sie verschiedene Akkordtypen. Hören Sie, wie bei anders klingenden Akkorden auch das Spiel anders klingt, dass sich aber der rhythmische Charakter des Patterns nicht ändert.

Also noch einmal: Ein Pattern speichert Informationen über den Rhythmus, die aussagen wie ein Akkord gespielt werden muss, aber es speichert nicht die genauen Noten eines bestimmten Akkords, weil man ja von ihm verlangen könnte, irgendeinen Akkord zu spielen.

Da taucht ein weiteres Problem auf: Nach welchen Grundsätzen soll SuperJAM! einen Akkord spielen, wenn Sie nicht wissen, wie der Akkord aussieht? Und wenn Sie Ihr Pattern entwerfen, wie wollen Sie wissen, ob es melodisch tönt, solange es sich nur um einen Rhythmus ohne Akkord handelt?

Die Lösung besteht darin, dass wir willkürlich einen Akkord wählen und das Pattern aufnehmen als würde es für diesen Akkord gespielt. Wir geben SuperJAM! Informationen über den Akkord, so dass es in der Lage ist zu entziffern wie das Pattern für diesen Akkord zu spie-



len ist. Es legt dann diese Information ab und benützt sie zum Spielen irgend eines andern Akkords mit Hilfe des gleichen Pattern. Dies ist der zentrale Punkt: SuperJAM! kann ein Pattern korrekt analysieren und es auf irgend einen Akkord anwenden, aber nur dann, wenn es weiss, für welchen Akkord dieses Pattern eigentlich erstellt worden ist. Ja, das war unsere siebte, und vorläufig letzte, Erkenntnis. An diesen letzten Punkt werden Sie sich erinnern müssen, wenn Sie damit beginnen, eigene Pattern zu entwerfen.

Ein ziemlich harter Brocken! Vielleicht erscheint Ihnen dies alles noch ein wenig neblig. Keine Angst! Später, wenn Sie bestehende Styles genauer untersuchen, werden Sie sich wieder an diese Erklärungen erinnern und dieses Kapitel unter Umständen ein zweites Mal durchlesen und dann besser verstehen.

### **Zwischentotal**

- Ein Style ist aus verschiedenen Pattern zusammengesetzt. Jedes Pattern besteht aus einer Aufnahme, die wiederholt abgespielt wird. Typischerweise sind Pattern ein oder zwei Takte lang.
- Ein Pattern ist nicht die 1:1 Abbildung einer Aufnahme. Es enthält vielmehr rhythmische Anweisungen, die beschreiben, wie ein gegebener Akkord zu spielen ist.
- Einige Pattern spielen die "normalen" Teile eines Style (das sind die sogenannten "grooves"), während andere während eines Fill, Break, Intro oder End in Aktion treten.
- Ein Pattern legt fest, welche Akkordwechsellpunkte zugelassen sind.
- Ein Pattern besteht seinerseits aus sechs musikalischen Parts, einen für jeden Spieler.
- Jeder Spieler kann bis zu 16 Variationen einsetzen. Eine Variation ist eine leicht veränderte Version des Pattern. Dank dieser

Variationen ändert sich die Wiedergabe bei jedem Durchgang.

Im nächsten Kapitel greifen wir zum Seziermesser und nehmen einen Style auseinander. Nachher sind Sie dann gewappnet für das Entwerfen und Bearbeiten von Styles.

---

# Tour de Style

---



Der schnellste Weg das Funktionieren eines Styles zu durchschauen besteht darin, einen bestehenden Style einmal genau zu analysieren. Im letzten Kapitel haben wir uns bereits mit dessen Komponenten vertraut gemacht. Haben Sie uns dabei nicht begleitet? Dann sollten Sie dies vorgängig nachholen.

Diesmal nehmen wir einen mitgelieferten Style und wollen sehen wie die schon oberflächlich beschriebenen Komponenten arbeiten.

## Das Stylefenster

Räumen Sie zuerst mit allen Fenstern auf, mit Ausnahme des Keyboardfensters.

Klicken Sie auf die Styletaste in der Menüleiste ganz oben am Bildschirm. Das Stylefenster erscheint und zeigt die geladenen Styles. Jeder Style wird mit Name und Taktart angezeigt. Sie können jeden Style im Stylefenster abspielen. Klicken Sie auf einen Stylenamen, dann auf Play. Die Playtaste im Keyboard rastet gleichzeitig ein. Solange Sie gedrückt bleibt, können Sie nacheinander verschiedene Stylenamen anklicken und sich gehörmässig einen Ueberblick verschaffen.

Wir brauchen noch ein Opfer für unser Seziermesser. Nehmen wir dafür den mitgelieferten Style "12-8Ballad". Sollte sein Name nicht im Stylefenster vorhanden sein, müssten Sie ihn mit dem "Laden"-Befehl aus dem "Style"-Menü installieren.

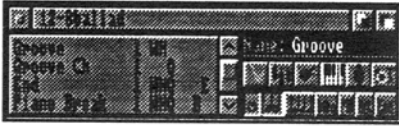
## Das Style-Menü

Aber wenn wir schon dabei sind, werfen wir doch gleich einen Blick auf dieses Menü:

- NEU:** eröffnet einen neuen "leeren" Style und öffnet gleichzeitig das Einzelstylefenster, sodaß sie gleich mit dem Entwurf loslegen können. Sobald Sie ihn mit Pattern ausgestattet haben, müssen Sie ihn abspeichern, damit er später wieder zur Verfügung steht.
- LADEN:** liest einen Style von Diskette und installiert ihn dauernd in der Styleliste. Bei jedem Neustart wird ihn SuperJAM! automatisch einladen.
- SPEICHERN:** speichert den gewählten Style auf Diskette. SuperJAM! merkt sich den Speicherplatz und wird ihn beim nächsten Neustart von dort einladen.
- DUPLIZIEREN:** erstellt eine Kopie des aktiven Styles. Mit diesem Befehl können Sie eine Kopie eines bestehenden Styles machen, diese bearbeiten und dann unter neuem Namen als neuen Style abspeichern.
- ENTFERNEN:** entfernt den gewählten Style aus der Styleliste. Er wird in Zukunft nicht mehr automatisch eingeladen.
- INFO:** öffnet einen Texteditor mit Informationen über den angewählten Style. Die meisten Style enthalten Hinweise für ihre Verwendung, sowie Ratschläge zur Tempoanpassung und Instrumentierung. Sie können in diesem Editor beliebige weitere Informationen anfügen.

Unterdessen haben Sie die 12-8Ballad installiert. Hören wir sie uns an durch klicken auf die Playtaste im Stylefenster. Verändern Sie das Tempo indem Sie auf das Metronom klicken und mit gedrückter Maustaste nach oben oder unten fahren. Einmal mehr stellen Sie fest, daß sich die Anzeige im Keyboardfenster ebenfalls anpasst. Das erklärt sich durch die Verwendung der gleichen Band. Durch Aufruf des Bandfensters vom Style- oder Keyboardfenster aus kann zusätzlich zum bequemen Abhören der Styles auch noch simultan für jeden Spieler Patch (Sound) und Lautstärke verändert werden.

## Das Einzelstylefenster



Doppelklicken Sie auf den Namen "12-8Ballad". Das Einzelstylefenster öffnet sich. Der Name des Styles steht in seiner Titelzeile.

### Die Patternliste

Wie schon im letzten Kapitel untersucht, besteht ein Style aus Pattern, die jeweils einem musikalischen Modus zugeordnet sind, wie Groove, Fill, Break und Intro. Auf der linken Seite des Fensters sehen Sie nun die Liste der verwendeten Pattern, mit Angabe ihrer Länge in Takten und zusätzlichen Kennbuchstaben, die Auskunft über ihre Verwendung geben:

- **"W"**: Pattern für den Einsatz bei Akkordwechsel nur auf dem ersten Schlag eines Taktes.
- **"H"**: Pattern für den Einsatz bei Akkordwechsel auf jedem zweiten Schlag.
- **"Q"**: Pattern für den Einsatz bei Akkordwechsel auf jedem Schlag.
- **"I"**: Pattern für den Einsatz beim Introbefehl.
- **"F"**: Pattern für den Einsatz beim Fillbefehl.
- **"B"**: Pattern für den Einsatz beim Breakbefehl.
- **"E"**: Pattern für den Einsatz beim Endbefehl.

Beachte Sie dass "Groove" die Kennbuchstaben "W" und "H", "groove CH" hingegen nur "Q" enthält. Dies besagt, daß SuperJAM! bei "sparsamem" Akkordwechsel "groove", bei hektischen Wechseln aber "groove CH" einsetzen wird. Zwei Groove-Pattern zeigen keine Kenn-

buchstaben. SuperJAM! spielt diese Pattern als Vorgabe.

Die übrigen Pattern haben alle "W", "H" und "Q" gesetzt, sie sind also von bestimmten Akkordwechsellpunkten unabhängig. Jedes von ihnen hat zusätzlich eine Befehlsmarkierung (flag) gesetzt. "E"nd spielt immer, wenn der entsprechende Befehl in einer Section steht. "Piano Break" tut dasselbe beim "B"reak-Befehl, "Drum Fill" beim Fill- und "Drum Intro" beim Introbefehl.

Obwohl die Namen der Pattern völlig frei vergeben werden können, empfiehlt sich eine Namensgebung, die möglichst genau deren Funktion beschreibt. "Radieschen" wäre wahrscheinlich eher ungeeignet. Im "12-8Ballad"-Style wollte der Komponist im Breakpattern das Piano besonders hervorheben, deshalb finden Sie ein "Piano Break"-Pattern. Er hätte natürlich auch einen andern Spieler bevorzugen können.

SuperJAM! zwingt Sie nicht, für jeden dieser Befehle ein Pattern bereitzustellen. Je mehr Pattern Sie einem Style mitgeben, desto abwechslungsreicher wird er sein.

### **Name, Länge und Spieler**

Alle "12-8Ballad"-Pattern umfassen nicht mehr als einen Takt. Pattern dürfen durchaus länger sein. Aber es muß in jedem Style mindestens ein eintaktiges Pattern existieren.

Klicken Sie auf eines der Pattern, um es auszuwählen. Rechts der Liste gibt es eine Reihe von Funktionstasten, die ein- oder ausgeschaltet sein können. Hinter "Name:" kann für das angewählte Pattern ein neuer Name eingegeben werden.

Unter dem Patternnamen finden Sie die altbekannten Spielertasten. Sie öffnen das Pattern-Rasterfenster für den angewählten Spieler.

### **Funktionstasten**

Unterhalb der Spielertasten sind sieben Funktionstasten, die auf Mausclick direkt die Kennbuchstaben und Befehlsmarken setzen

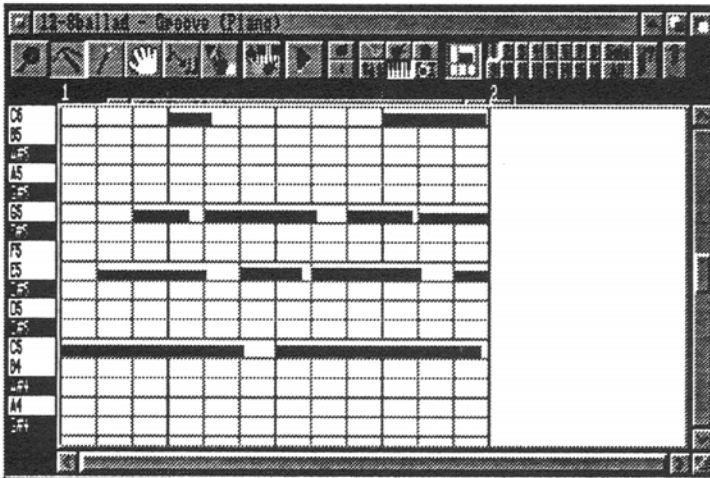
und so über den Einsatz des Pattern entscheiden. Die ganze Note setzt den Kennbuchstaben "W", wodurch das Pattern dann zum Einsatz kommt, wenn nur auf dem ersten Schlag eines Taktes ein Akkordwechsel erfolgt. Analog entspricht die halbe Note "H", die Viertelnote "Q". Diese Notenwerte sind als Symbole zu sehen und nicht als reelle Notenwerte. Die "Q"-Option, die Akkordwechsel auf jedem Schlag zuläßt, wird natürlich auch bei einer Auflösung von einem Schlag pro Achtelnote den Wechsel auf jedem Schlag zulassen.

## Das Pattern-Raster

"Schneiden" wir mal eines der "12-8Ballad"-Pattern auf.

Ein Style muß nicht unbedingt alle Spieler einsetzen. Unsere "Ballad" beschäftigt nur deren 5: Drums, Bass, Gitarre und Streicher. Manche Styles geben sich auch schon mit vier Mann zufrieden.

Sehen wir uns den Pianopart des "Groove"-Pattern an. Klicken Sie auf "groove" in der Patternliste, dann noch auf die Pianotaste. Das Pattern-Rasterfenster des Pianospielers öffnet sich.



Beachten Sie den Fenstertitel "12-8Ballad - Groove (Piano)". Da weiß man wenigstens genau, wo man sich befindet!

## Das Pattern-Raster

Dieses Fenster ist Ihnen vermutlich schon unter der Bezeichnung "Schnappschuss-Rasterfenster" begegnet. Das Pattern-Rasterfenster funktioniert, außer einigen zusätzlichen Tasten und Befehlen, praktisch gleich.

Das Pattern-Raster zeigt eine zweidimensionale Darstellung der musikalischen Aktivität (hier des Pianos). Links sehen Sie, vertikal übereinander, die Pianotasten entsprechend der verschiedenen Tonhöhen. Die y-Achse zeigt also die Tonhöhe und darüber hinaus die Velocity jeder Note. Ein Bälkchen, das die ganze Rechteckhöhe ausfüllt, entspricht dem Velocitymaximum.

Oberhalb des Rasters verläuft horizontal die Taktnumerierung. Auf der x-Achse wird deshalb die Notendauer aufgetragen. Jede Note erscheint als blaues Bälkchen, dessen Länge die Notendauer und dessen Breite den Velocitywert wiedergibt. Seine horizontale Position zeigt die Notenhöhe.

## Rasterauflösung

Die Auflösung des Pattern-Rasters ist feiner als die markierten Schläge. Jedes Rechteck entspricht (horizontal) der kleinsten in einem Style vorkommenden Auflösung. In der Regel ist dies eine Achtel- oder Sechzehntelnote (In "12-8Ballad" eine 1/16-Note). Noten, die länger als die kleinste Auflösung sind, überstreichen mehrere Rechtecke.

Vertikal entspricht, in Halbtonschritten auf- und absteigend, jedes Rechteck einer verschiedenen Tonhöhe.

Zählen wir die Rechtecke von links nach rechts: Dieses Pattern zeigt einen Takt mit 4 Schlägen. Jeder Schlag enthält wiederum 4 Rechtecke. Das macht also 16 Rechtecke pro Takt.

Eines der Notenbälkchen könnte rot sein. Das wäre dann die zuletzt bearbeitete Note.

Mit den Rollbalken rechts und unten können Sie andere Tonhöhen



oder Takte einsehen.

### **Raster-Tasten**

Die Dreieckstaste vergrößert (Dreieckspitze nach oben) oder verkleinert (Dreieckspitze nach unten) das Fenster schlagartig.

Das Pattern-Rasterfenster verfügt auch über die bekannte Playtaste, um das Pattern abzuspielen.

### **Spieler ein- und ausschalten**

Das Menü "Spielen" zeigt für jeden Spieler mit einem Häkchen an, ob er momentan ein- oder stummgeschaltet ist. Jeder Mausklick schaltet um. Die "Solo"-Option schaltet nur den zum gerade bearbeiteten Pattern-Rasterfenster gehörigen Spieler ein.

### **Die Variations-Tasten**

Wie früher erwähnt, hat jedes Pattern 16 Variationen. Jede Variation stellt eine leicht veränderte Version des Pattern dar. Die 16 durchnummerierten Tasten rechts oben entsprechen diesen 16 Variationen. Klicken Sie eine dieser Tasten an. Das Pattern-Raster zeigt nur noch die Noten, die zur angewählten Variation gehören. Mehrere Tasten können gleichzeitig eingerastet sein. Untersuchen wir diese Variationen:



1. Klicken Sie auf die Solo-Taste (rechts neben den Variationstasten). So zeigt und spielt das Pattern-Rasterfenster nur eine Variation auf einmal.
2. Klicken Sie auf die Playtaste.
3. Klicken Sie auf Variation 1. Im Raster sehen Sie nun die Noten der Variation 1. Schauen Sie genau hin und hören Sie, wie die Noten tönen. Vielleicht müssen Sie die Rollbalken verschieben, um mehr zu sehen.

4. Klicken Sie auf Variation 2. Diese Variation hat ein unterschiedliches Pattern. Sie bemerken sofort den optischen und akustischen Unterschied. Klicken Sie noch auf Variation 3 und 4. Jede ist einmalig.
5. Klicken Sie auf Variation 5. Das tönt und sieht gleich aus wie bei 4! Tatsächlich ist die Variation 5 identisch mit Variation 4. Es muß also nicht jede Variation einmalig sein. Die Variationslust oder -Unlust wird durch den Style und das Instrument bestimmt. Gewisse Style benötigen viel mehr Variationen als andere.
6. Wählen Sie im Menü "Variationen" den Befehl "Zufällige Reihe". Das Rasterfenster wird nun bei jedem Durchgang nach Zufallsprinzip eine andere Variation abspielen. Hören Sie die Unterschiede? Das ist genau das, was SuperJAM! beim Abspielen eines Songs oder Styles macht. So hören Sie auch, ob viele, wenige oder keine Variationen im Pattern verwendet werden.
7. Klicken Sie auf die "Alle"-Taste (unter der Solotaste). Jede Note in jeder Variation wird nun gleichzeitig gespielt.
8. Klicken Sie ein zweites Mal auf die "All"-Taste. Sie wird deaktiviert. Alle Variationen sind ausgeschaltet: der Pianospieler streikt.
9. Klicken Sie auf die Stoptaste.

Nicht jede Variation verfügt über ein unterschiedliches Pattern. Das würde viel Speicher brauchen und uns beim Entwurf zu viel Arbeit verursachen.

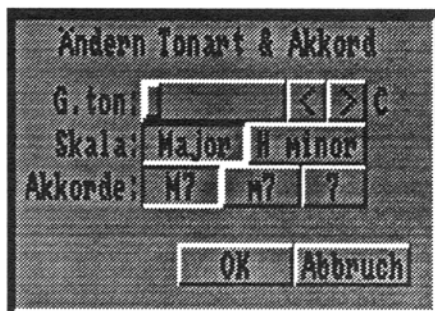
Indessen gehört eine Note zu einer oder mehreren Variationen. Aus diesem Grunde gestattet Ihnen das Rasterfenster den gleichzeitigen Einblick in mehrere Variationen. So wird "varitieren" zum Kinderspiel. Das geht so:

1. Starten Sie bei gedrückter "Alle"-Taste mit der Urform oder Grundform des Basispatterns eines Styles. So enthalten nachher alle Variationen diese "kleinstmögliche Notenmenge", die es braucht, damit der Stylecharakter noch gewährleistet ist.
2. Dann wählen Sie verschiedene Gruppierungen von Variationen und fügen "individualisierende" Noten hinzu.
3. Gehen Sie schlußendlich jeden Einzelstyle durch und machen Sie kleine Aenderungen. Die letzten zwei Schritte fügen also Nuancen hinzu und garantieren, daß ein Style immer seinen "Livecharakter" behält. Tun Sie aber nicht des Guten zuviel!

### ***Tonart und Akkord im Pattern***

Im letzten Kapitel haben wir die Erkenntnis gewonnen, daß SuperJAM! ein Pattern nicht als eine Sammlung festgelegter Einzelnoten abspeichert sondern als Rhythmikpattern, das beschreibt, wie irgend ein gegebener Akkord zu spielen ist. Für das Editieren eines Patterns brauchen wir einen Akkord, um es "hörbar" zu machen. Wählen wir also einen bestimmten Akkord aus, der uns während der Entwicklung des Patterns Hilfe leisten soll. Natürlich muß SuperJAM! auch die Tonart kennen. Es werden häufig Töne eingesetzt, die außerhalb des Akkordes liegen, aber mit der Tonart einen Bezug haben müssen, um richtig zu tönen.

Wenn Sie also mit dem Erstellen eines Pattern beginnen, fragt SuperJAM! Sie nach der gewünschten Tonart und dem "Arbeitsakkord". Da 12-8Ballad kein neuer Style ist, liegen diese Angaben bereits vor. Sie erhalten Einsicht in diese Angaben durch den Befehl "Tonart und Akkord im Pattern" im Stylemenü. Der Requester zum Aendern von Tonart und Akkord öffnet sich:



Der Schieber "G(rund)-Ton" bestimmt gleichzeitig den Grundton von Tonart und Akkord.

Die "Skala"-Taste wählt zwischen Dur-Tonart ("glückliches Gesicht") und Moll-Tonart ("trauriges Gesicht").

Die "Akkord"-Tasten erlauben eine Wahl zwischen "Major 7" (Dur-Septim-Akkord), "Minor 7"

(Moll-Septim-Akkord) und "Dominant 7" (Dominant-Sept-Akkord). Wieso denn diese Beschränkung auf Septimakkorde?

Ganz einfach: Septimakkorde enthalten vier Töne - Dreiklänge sind also darin als Untermenge enthalten. Ein mit Septimakkorden erstelltes Pattern kann deshalb sowohl Septimakkorde wie auch einfachere Dreiklänge einsetzen. Umgekehrt ginge das natürlich nicht.

Der Autor der 12-8Ballad hat im vorliegenden Fall die C-Dur-Skala und den C-Dur-Septim-Akkord gewählt.

Klicken Sie auf die Taste "Abbruch", um den Requester zu schließen.

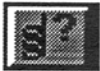
Schauen Sie sich die Noten im Pattern-Raster genauer an. Die Piano-rolle auf der linken Seite erlaubt ein Ablesen der Notenwerte. Beachten Sie, daß alle Noten auf "C", "E" oder "G" enden. Ein C-Dur-Septimakkord besteht aus den Noten "C", "E", "G" und "B" (respektive deutsch "H"). Die Noten im Pattern liegen also alle innerhalb der Noten des Septimakkords. Diese Noten sind es denn auch, mit denen das Grundgerüst für einen Style erstellt wird. Noten außerhalb des Akkords können aber durchaus in Verzierungen Verwendung finden.

Obwohl SuperJAM! eine bestimmte Ausgangstonart und einen bestimmten Ausgangsakkord festgelegt haben will, möchten Sie wohl auch während Ihrer Arbeit hören, wie das Pattern in andern Tonarten und Akkorden klingt.

## Das Pattern testen

1. Wählen Sie "Testen Akkord" im Stylemenü.
2. Klicken Sie auf die Playtaste im Patternrasterfenster.
3. Klicken Sie auf die Keyboardtaste im Menüstreifen, um das Keyboardfenster in den Vordergrund zu bringen.
4. Klicken Sie auf einen Akkord im Keyboard. Beachten Sie, daß das Pattern den Akkord ausführt.
5. Machen Sie dasselbe mit verschiedenen andern Akkorden. Sie werden wiederum feststellen, daß die Noten sowohl bei Dur- wie auch bei Mollakkorden gespielt werden. Wenn Sie einen Septimakkord anwählen, wird der oberste Ton des Akkords nicht gespielt, weil dieses Pattern diesen Ton nicht einsetzt (Es müßte ein "H" sein.) Trotzdem tönt der Akkord richtig.
6. Klicken Sie verschiedene Variationen an, um zu hören, wie jede den Akkord wiedergibt.
7. Klicken Sie auf die Stoptaste und deaktivieren Sie "Testen Akkord" im Stylemenü.

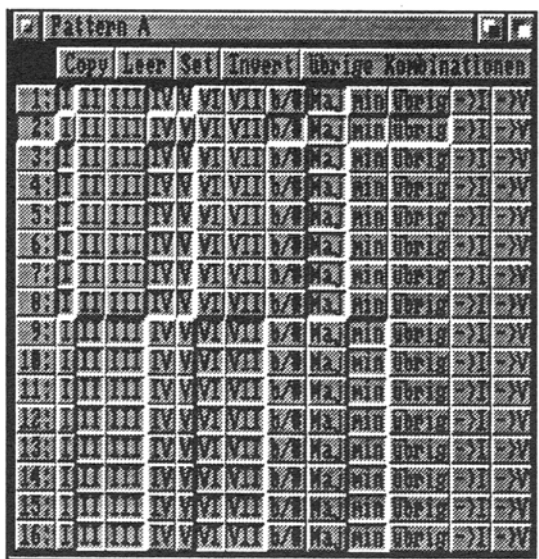
## Variationswahl



Klicken Sie auf die Variationswahl-Taste unmittelbar rechts der Solo- und All-Taste im Patternrasterfenster.

Das Variationswahlfenster erscheint. In der Titelzeile erkennen Sie, daß dieses Fenster mit "Groove" verbunden ist.

Wir nennen dieses Fenster "Mutter aller Fenster", weil es für sehr komplexe Styles verwendet wird. Lassen Sie sich aber nicht einschüchtern. Für die meisten Styles, die Sie kreieren werden, ist dieses Fenster nicht nötig.



Das ist ein Aspekt des Styledesign, den wir Ihnen bis jetzt aus "didaktischen" Gründen unterschlagen haben. Der Einblick in tiefere Zusammenhänge erfordert eben eine sanfte Vorbereitung.

### "Wahlverwandtschaften"

Einige Styles verlangen unterschiedliche Variationen für verschiedene Akkordtypen. Zum Beispiel kann ein bestimmtes Pattern großartig klingen, wenn es einen Durakkord spielt, während es zu einem Mollakkord schlicht nicht paßt. Das Variationswahlfenster definiert, welche Variationen für welche Akkorde benützt werden dürfen. Die Voreinstellung geht davon aus, daß alle Variationen aller Pattern alle Akkorde spielen. Sie können also durchaus gewisse Styles entwerfen ohne dieses Fenster je zu öffnen.

Wenn SuperJAM! daran geht, einen neuen Akkord zu spielen schaut es in der Variationswahlliste nach, um eine Variation zu finden, die zum Akkord paßt. Aus allen passenden Variationen wird dann nach Zufallsprinzip eine ausgewählt und gespielt.

## Das Variationswahlfenster

Das Variationswahlfenster zeigt links in aufsteigender Reihenfolge und mit arabischen Ziffern die Nummern der 16 Variationen. Auf der Ebene jeder Nummer folgt eine Reihe von Knöpfen, die die betreffende Variation für eine bestimmte Anwendung zulassen (gedrückte rote Taste) oder auch verbieten (inaktive blaue Taste).

Die ersten sieben Tasten stellen die Intervalle der Tonleiter (d.h: DO RE MI FA SO LA TI) als römische Ziffern dar. Wenn der Akkord auf einem dieser Intervalle aufgebaut und der entsprechende Knopf gedrückt ist, dann ist die Variation erlaubt. Die "b"/"#"-Tasten beziehen sich auf Akkorde, die außerhalb der Tonleiter liegen (die schwarzen Tasten in "C"-Dur).

Die nächsten drei Tasten bezeichnen die Akkordtypen. Wenn die untern drei Noten eines Akkords zu einem Durdreiklang gehören, muß die "Maj"-Taste (=Dur-Taste) aktiviert sein. Stellen die untern drei Noten aber einen Molldreiklang dar, wird die "Min"-Taste (=Moll-Taste) gedrückt. Für alle andern Akkorde muß die "Other"-Taste aktiviert sein.

Die letzten zwei Tasten, "->I" und "->V", erlauben die Variation bei einem Akkordübergang zu I oder V.

Wir haben die 12-8Ballad unter anderem deshalb ausgewählt, weil sie vom Variationswahlfenster Gebrauch macht. Schauen wir uns deshalb einmal darin um:

Für die Variation 1 sind die Intervalle I, II, "b"/"#" zugelassen. Des weitern sind alle drei Akkordtypen (Maj, Min und Other) erlaubt, aber keine Uebergänge zur ersten ("->I") und fünften ("->V") Stufe. SuperJAM! wird deshalb innerhalb einer "C"-Tonleiter auf diese Variation nur zurückgreifen, wenn Akkorde auf "C" und "D" oder Tönen außerhalb der Tonleiter gespielt werden sollen.

Variation 2 kann für die Intervalle V, VI, VII und außerhalb der Tonart liegende verwendet werden. Alle Akkordtypen können davon Gebrauch machen. Innerhalb einer "C"-Tonleiter kommt diese

Variation also für Akkorde auf "G", "A" und "B" (deutsch: "H") sowie "Tonartoutsidern" in Frage.

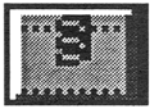
Variation 3 sieht ähnlich aus, aber für "E"- und "F"-Akkorde.

Die Variationswahl ist für alle Spieler eines Patterns verbindlich. Wenn Sie Variationsvorgaben für den Keyboarder eingestellt haben, dann haben sich auch alle anderen Spieler daran zu halten.

## **Melodische und harmonische Kontrolle im Patternfenster**

Zwei zusätzliche Tasten beeinflussen die musikalische Interpretation Ihrer Pattern. Es sind dies die "Umkehr"- und die "Fixier"-Taste.

### **Die Umkehr-Taste**



Ganz rechts im Patternrasterfenster, neben der Variationswahl Taste, befindet sich die Umkehrtaste. Die dadurch bewirkte Änderung können Sie zwar nicht sehen, aber hören, wenn ein Style gespielt wird.

Beim Abspielen eines Patterns werden Akkordnoten höher oder tiefer abgespielt, je nach Position des Akkords. Für einige Stimmen, wie Bass- und Melodiestimme, ist dies durchaus erwünscht. Aber die eigentlichen Akkordinstrumente, wie Piano, Gitarre und Streicher, tönen besser, wenn man sie auf eine bestimmte Bandbreite (üblicherweise eine Oktave) beschränkt. Die Umkehrtaste bewirkt genau dies, indem sie eine zu tiefe Akkordnote um eine Oktave nach oben, eine zu hohe Akkordnote um eine Oktave nach unten versetzt. Der "Akkordcharakter" bleibt dabei weitgehend erhalten.

12-8Ballad verzichtet im Planopattern auf den Einsatz der Umkehrtaste. Die Arpeggi könnten komisch wirken, wenn sie im falschen Moment eine Oktave nach unten oder oben hüpfen würden. Stattdessen wurden verschiedene Variationen für die einzelnen Stufen entwickelt und deren korrekter Einsatz im Variationenwahlfenster festgeschrieben. Das ist eine sehr ausgefeilte und auf-



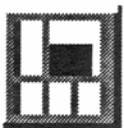
wendige Lösung, die sich allerdings nur in Einzelfällen aufdrängt.

Als Voreinstellung aktiviert SuperJAM! die Umkehrtaste für den Piano-, Gitarren- und Streicherpart. Klicken wir deshalb auf die Gitarrentaste, um das Pianoraster durch das Gitarrenraster zu ersetzen. Sie sehen, daß hier die Umkehrtaste gedrückt ist. Aber verweilen wir hier noch einen Moment...

## Die Fixiertaste

Beachten Sie, daß die vom Gitarristen gespielten Noten "G", "B" (deutsch:"H") und "E" umfassen. Erinnern Sie sich, daß das Pattern im "C"-Septimakkord (= "Vierklang") konzipiert wurde, der von den Noten "C", "E", "G" und "B" (deutsch: "H") gebildet wird. Die Gitarrennoten gehören also alle zum Akkord. "B" (deutsch:"H") ist die siebte Note der Tonleiter und gleichzeitig die vierte Note des Akkords. Wählen Sie nun im Keyboard einen Dreiklang, wird diese "oberste" Note nicht eingesetzt. Das ist gut so. Weil das Pattern mit Septimakkorden definiert wurde, kann SuperJAM! nach Bedarf Dreiklänge (=Untermenge eines Septimakkords) oder Septimakkorde spielen.

Was aber, wenn Sie wollen, daß "B" gespielt wird? Bass- und Melodieteile verwenden oft die höheren Noten. Dreiklänge schneiden diese Note weg, da SuperJAM! annimmt, daß Sie das durch die Wahl eines Dreiklangs, also eines engeren Akkords, so wünschen. Wir möchten deshalb SuperJAM! anweisen können, eine bestimmte Note, ohne Rücksicht auf den Akkord, in jedem Falle zu spielen.



Die Stunde der Fixiertaste ist gekommen. Sie liegt links der Variationstasten. Die gleiche Funktion ist auch mit dem Befehl "Gewählte Note immer spielen" im Stylemenü erreichbar. Die Taste aktiviert gleichzeitig den Befehl und umgekehrt. Bei aktivierter Fixiertaste genügt es, Noten mit der Maus in irgendeinem Editiermodus (Schreibstift, Hand, Zauberstab...) zu "berühren". Bei der Aktivierung werden selbige grau und danach violett. Der eingestellte Editiermodus bleibt dabei genau

gleich wirksam, mit dem Unterschied, daß die bearbeitete Note dann für immer "festgenagelt" bleibt und von SuperJAM! niemals ignoriert werden darf. Die Fixiertaste könnte also schon bei der Eingabe aktiviert sein. Die eingegebenen Noten werden dann (bis zum Ausschalten der Funktion) zu "Fixnoten". Damit schränken Sie allerdings auch die "künstlerische" Freiheit von SuperJAM! ein.

Selbstverständlich läßt sich die "Fixierung" durch "Mausberührung" nach obigem Muster wieder rückgängig machen. Die Noten werden dann wieder rot oder blau.



Die Fixiertaste wird beim erstmaligen Öffnen des Bass- oder Melodiepatternrasterfensters automatisch eingeschaltet. Diese beiden Pattern sind meistens melodieführend und eher tonleiter- denn rhythmusbezogen.

Die 12-8Ballad enthält keine fixierten Noten. Gute Beispiele finden sich im Pianopart des Fillpatterns im Amadeus-Style oder in den Bassparts der meisten Styles (Boogie, etc...).

### **Zusammenfassung**

Damit wären wir am Ende unseres "Tour de Style" angelangt. Sie haben am Beispiel eines Styles erlebt, wie Pattern und Variationen zusammenarbeiten, um das "feeling" einer echten Band zu erzeugen. Es sollte nun klar sein, daß jedes Patternraster mit denselben Methoden bearbeitet wird. Nur der Einsatz der Pattern ändert, was den Einbau von musikalischen Feinheiten erlaubt, wenn Sie über das entsprechende musikalische Wissen verfügen.

Deswegen brauchen Sie aber noch kein Profi zu sein, um Ihre eigenen Styles zu entwerfen. Mit den bisher gelernten Grundeinstellungen können Sie erfolgreich Ihre eigenen Styles erstellen. Im nächsten Kapitel lernen Sie die dazu notwendigen Schritte.

# Tanzschule

# 10

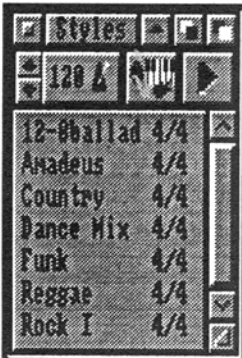
## Überblick

In diesem Kapitel lernen Sie die notwendigen Schritte zur Erstellung eines eigenen Styles. Sollten Sie die vorhergehenden Kapitel, "Darf es ein Tango sein?" und "Tour de Style" nicht gelesen haben, möchten wir Ihnen dringendst empfehlen, dies nachzuholen bevor Sie sich selber auf das Parkett wagen. Viele der benützten Ausdrücke und Konzepte werden in diesen beiden Kapiteln erklärt.

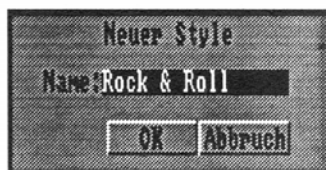
Das Entwerfen unseres ersten eigenen Styles soll uns vor allem auch Spaß machen. Sie haben dabei weder hämische Kommentare noch irreparable Schäden zu befürchten. Befriedigt das Resultat nicht, beginnen wir einfach noch einmal von vorn.

## Einen neuen Style eröffnen

Oeffnen Sie das Stylefenster.

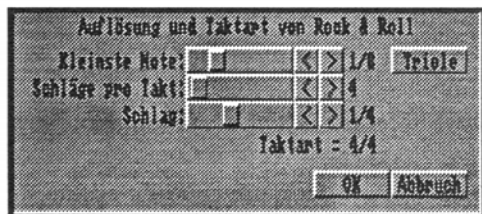


### Die ersten Schritte:



1. Wählen Sie den "Neu"-Befehl im Stylemenü. Der Requester "Neuer Style" öffnet sich.

2. Geben Sie einen Namen für den neuen Style ein und klicken Sie dann auf "Okay". Darauf erscheint der Requester für die Notenauflösung und die Taktart.



3. Legen Sie mit dem Regler "kleinste Note"

die Auflösung für das Patternraster fest. Damit bestimmen Sie auch die kleinste im Style zugelassene Notenlänge, die dann auch der Boxgröße im Patternraster entspricht. Typische Werte sind Achtel- und Sechzehntelnoten.



**Hinweis:** Die Auflösung des Rasters bestimmt nicht die Quantisierung des Styles. Setzen Sie also die Auflösung nicht auf ungewöhnlich hohe Werte in der Hoffnung auf ein besseres "feeling", das werden Sie ohnehin erhalten.

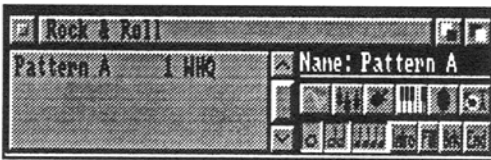
4. Wollen Sie Ihren Style mit einem "Triolenfeeling" versehen, klicken Sie auf die Triolen-Taste.

5. Bestimmen Sie die Taktart mit den Reglern "Takte pro Schlag" und "Schlag". Die Grundeinstellung "4/4" wird in der Musik am häufigsten verwendet. Für Ihren ersten Style sollten Sie sich vielleicht auch daran halten und andere Taktarten erst mit zunehmender Erfahrung einsetzen.

6. Klicken Sie auf "Okay". SuperJAM! bereitet einen neuen Style mit dem Namen Ihrer Wahl vor und trägt ihn in die Style-Liste ein. Es öffnet dann das Einzelstylefenster. Sie können so sofort mit der Arbeit an Ihrem Style beginnen.

## Das Einzel-Style-Fenster

Die Titelzeile des Einzelstylefensters trägt den Namen Ihres neuen Styles. SuperJAM! hat für Sie darin das erste Pattern unter dem Namen "Pattern A" eingetragen und die Marken "W", "H" und "Q" bereits gesetzt. Das Programm nennt jedes neue Pattern "Pattern" und fügt in alphabetisch aufsteigender Folge einen Buchstaben (Extension) zur Unterscheidung hinzu. Diese Bezeichnung kann von Ihnen jederzeit geändert werden. Klicken Sie dazu hinter "Name:" und ändern Sie den Namen ab.



Auch die Marken W, H und Q lassen sich jederzeit über die ersten drei Tasten (mit ganzer, halber und Viertelnote) ändern. Im Moment geht es nur um ein Pattern.

Lassen Sie sie also eingeschaltet, während die Spezialtasten "Intro", "Break", "Fill" und "End" ausgeschaltet bleiben.

Zur Erinnerung:

- "W": Pattern für den Einsatz bei Akkordwechsel nur auf dem ersten Schlag eines Taktes.
- "H": Pattern für den Einsatz bei Akkordwechsel auf jedem zweiten Schlag.
- "Q": Pattern für den Einsatz bei Akkordwechsel auf jedem Schlag.
- "I": Pattern für den Einsatz beim Introbefehl.
- "F": Pattern für den Einsatz beim Fillbefehl.
- "B": Pattern für den Einsatz beim Breakbefehl.
- "E": Pattern für den Einsatz beim Endbefehl.

Die Voreinstellung für die Patternlänge beträgt einen Takt. In Ihrem Style sollten Sie sowieso immer über ein Pattern dieser Länge verfügen. Mit eintaktigen Pattern erreichen Sie auch meistens die besten Resultate.

Bevor wir das erste Pattern zusammenbauen wollen wir einen Blick auf die zwei Menüs des Einzelstylefensters werfen. Das erste, das Stylemenü bestimmt die globalen Styleparameter:

- NAME:** öffnet den Stylenamenrequester. Wenn Sie einen besseren Namen für Ihren Style gefunden haben, wählen Sie diesen Befehl. Geben Sie die neue Bezeichnung ein, und klicken Sie auf "Okay".
- TAKTART:** öffnet ein weiteres Mal den Taktart- und Notenauflösungsrequester. Vorsicht! Wenn Sie Ihren Style definiert und schon Noten eingegeben haben, wird durch diesen Befehl in allen Pattern die unterlegte rhythmische Struktur verändert. Erstellen Sie daher vorher eine Kopie oder speichern Sie Ihren Style ab.
- INFO:** öffnet eine einfache Textverarbeitung. Wir empfehlen Ihnen wärmstens damit Kommentare zu Ihrem Style und Angaben wie Autor, empfohlenes Tempo, TurboSounds- oder MIDI-Einstellungen, etc. anzufügen. Solche Einzelheiten vergißt man nämlich sehr schnell!

Das zweite Menü, das Pattern-Menü, betrifft einzelne Pattern im Style:

- NEU:** fügt der Patternliste ein neues Pattern an und benennt es automatisch.
- DUPLIZIEREN:** erstellt eine Kopie des angewählten Patterns, einschließlich seines Namens. Um Verwechslungen zu vermeiden, ist es vernünftig, die Kopie umzubenennen, ihr also einen eigenen Namen zu geben. Diese Funktion erspart viel Arbeit. Um beispielsweise ein Fill-Pattern zu erstellen, "ziehen" Sie erst mal

- eine Kopie ihres Standard-"Groove"-Pattern, taufen es in "Fill" um und setzen die Fill-Marke mit der "Fill"-Taste. Dann öffnen Sie das Patternraster und fügen noch zusätzliche Notenpower an.
- **LADEN:** lädt ein vorher mit dem Speichernbefehl abgelegtes Pattern.
- **SPEICHERN:** speichert das angewählte Pattern auf Disk.
- **ENTFERNEN:** entfernt das angewählte Pattern aus dem Style.
- **LÄNGE:** öffnet einen Requester in dem die aktuell eingestellte Patternlänge taktweise verändert werden kann.

## **Das Drum-Pattern-Raster**

Legen wir los mit unserem ersten Pattern.

Das Pattern sieht Parts für jeden Spieler vor. Wir werden nun sukzessive einen Part nach dem andern erstellen. Es ist klug, mit dem Drum(Schlagzeug)-Part zu beginnen, weil damit eine rhythmische Basis für die restliche Musik entsteht.

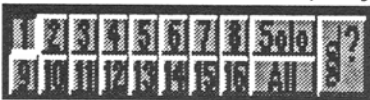


Klicken Sie auf die Drum(Schlagzeug)-Taste (die ganz rechts liegende Spielertaste). Das Patternraster für den Drumpart erscheint. In diesem Fenster werden Sie nun zeigen, was der Schlagzeuger zu spielen hat.

## **Pattern-Grundeinstellungen**

Beachten Sie, daß alle 16 Variationstasten aktiviert sind (gedrückt und rot hervorgehoben). Das bedeutet, daß alle eingegebenen Noten in allen Variationen aufgenommen werden.

Beachten Sie ebenfalls, daß der Mauszeiger einen Schreibstift mit aktiver Spitze darstellt. Das heißt, daß SuperJAM! für die Aufnahme bereit ist.



Werfen wir noch rasch einen Blick auf das Menü "Einstellungen":

- ❑ **AUTOQUANTISIEREN:** richtet alle Noten exakt innerhalb der Rasterbegrenzungen aus. Wenn Sie einspielen, wird dadurch jede Ungenauigkeit korrigiert. Für gewisse Styles kann das Ergebnis zu "roboterhaft" wirken. Erfahrene Musiker werden diese Option eher ausschalten, andere hingegen dankbar davon Gebrauch machen. Autoquantisieren ist voreingestellt.
- ❑ **METRONOM:** erzeugt einen Klick auf jedem Schlag. Das ist äußerst praktisch, wenn Sie Noten in Echtzeit einspielen wollen. Auch das Metronom ist voreingestellt.
- ❑ **METRONOM SETZEN:** erlaubt die Einstellung des Metronoms auf eine bestimmte Note (oder Schlaginstrument). Das geht so:
  1. Wählen Sie den Befehl "Metronom setzen". Der Mauszeiger verwandelt sich in ein braunes Metronom.
  2. Klicken Sie auf den Namen des Schlagzeuges, das Sie für das Metronom verwenden möchten. Wählen Sie zum Beispiel "Closed Hi Hat" wird das Metronom auf jeden Schlag Closed Hi Hat spielen.

Als Grundeinstellung ist das Metronom in einem Drum Kit festgelegt.

- ❑ **MEHRFACH RASTERFENSTER:** erlaubt die gleichzeitige Verwendung mehrerer Patternfenster. Diese Option ist nicht voreingestellt. Sie braucht viel Speicherplatz und kann langsame Amigas drastisch bremsen.
- ❑ **AUTOSCROLL:** Bei Pattern, die länger als das Patternrasterfenster sind bewirkt diese Option beim Abspielen ein "Abfahren" des gerade gespielten Abschnittes.

Vor der Aufnahme können Sie mit den Zoom In- und Zoom Out-Tasten das Raster auf bestmögliche Uebersicht einstellen.



## Ein Drum-Pattern aufnehmen

Es existieren drei Möglichkeiten für die Noteneingabe in das Raster:

- Noten mit der Maus eingeben
- Noten im Raster einzeichnen
- von einem MIDI-Keyboard einspielen.

Für jede dieser Eingabemethoden muß der Schreibstift aktiviert sein. Er repräsentiert die Aufnahme/Bearbeitungsfunktion. In allen drei Fällen läuft das Pattern in einer Schlaufe. Sie hören das schon Eingespelte und können weiterhin zusätzlich Noten eingeben.

Wir wollen ein Pattern aufnehmen und dabei alle drei Optionen austesten:

### Ein Pattern aufnehmen:



1. Klicken Sie auf die Playtaste. Die Patternschleife startet.
2. Schieben Sie den rechten Rollbalken ganz nach unten, um "Baß 1 Drum" (Fußpauke) links sichtbar zu machen.
3. Klicken Sie mit der Maus in das erste Rasterfeld, um eine Baßnote auf den ersten Schlag zu setzen. Halten Sie die Maustaste gedrückt und fahren Sie vertikal, um die Drum-Velocity (relative Lautstärke) festzulegen.
4. Hören Sie sich das durch das Metronom begleitete Drummerspiel an. Versuchen Sie herauszuhören, wo eine weitere Baßnote hingehört.
5. Spielen Sie eine weitere Baßnote ein durch klicken auf den Drumnamen ganz links. SuperJAM! fügt die Note selbständig im Raster ein.
6. Bewegen Sie die Maus zum "Snare Drum" und klicken Sie auf seinen Namen, um einige Schläge einzufügen.



Schlaginstrumente können auch von einem MIDI-Keyboard eingespielt werden. In der Anleitung zu Ihrem MIDI-Instrument werden Sie bestimmt eine Belegungstabelle finden, in der verschiedene Schlaginstrumente bestimmten Tasten zugeordnet werden. Sie können das allerdings auch selber herausfinden: Spielen Sie alle Tasten Ihres Keyboards. Sobald eine Taste einem Schlagzeug entspricht, wird dessen Name links im Patternfenster rot unterlegt.

7. Wenn Sie die verschiedenen Mausmodi beherrschen (Schreibstift, Zauberstab), benützen Sie die Hand, um Noten zu verschieben, den Duplikator, um welche zu kopieren, den Radiergummi zum Entfernen und die Lupe zum Untersuchen von Noten und das alles bei laufendem Spiel.
8. Klicken Sie auf die Stoptaste. Jetzt hätten wir endlich Ruhe.

## *Editiermodi*

Für diejenigen, die mit den Mausmodi noch nicht vertraut sind, wollen wir noch einmal ein wenig ausholen. Haben Sie allerdings schon ausgiebig im Schnappschussfenster damit geübt, können Sie diesen Abschnitt überspringen.

### Die Lupe



Klicken Sie auf die Lupentaste. Das Lupenfenster erscheint und der Mauszeiger verwandelt sich in eine Lupe.

Bewegen Sie die Lupe über eine Note und klicken Sie darauf. Das Lupenfenster zeigt nun alle zu einer Note gehörigen Werte an:

- **ZEIT:** Dieser Wert entspricht der positiven oder negativen Verschiebung einer Note in Bezug auf das Raster, gemessen in 192 Pulsen pro Viertelnote. Eine Note, die ganz leicht vor Erreichen der Schlaglinie im Raster einsetzt, könnte einen Wert von -12 haben. Bei 0 beginnt die Note haargenau auf dem Schlag.



Beim Einspielen mit aktivierter AUTO QUANTISIEREN-Funktion wird für ZEIT logischerweise immer der Wert 0 gesetzt. Bei ausgeschalteter Quantisierung werden auch beim perfektesten Pianisten, gewollt oder ungewollt, ZEIT-Verschiebungen festzustellen sein.

- **BEREICH:** SuperJAM! variiert mit einer Zufallsfunktion das Timing, das heißt den Einsatzpunkt, der Noten. So verliert die Computermusik den "roboterartigen" Charakter und wird "menschlicher", das heißt "ungenauer". Dieser Schieber definiert den erlaubten Abweichungsgrad in Prozentwerten. SuperJAM! setzt einen Vorgabewert, der, nach unserer bescheidenen Meinung, einen guten Livecharakter erzeugen sollte. Ein Wert von 0 ergibt mechanisch klingende Musik, sehr hohe Werte hingegen humoristisch verzerrte Wiedergabe. Der Bereichswert muß natürlich zu einem bestimmte Style passen.
- **OFFSET:** Dieser Schieber versetzt die Note in ein folgendes Rasterfeld, kompensiert aber die Verschiebung, indem dem Zeitwert der entsprechende Minuswert hinzugezählt wird. Damit können Sie Pattern entwerfen, die den nächsten Akkordwechsel quasi "vorausnehmen". Sie möchten beispielsweise im Pianopart einen Akkord haben, der gerade vor Beginn des neuen Taktes einsetzt. Dieser Auftakt gehört inhaltlich und tonartmässig zum neuen Pattern, sollte aber zeitlich noch während des vorhergehenden abgespielt werden.  
Beispiel: Bei einem eintaktigen Pattern soll eine Achtelnote als Auftakt dienen. Die eingestellte Auflösung beträgt ebenfalls ein Achtel. Unser Auftakt sollte also idealerweise ein Feld vor Beginn des Pattern stehen. Wir schreiben nun die gewünschte Note auf

der richtigen Tonhöhe in das letzte Patternfeld und stellen den Offset auf 1. Dadurch verschwindet diese Note am Patternende und taucht nun (optisch) am Patternanfang wieder auf. Im Lupenfenster zeigt der ZEIT-Wert einen im gleichen Masse verringerten (meist negativen) Wert. Ein Klick auf Play beweist, daß die Note tatsächlich einen Schlag vor Patternbeginn gespielt wird.

Die Offsetzahl bezieht sich auf die eingestellte Auflösung.



Auftaktwerte größer denn eine Achtelnote werden vom Keyboardfenster eventuell nicht früh genug wiedergegeben. Sobald die Pattern aber in einer Section plziert sind, gibt es da keine Probleme mehr.

- ❑ **VEL:** zeigt den Velocitywert einer Note. Dieser MIDI-Wert variiert zwischen 1 (sehr leise) bis 127 (sehr laut). Im Raster wird der Velocitywert durch die Dicke der Notenbälkchen dargestellt. Das gibt Ihnen ein ungefähres Bild. Der Velocityschieber erlaubt hingegen eine genaue Einstellung.
- ❑ **BEREICH:** SuperJAM! variiert mit einer Zufallsfunktion auch den Velocitywert jeder Note. Dieser Schieber definiert den erlaubten Abweichungsgrad in Prozentwerten.
- ❑ **LÄNGE:** zeigt die genaue Länge einer Note, definiert durch 192 Pulse pro Viertelnote. Eine Note von der genauen Länge einer halben Note würde hier den Wert 384 haben. Im Raster wird die Notenlänge durch die Bälkchenlänge dargestellt. Das erlaubt eine grobe Einschätzung. Mit diesem Schieber ist eine sehr genaue Einstellung möglich.
- ❑ **BEREICH:** SuperJAM! variiert mit einer Zufallsfunktion die Länge jeder Note. Dieser Schieber definiert den erlaubten Abweichungsgrad in Prozentwerten.

Klicken Sie auf verschiedene Noten und verfolgen Sie den Wechsel der Anzeigewerte im Lupenfenster.

## **Der Schreibstift**

Benützen Sie den Schreibstift, um Noten in das Raster einzugeben. Mehr darüber im vorhergehenden Abschnitt.

## **Der Zauberstab**

Der Zauberstab ändert die Länge oder Anschlagstärke (Dynamik) einer Note. Klicken Sie mit seiner Spitze auf die zu ändernde Note. Bei gedrückt gehaltener Maustaste verändern Sie das Notenbälkchen horizontal in Bezug auf Notenlänge, vertikal in Bezug auf die Anschlagstärke. Dabei können Sie mit einem halben Auge bei geöffnetem Lupenfenster die nachgeführten Notenwerte verfolgen und Präzisionsarbeit leisten. Auch der Schreibstift verwandelt sich in einen Zauberstab, sobald Sie die Maustaste drücken. Dieses intelligente "Feature" beschleunigt Ihre Arbeit.

## **Die Hand**

Klicken Sie auf die Hand-Taste, wenn Noten verschoben werden sollen. Fahren Sie mit der Hand über eine Note. Klicken und halten Sie die Maustaste gedrückt, worauf Sie die Note an einen neuen Standort ziehen können. Während des Verschiebens werden die "berührten" Noten gespielt. Das erlaubt Ihnen eine ständige akustische Kontrolle.

## **Der Duplikator**

Er erstellt eine Kopie einer Note. Klicken Sie auf die Duplikatortaste und positionieren Sie den erscheinenden Mauszeiger so, daß die beiden blauen Linien sich auf der Note befinden. Klicken und ziehen Sie die Kopie an die neue Position.

## **Der Radiergummi**

Klicken Sie damit auf eine Note und sie "ward nicht mehr gesehn". Die gedrückte Maustaste wirkt wie ein Dauerfeuer: Alle im Vorbeige-

hen berührten Noten lösen sich im Nichts auf.

Selbst vom Keyboard aus können Noten bei eingeschaltetem Radiergummi und gedrückter Playtaste gelöscht werden. Sobald der Positionszeiger (ein feiner vertikaler Strich) auf der zu löschenden Note steht, drücken Sie die entsprechende Taste auf dem Keyboard. Wenn Sie richtig gezielt haben, sollte die Note verschwunden sein. Wohl eher etwas für gewiefte Joystickstrategen!

## ***Variationen hinzufügen***

Sie sind mit dem entstandenen Pattern zufrieden. Wir müssen nun noch davon Variationen erstellen. Sie erinnern sich, daß zu Beginn unserer Arbeit alle Variationenknöpfe eingeschaltet waren. Unser Pattern liegt deshalb jetzt in 16-facher Ausführung vor. Wir gehen nun hin und ändern ein paar Variationen:

### **Einige Variationen ändern**

1. Klicken Sie auf die Playtaste.
2. Klicken Sie einmal auf die "All"-Taste, um alle Variationen auszuschalten.
3. Klicken Sie auf Variation 1 bis 4. Alle Veränderungen werden nur diese vier Variationen beeinflussen.
4. Geben Sie mit dem Schreibstift Verzierungsnoten ein.
5. Setzen Sie Hand, Duplikator und Radiergummi ein, um das Pattern zu ändern.
6. Schalten Sie Variation 1 aus und Variation 5 ein. Bringen Sie wiederum kleine Änderungen an. Diese wirken nun auf die Variationen 2 bis 5.
7. Fahren Sie so weiter mit ändern Variationen. Tun Sie sich keinen Zwang an. Wir wollen unseren Spaß haben. Schlußendlich sind wir nicht Musikwissenschaftler!

8. Nachdem alle Variationen abgedeckt sind klicken Sie auf die "Solo"-Taste.
9. Nun klopfen Sie eine Variation nach der andern ab, hören Sie sich genau an und machen letzte Aenderungen. Später wird SuperJAM! ja auch immer nur eine Variation gleichzeitig verwenden.

## Die Variationen

Das Menü Variationen enthält zusätzliche Befehle, die Ihnen bei der Erstellung von Variationen dienlich sind:

- MISCHEN GEWÄHLTE:** Dieser Befehl bewirkt, daß alle sichtbaren Noten allen gewählten Variationen zugewiesen werden. Sind beispielsweise Variation 1 und 2 angewählt, zeigt das Raster die Mischung der Noten beider Variationen an. Mit dem Befehl "MISCHEN GEWÄHLTE" wird diese Mischung in die angewählten Variationen übernommen.
- LÖSCHEN GEWÄHLTE:** Dieser Befehl löscht alle Noten in den gewählten Variationen. Er erlaubt es Ihnen, für eine bestimmte Variation wieder von vorne anzufangen.

Mit dem Befehl MISCHEN GEWÄHLTE können Sie von einer Variation in die andere kopieren:

### Variationen mischen:

1. Wählen Sie nur die "Ziel"-Variation.
2. Löschen Sie alle Noten darin mit dem Befehl LÖSCHEN GEWÄHLTE.
3. Wählen Sie die "Quell"-Variation. Nun sind also Quell- und Zielvariation angewählt.
4. Wählen Sie den Befehl MISCHEN GEWÄHLTE.

- ❑ **DESIGN/SPIELEN IN REIHENFOLGE:** wählt den Solomodus für die Variationen und bereitet SuperJAM! vor, dieselben in numerischer Reihenfolge abzuspielen. So können Sie kleine Aenderungen noch rasch vornehmen.
  
- ❑ **SPIELEN ZUFÄLLIGE REIHE:** wählt den Solomodus für die Variationen und bereitet SuperJAM! vor, dieselben in zufälliger Reihenfolge abzuspielen. Nach der Vornahme letzter Aenderungen können Sie sich so vom echten (=zufälligen) Einsatz der Variationen überzeugen lassen und sehen, wie Meister "Zufall" mit Geisterhand seine Knöpfe drückt. In diesem Modus sind keine Eingaben oder Aenderungen möglich.

Sie können sich den Schweiß abwischen, der Drummerpart steht. Der nächste bitte!

### ***Das Baß-Pattern erstellen***

Klicken Sie auf die Baßspielertaste, um in den Baßpart zu wechseln. Bei der Erstellung des Drummerparts brauchte SuperJAM! noch keine Angaben zu Tonart und Akkord, für den Baßpart hingegen schon. Infolgedessen öffnet sich ein Requester und möchte von Ihnen diese Angaben schleunigst nachgeliefert haben. Geradezu unheimlich, diese Computer!

Für's erste wollen wir die Vorgabewerte, nämlich "C"-Dur-Tonart und "C"-(Maj7)Dur-Septimakkord, ohne Murren akzeptieren. Klicken Sie auf Okay. (Zusätzliche Informationen zu diesem Requester stehen im vorhergehenden Kapitel.)


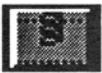
Das (leere) Patternraster für den Baßpart öffnet sich.



Warnung: Bei eingeschalteter Mehrfachfenster-Option im Variationsmenü wird ihr Computer bei jedem neuen Fenster langsamer. Wer keine SuperTurbokarte besitzt, sollte diese Möglichkeit ausschalten (Das Häkchen darf nicht gesetzt sein).



Beachten Sie, daß diverse Tasten extra für den Baßpart voreingestellt wurden:

- Die Fixiertaste ist aktiviert: Normalerweise sollen ja alle Noten, unabhängig von Akkordwechseln, auch tatsächlich gespielt werden.
 
- Die Umkehrtaste ist ausgeschaltet: Die Baßlinie sollte im allgemeinen nicht plötzlich um eine Oktave nach oben oder unten hüpfen. (Ausnahmen bestätigen die Regel!)
 
- Der frisch gespitzte Schreibstift ist aktiviert, bereit, auf Ihre Eingabe zu reagieren.
- Und wieder sind alle Variationstasten eingeschaltet. Ihre Eingabe erzeugt also gleich 16 Duplikate. Sollten Sie völlig verschiedene Variationen vorsehen, würden Sie vermutlich gleich zu Beginn einige Variationstasten ausschalten und dieselben erst nachher mit einem andern Inhalt versehen.

Nun kann es losgehen! Beginnen Sie Noten einzugeben, wie Sie das schon im Drummerpart gemacht haben. Geben Sie Ihre Musikverläufe und Akkorde auch tatsächlich in C-Dur ein, das heißt in der für das Pattern vorgewählten Tonart. Setzen Sie wieder die ganze "Werkzeugkiste" ein. Erstellen Sie dann ebenfalls unterschiedliche Variationen. Dieses Vorgehen ist für jeden Spieler dasselbe.

## Das Style-Menü

Das Stylemenü stellt Befehle speziell für die Styleerstellung zur Verfügung. Dieses Menü ist vom Schnappschußfenster aus nicht erreichbar. Seine Befehle können für die Erstellung des Baßpattern sehr nützlich sein:

- GEWÄHLTE NOTE IMMER SPIELEN:** widerspiegelt den Status der Fixiertaste. (Im Baßpattern aktiviert)

- TESTEN AKKORDE:** Aktivieren Sie diese Option, um zu hören, wie das Pattern klingt, wenn verschiedene Akkorde im Keyboardfenster gespielt werden. Dies ist unumgänglich um zu bestimmen, ob das Pattern unter verschiedenen Bedingungen sauber tönt.
- TONART & AKKORD FÜR PATTERN:** öffnet den Requester für Tonart und Akkord für Kontrolle oder Aenderungen (mehr dazu im vorhergehenden Kapitel).

Gehen wir weiter zum Pianospierer: Klicken Sie auf die Pianospieletaste. Das Patternraster für den Pianopart öffnet sich.

## Das Pianopattern erstellen

Auch hier hat SuperJAM! vorgesorgt:

- Die Fixiertaste ist ausgeschaltet: Im Pianopart soll die "vierte" Note nur dann erscheinen, wenn wirklich Septimakkorde erwünscht sind.
- Die Umkehrtaste ist aktiviert: Invertierte Pianoakkorde tönen ganz nett.

Und schon wären wir wieder bereit zu Eingabe. Gehen Sie gleich vor wie schon für den Baß- und Drummerpart.

Das Raster-Menü bietet drei Befehle, die Sie wahrscheinlich noch vermißt haben:

- LEEREN:** löscht alle Noten im Raster. Im Unterschied zum Variationen-Löschbefehl löscht dies alle Noten in allen Variationen.
- OKTAVE NACH OBEN:** verschiebt alle Noten um eine Oktave nach oben. Es kann schnell einmal passieren, daß man einen Melodieverlauf zu tief anlegt. Mit diesem Befehl reparieren Sie diesen Fehler schnell.

- **OKTAVE NACH UNTEN:** verschiebt alle Noten um eine Oktave nach unten. Es kann schnell einmal passieren, daß man einen Melodieverlauf zu hoch anlegt. Mit diesem Befehl reparieren Sie diesen Fehler schnell.

Sie haben Ihren Pianopart beisammen? Na, dann laß uns weitergehen...

## ***Das Pattern vollenden***

Wir haben jetzt eigentlich alles abgedeckt, was Sie brauchen, um Ihre Parts zu vollenden. Wir möchten Ihnen aber noch einige Merkpunkte mitgeben:

1. Uebertreiben Sie nie. Es ist sehr leicht, ein überladenes Pattern zu erstellen. Orchestrieren Sie die Spielerparts sorgfältig, damit ein Miteinander und nicht ein Feilschen um den Solopart entsteht. Bei der Verwendung von TurboSounds sollten Sie zusätzlich auf sparsamen Einsatz bedacht sein.
2. Analysieren Sie die mitgelieferten Styles, um Anregungen zu bekommen und neue Techniken zu erlernen.
3. Spieler, die Akkorde (in der Regel Piano, Gitarre und Streicher) spielen, müssen in der Lage sein, Septimakkorde zu spielen.
4. Spieler mit Melodielinien (üblicherweise Baß und Melodie) müssen in der Oktave hochgelegene Noten fixieren können, damit diese auch wirklich immer gespielt werden.
5. Testen Sie jedes Pattern interaktiv mit der Option "TESTEN AKKORDE" im Stylemenü durch. Prüfen Sie es mit allen Arten von Akkorden.

6. Normalerweise werden Akkordteile invertiert. Die Inversion bezieht sich auf den Bereich, in dem Sie Noten eingeben. Wenn Sie dafür mehr als zwei Oktaven belegen, wird der Bereich zu groß, als daß die Umkehrungen noch effektiv sein könnten.
7. Halten Sie den Notenbereich mit oder ohne Umkehrung so eng wie möglich.

## Variationswahl

Das folgende bezieht sich auf die oberste Stufe der Styleentwicklung. Sie sollten sich erst daran wagen, wenn Sie ein versierter "Stylemaker" sind.



Rechts der Variationstasten befindet sich die Variationswahltaste (ein Akkord mit Fragezeichen). Sie öffnet das Variationswahlfenster. Wir setzen eine gute Kenntnis des vorhergehenden Kapitels voraus und konzentrieren uns in diesem auf noch nicht erwähnte Aspekte.

Oeffnen Sie also das Variationswahlfenster. Sie wissen bereits, daß die Variationen links mit römischen Zahlen vertikal aufgelistet sind. Hinter jeder Variation folgt eine lange horizontale Reihe von Akkordbezeichnungen. Mit einfachem Klick schalten diese Tasten von "erlaubt" (rote römische Zahlen) auf "verboten" (blaue römische Zahlen).

In der Grundeinstellung sind alle Variationen für alle Akkordtypen erlaubt. Zum Umarrangieren können neben dem schon erwähnten Anklicken die Befehlstasten oben im Variationswahlfenster und auch gewisse Menüoptionen verwendet werden.

Die Befehlstasten beziehen sich immer auf die angewählte Variation. Eine Variation wird angewählt, indem Sie entweder auf die Variationsnummer selber oder irgendeine Taste der betreffenden Reihe klicken (was allerdings die betreffende "umschaltet"). Jetzt kann die gewünschte Befehlstaste angeklickt werden.

- ❑ **COPY:** kopiert die für eine Variation eingestellte Konstellation in eine andere Variation. Beachten Sie, daß die Copy-Taste gedrückt bleibt, bis Sie eine zweite oder "Ziel"-Variation anklicken.
- ❑ **LEER:** schaltet alle Akkordtasten auf "verboten".
- ❑ **SET:** schaltet alle Akkordtasten auf "erlaubt".
- ❑ **INVERT:** schaltet alle Akkordtasten von "erlaubt" auf "verboten" oder umgekehrt.
- ❑ **ÜBRIGE KOMBINATIONEN:** Bei der Entwicklung einer komplexen Serie von Variationen kann dieser Befehl nützlich sein. Er durchsucht die Liste nach noch nicht in irgendeiner Variation erlaubten Akkordtypen.

**Beispiel:**

Sie haben eine für Dur-Akkorde zugeschnittene Variation und eine weitere, für den I Akkord (1. Stufe). Aber keine, die Stufe 1 und Dur abdeckt. Dieser Befehl wird nun in der gewählten Variation die fehlenden Möglichkeiten auf "erlaubt" setzen. (Allerdings müßte diese Variation auch tatsächlich dafür brauchbar sein)

Zusätzlich existieren noch drei Befehle im Variationswahl-Menü:

- ❑ **LADEN:** lädt ein Variationswahl-File von Diskette (Harddisk, etc:). Sie können Ihre Variationswahl von einem Pattern aus speichern und in ein anderes einladen. Sie müssen dann nicht wieder bei Null beginnen.
- ❑ **SPEICHERN:** speichert eine Variationswahl auf Diskette.
- ❑ **PRINT:** druckt die Variationswahl. Sind Ihre Variationswahleinstellungen perfekt, drucken Sie sie aus. Dann schließen

Sie das Variationswahlfenster und benützen den Ausdruck als Spickzettel für Ihre Arbeit im Patternraster.

Damit beenden wir unsere Arbeit im Patternrasterfenster. Kehren wir in das Einzelstylefenster zurück, wo wir unsern Style vollenden können.

### **Zuweisungen für Fill, Intro, Break und End**

Jetzt, da Sie Ihr Standard-"Groove"-Pattern zusammengebaut haben, wird es Zeit, einige Pattern für spezielle Einsätze zu entwerfen, damit die Befehle FILL, BREAK, INTRO und END funktionieren können. So könnten wir exemplarisch ein Fill-Pattern erstellen:

1. Wählen Sie den Befehl "KOPIEREN" im Pattern-Menü, um eine Kopie des ersten Pattern zu erstellen.
2. Ändern Sie den Namen der Kopie, indem Sie hinter "Name:" klicken und "Fill" eingeben. Nach dem Drücken der RETURN-Taste auf der Amigatastatur wird dieser Name in die Liste aufgenommen.
3. Klicken Sie auf die Fill-Taste. Beachten Sie, daß in der Liste die speziellen Pattern nach den "normalen" aufgelistet werden.
4. Öffnen Sie das Patternraster für jeden Spieler des Fillpattern und bearbeiten Sie den Inhalt bis ein brauchbares Fill entsteht.

Selbstverständlich kann ein Fillpattern auch völlig neu aufgebaut werden. Das "Umbauen" existierender garantiert meistens bessere "Kompatibilität" zu den andern Pattern des Styles und spart nicht zuletzt Zeit.

Hier müßten Sie eigentlich viel musiktheoretische Fachliteratur wälzen. Wir empfehlen Ihnen stattdessen (oder zusätzlich) die Fills, Breaks, Intros und Ends in den etwa 30 mitgelieferten Styles genau

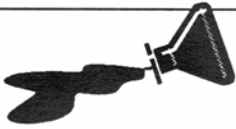
zu studieren. Als registrierter Anwender werden Sie auch über die Veröffentlichung neuer Styles orientiert.

Aber vergessen wir nicht das Allerwichtigste: Sie müssen natürlich Ihr Meisterwerk abspeichern, wenn es der Nachwelt erhalten bleiben soll.

#### **Einen neuen Style abspeichern:**

1. Klicken Sie auf den Namen Ihres neuen Styles im Stylefenster.
2. Wählen Sie den Befehl "SPEICHERN" aus dem Style-Menü. Der Filerequester öffnet sich.
3. Tippen Sie den Namen Ihres Styles hinter "Datei:" ein. Vergewissern Sie sich, daß nicht schon ein Style gleichen Namens existiert (er würde dann eben überschrieben!).
4. Klicken Sie auf die Speichern-Taste, um den Style abzuspeichern.

Von nun an wird SuperJAM! Ihren Style bei jedem Neustart mit einladen. Es muß allerdings davon abgeraten werden, SuperJAM! jedesmal viele Styles einladen zu lassen, die Sie dann doch nicht einsetzen. Das braucht Speicherplatz und verlängert die Ladezeit. Räumen Sie deshalb von Zeit auf mit dem Befehl "ENTFERNEN" im Stylemenü, das vom Stylefenster aus erreichbar ist.





# DRUM und Dran

## Drum Map erstellen



### SuperJAM!-Drum Maps



MIDI-Instrumente verfügen heutzutage meistens nicht nur über normale Instrumente sondern auch über eine Palette von Schlaginstrumenten (Drums). Da Schlaginstrumente rhythmisch und nicht tonal über ganze Tonleitern eingesetzt werden, gibt es sogenannte Drum-Computer. Sie verfügen über Tasten verschiedenster Form, über die der entsprechende Schlagzeugsound angesteuert wird. Ein MIDI-Keyboard verfügt auch ohne dies über eine stattliche Anzahl Tasten. Also kam man auf die Idee, diese bestehenden Notentasten ihrem Zweck zu entfremden und damit statt Töne verschiedenste Schlaginstrumente zu spielen. Man hat also eine ganze Anzahl solcher Schlaginstrumente zu einem "Instrument" zusammengefaßt. Jetzt erzeugt ein Druck auf die "C"-Taste der fünften Oktave nicht mehr besagten Ton, sondern beispielsweise einen Gongschlag. Im Handbuch Ihres Synthesizers finden Sie Tastaturbelegungspläne für solche Sets von Schlaginstrumenten.

SuperJAM! hätte Ihnen gern diese Arbeit abgenommen. In der Tat liefern wir das Programm schon mit einigen Keyboardbelegungen aus. Leider herrscht auch auf diesem Gebiet kreative Freiheit: Die gleiche Taste kann beim Synthesizer A eine Fußpauke anspielen, bei Synthesizer B hingegen ein Tamburin. SuperJAM! verfügt deshalb über die Möglichkeit, bei geöffnetem Bandfenster über das Drum Map-Menü für jeden Synthesizer eine eigene Belegungstabelle einzuladen. Einige Synthesizer bieten sogar mehrere verschieden zusammengestellte Schlagzeugsets. Dann würde man eben für jedes Set eine eigene Belegungstabelle bereitstellen. Diese Belegungstabellen nennt man Drum Maps.

SuperJAM! hat für die bekanntesten Synthesizer Drum Maps vorbereitet. Falls sich Ihr Gerät nicht darunter befindet, sollten Sie es erst einmal mit der Roland MT-32 Drum Map versuchen. Dieser Synthesizer ist zu einer Art Standard geworden, und viele andere Modelle haben seine Belegungen übernommen. Funktioniert dies mit keiner mitgelieferten Drum Map zufriedenstellend, dann schreiben Sie eben Ihre eigene.

### **Eine Drum Map erstellen**

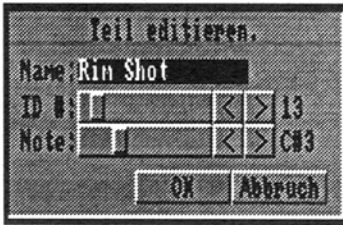
Der Drum Map-Editor befindet sich Patternrasterfenster des Drumspielers. Der einfachste Weg dazu besteht darin, das Drumpattern eines existierenden Styles zu öffnen:

1. Öffnen Sie das Stylefenster indem Sie auf Styles im Menüstreifen klicken.
2. Doppelklicken Sie auf irgendeinen Stylenamen, um das Einzelstylefenster zu öffnen.
3. Wählen Sie irgendein Pattern im Einzelstylefenster.
4. Klicken Sie darin auf die Schlagzeugspieler Taste. Dies öffnet das Patternraster für den Drummer (Schlagzeuger).

Beachten Sie, daß sich links, über den Schlagzeugnamen, eine Taste mit der Bezeichnung "EDIT" befindet. Sie ist für unsere Aufgabe sehr wichtig: Sobald sie aktiviert (rote Aufschrift) ist, beziehen sich alle Mausmodi auf die Drum Map-Erstellung und nicht mehr auf Noten im Raster.

Das wollen wir gleich ausprobieren:

1. Klicken Sie auf die Edit-Taste, um sie zu aktivieren.
2. Klicken Sie auf den Zauberstab (dritte Befehlstaste von links).



3. Klicken Sie auf einen Drum-Namen. Ein Requester erscheint. Er zeigt den Namen des Schlaginstrumentes, eine SuperJAMI-interne ID-Nummer und den MIDI-Notenwert des Instrumentes.



### Vorsicht!

Aus systematischen Gründen sollten Sie für dieses Beispiel den Schlagzeugnamen nicht ändern (siehe später in diesem Kapitel). Auch von der internen ID-Nummer (keine Patchnummer!) sollten Sie die Finger lassen. Fragen Sie mich nicht warum. Verfügt Ihr Synthesizer über mehrere Drum-Sets, können Sie im Spielerfenster die Patchnummer des Drummers ändern. Beim Proteus 1 ist hier 14 (=Rock Drums 1) eingestellt. Ein lateinamerikanischer Style könnte unter Umständen eher Patch 46 (=Latin Percuss) erfordern. Dafür bräuchte es dann eine neue Drum Map, weil in diesem Patch eine ganz andere Zuteilung zwischen MIDI-Noten und Schlaginstrumenten erfolgt. Solche spezielle Drum Maps würden dann zur Unterscheidung mit einem eigenen Suffix versehen. Hier beispielsweise "Proteus1.Latin".

4. Mit dem Notenschieber gehen Sie auf die Suche nach dem Sound, der auch tatsächlich dem Namen entspricht. Beim Verschieben hören Sie die angesprochenen Sounds. Sobald Sie fündig geworden sind, berühren Sie nichts mehr und sichern Ihren Fund mit einem Klick auf "Okay".
5. Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4 für jedes Instrument in der Liste (Auch das nennt sich Schlaufe!). Mit dem Rollbalken rechts holen Sie auch die gerade nicht sichtbaren Instrumente ans Tageslicht.
6. Haben Sie es geschafft? Dann wählen Sie im Drum Map-Menü den "SPEICHERN"-Befehl. Der übliche File-requester öffnet sich.

7. Geben Sie Ihrer Drum Map einen Namen, dann klicken Sie auf die Speichern-Taste, um sie auf Diskette abzuspeichern.
8. Klicken Sie auf die EDIT-Taste, um sie wieder auszuschalten.
9. Fahren Sie auf den Menüstreifen ganz oben und öffnen Sie das Keyboardfenster. Klicken Sie in dieses Fenster, um es zu aktivieren.
10. Im Keyboardmenu wählen Sie den Befehl "SPEICHERN ALS VORGABE". Dadurch wird die neue Drum Map Bestandteil der bei jedem Neustart gültigen Vorgabewerte.

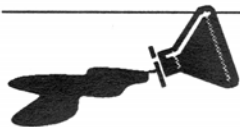
Das war's! Bevor Sie das Patternraster wegräumen, wollen wir noch genauer betrachten, wie die Mausmodi im EDIT-Modus funktionieren. Zum Ausprobieren schalten Sie denselben vielleicht noch einmal ein.

- SCHREIBSTIFT:** Benützen Sie den Schreibstift zur Erstellung einer völlig neuen Drum Map. Auf diese Weise könnte ein Sprachpurist seine Drum Map verdeutschen. Klicken Sie auf den Drum-Namen. Ein Requester, der diesmal nur eine interne ID-Nummer enthält, öffnet sich. Ändern Sie an der ID nichts! Geben Sie den gewünschten Drum-Namen und den MIDI-Notenwert ein und klicken Sie dann auf Okay.
- RADIERGUMMI:** löscht Schlaginstrumente aus der Drum Map. Klicken Sie einfach auf den Namen des Schlaginstrumentes.
- DUPLIKATOR:** erstellt eine modifizierbare Kopie eines Schlaginstrumentes. Klicken Sie auf den "Quell"-Schlagzeugnamen. Der übliche Requester öffnet sich. Ändern Sie darin Name und MIDI-Note. Wiederum Hände weg von der internen ID. Dann klicken Sie auf Okay.

- ❑ **HAND:** benützen Sie die Hand zum Neuordnen der Schlagzeugnamen. Klicken Sie auf den Schlagzeugnamen und ziehen ihn an die neue Position. Im Raster schon vorhandene Noten "wandern" automatisch mit; es entsteht also kein Chaos.

Und noch ein letzter Blick auf das Drum Map-Menü:

- ❑ **VORGABE:** ersetzt die aktuelle Drum Map mit der MT-32-Vorgabe Drum Map. Dieses Format wird von den meisten Synthesizern erkannt (sogar von Ihrem eigenen TurboSound-Drum-Kit).
- ❑ **LADEN:** ersetzt die aktuelle Drum Map durch eine, die von Diskette eingeladen wird. Dies wird natürlich auch die Aufführung vom Keyboard aus beeinflussen.
- ❑ **SPEICHERN:** speichert die aktuelle Drum Map auf Diskette.



# SuperJAM! und Multimedia



## **Die SuperJAM!Connection**

SuperJam! versteht es, auf verschiedenen Hochzeiten zu tanzen. Ihre SuperJAM!-Kompositionen lassen sich mit externen Musik- und Multi-Media-Produkten über die folgenden Optionen synchronisieren:

- Speichern Sie Ihre Komposition im Amiga SMUS-Format für die Verwendung in andern Amiga Musik- und Multi-Mediaprogrammen ab.
- Speichern Sie Ihre Komposition im MIDI File-Format für die Verwendung mit Musik- und Multimediaprogrammen auf dem Amiga oder andern Computern.
- Synchronisieren Sie SuperJAM!-Aufführungen mit andern Amiga Multitaskingprogrammen über spezielle SuperJAM! Accessories.
- Synchronisieren Sie SuperJAM!-Aufführungen mit andern Amiga Multitaskingprogrammen über ARexx.
- Synchronisieren Sie SuperJAM!-Aufführungen mit anderer Hardware mittels MIDI Time Code.
- Synchronisieren Sie SuperJAM!-Aufführungen mit anderer Hardware mittels SMPTE.

- Synchronisieren Sie SuperJAM!-Aufführungen mit anderer Hardware mittels MIDI Clocks (Song Position Pointer).
- Laden Sie SuperJAM! direkt in Bars&Pipes Professional für eine nahtlose Integration in das Bars&Pipes Professional Sequenzer- und Musikkompositions-"Labor".

Mit Ausnahme von Bars&Pipes Professional gehen alle vorgestellten Möglichkeiten davon aus, daß Sie eine SuperJAM!-Komposition im Songfenster erstellt haben. Aus dem Section- und Keyboardfenster kann weder synchronisiert noch exportiert werden. Sie müssen also zuerst einen Song kreieren.

Bevor wir die einzelnen "Connections" genauer betrachten können, müssen wir uns zuerst über das SMPTE-Format und dessen Verwendung in SuperJAM! unterhalten.

### ***Das SMPTE Time Format***

Wenn Sie Musik für gewisse Medien, wie Television und Film, komponieren, müssen Sie wissen, wie Ihre Musik zeitlich mit Bildern, der Sprachspur und Soundeffekten koordiniert werden kann. Dafür bietet sich eigentlich unsere normale Zeitmessung in Stunden, Minuten und Sekunden geradezu an. Eine Tonspur für ein Video müßte zu einem ganz genau bestimmten Zeitpunkt gestartet und nach einer genauen Zeitdauer gestoppt werden können.

Glücklicherweise existiert dafür ein Industriestandard, genannt SMPTE. SMPTE steht für die Organisation, die ihn entwickelt hat, die "Society of Motion Picture und Television Engineers". SMPTE (der Standard natürlich, nicht die Organisation) synchronisiert unterschiedlichste Geräte mit Hilfe einer relativen Zeitreferenz in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames (Bildern).

Sie haben sicher schon die SMPTE-Taste im Menustreifen gesehen. Klicken Sie darauf, um das SMPTE-Fenster zu öffnen.

Das SMPTE-Fenster zeigt die Zeit in Stunden, Minuten, Sekunden



und Frames an. Benützen Sie es als Zeitreferenz beim Zusammenstellen eines Songs. Die SMPTE-Anzeige unterstützt nur das Songfenster, da die andern Fenster sich bloß mit "Kompositionsteilen" befassen.

Da verschiedene visuelle Medien unterschiedliche Bildwechselfrequenzen verwenden, gibt auch beim SMPTE-Standard verschiedene Formate:

Kinofilme arbeiten mit 24, europäische Fernsehstationen mit 25, amerikanische hingegen mit 30 Bildern (=Frames) pro Sekunde. Da außerdem ein Unterschied zwischen amerikanischen Farb- und Schwarzweiß-Formaten besteht, gibt es noch ein viertes Unterformat: 30 drop frame.

Glücklicherweise betreffen all diese Unterschiede nur die Unterteilung der Sekunden.

Stellen Sie das gewünschte SMPTE-Format im Timing-Menü des Songfensters ein.

Häufig soll Ihre Komposition erst nach einer zeitlichen Verzögerung spielen. Ihre musikalische Untermalung für eine Draculaszene wird beispielsweise erst nach 30 Minuten, 23 Sekunden gebraucht. Sie können diesen Offset, das heißt diese zeitliche Verschiebung, SuperJAM! mitteilen. Wählen Sie den Befehl "SMPTE OFFSET" im Timing-Menü des Songfensters. Ein Requester öffnet sich. Geben Sie die relative Startzeit in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames ein und klicken Sie auf Okay. Beachten Sie, daß dann beim Start des Songs die SMPTE-Anzeige ab diesem Zählerstand weiterzählt, statt von "00 00 00 00".

Nach diesem (hoffentlich verdaulichen) Hors d'oeuvre wollen wir die SuperJAM! Multi-Media-Optionen im Detail betrachten:

### ***In andern Formaten abspeichern***

Standardisierte Fileformate ermöglichen einen Datenaustausch zwischen technisch unterschiedlichen Systemen. Im Musikbereich sind zwei Formate dominant: SMUS (simple music) Format und MFF

(MIDI File Format). Sie können aufatmen: SuperJAM! kann in beiden Formaten abspeichern.

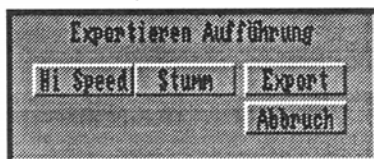
### Export in SMUS File Format

SMUS ist ein Amiga IFF Musik File Format. Es gehört zu den schwächeren Standards, auch wenn viele Amiga Programme es verwenden. Sie können Ihre SuperJAM!-Kompositionen im SMUS Format abspeichern und in irgend ein anderes Programm einlesen, das dieses Format unterstützt.

Einschränkung: Falls der "Austauschpartner" in der Lage ist, auch MIDI-Files zu lesen, sollten Sie Ihre SuperJAM!-Kompositionen bevorzugt in diesem Format abspeichern. (Siehe nächsten Abschnitt)

Das Abspeichern in einem andern als dem hauseigenen SuperJAM!-Format ist gar nicht so einfach, wie man meinen könnte und dies aus einem triftigen Grund: SuperJAM! wiederholt sich nie und improvisiert bei jedem Durchgang. SuperJAM! muß eine Aufführung erst aufnehmen, dann erst kann sie in einem andern Format abgespeichert werden. Das geht so:

1. Aktivieren Sie das Songfenster.
2. Wählen Sie "SMUS" im Exportmenü des Songfensters. Der SuperJAM! Filerequester öffnet sich.
3. Geben Sie einen Filenamem ein und klicken Sie auf die Speichern-Taste. Der Export-Requester öffnet sich.



4. Für eine rasche Aufnahme der Aufführung klicken Sie auf die HiSpeed-Taste.

5. Mit der "Stumm"-Taste bleibt Ihnen während der Aufnahme das Mithören erspart. Die HiSpeed- und die Stumm-Taste können noch bei laufender Aufnahme betätigt werden.

6. Klicken Sie auf die "Export"-Taste. Die Playtaste des Songfensters rastet ein und SuperJAM! beginnt zu spielen. Am Ende des Songs stoppt die Aufführung. SuperJAM! speichert nun den Song automatisch im SMUS File Format auf Diskette.

### **Export im MIDI File Format**

Das MIDI File Format ist das universellste Standardformat für den Austausch von Musikdaten zwischen den meisten professionellen Musikprogrammen auf verschiedenen Computerfamilien. Zusätzlich verstehen viele Multi-Mediaprogramme dieses Format.

Wie schon beim SMUS-Format erklärt, muß zuerst eine Aufnahme stattfinden, bevor in einem andern Format abgespeichert werden kann. Das geht so:

1. Aktivieren Sie das Songfenster.
2. Wählen Sie "MIDI" im Exportmenü des Songfensters. Der SuperJAM! Filerequester öffnet sich.
3. Geben Sie einen Filenamen ein und klicken Sie auf die Speichern-Taste. Der Export-Requester öffnet sich.
4. Für eine rasche Aufnahme der Aufführung klicken Sie auf die HiSpeed-Taste.
5. Mit der "Stumm"-Taste bleibt Ihnen während der Aufnahme das Mithören erspart. Die HiSpeed- und die Stumm-Taste können noch bei laufender Aufnahme betätigt werden.
6. Klicken Sie auf die "Export"-Taste. Die Playtaste des Songfensters rastet ein und SuperJAM! beginnt zu spielen. Am Ende des Songs stoppt die Aufführung. SuperJAM! speichert nun den Song automatisch im MIDI File Format auf Diskette.

## **Synchronisation über spezielle Accessories**

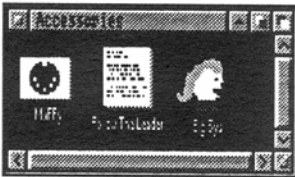
Wie Sie wahrscheinlich wissen haben wir Bars&Pipes Professional, unser interaktives Sequenzer- und Kompositionsprogramm mit einer offenen Architektur aufgebaut. So können unsere Kunden neue Möglichkeiten hinzufügen, ohne gleich einen teuren Upgrade zu benötigen. Diese offene Architektur erleichtert auch die Zusammenarbeit mit andern "Programm- oder Hardwarepartnern".

In diesem Sinne haben wir seit Jahren andere Softwareschmieden ermuntert, ihre Produkte auf einen Einsatz mit Bars&Pipes Pro vorzubereiten.

Bei Produkten wie Real3D, Scala und Imagine hat diese Zusammenarbeit bereits Früchte getragen. Wir haben SuperJAM! die gleichen Möglichkeiten mitgegeben. Programme, die direkt mit Bars&Pipes Professional zusammenarbeiten, tun dies auch mit SuperJAM!.

### **Das Accessories-Fenster**

Das Accessories-Fenster stellt die Mechanismen für die erfolgreiche Integration anderer Anwendungen in SuperJAM! zur Verfügung. Bars&Pipes Professional Accessories (nur Accessories für die Synchronisation), wie auch für SuperJAM! geschriebene Accessories besorgen die Synchronisation. Werfen wir einen Blick auf das Accessories-Fenster.



Klicken auf die Accessories-Taste im Menüstreifen. Das Accessories-Fenster öffnet sich. Wahrscheinlich ist es noch leer. Sie müssen Accessories, die sie zu benutzen gedenken, zuerst einladen.

### **Das Accessories-Menü**

Das Accessories-Menü dient zum Installieren und Entfernen von Accessories:

- ❑ **LADEN:** lädt ein Accessory von Diskette. Im erscheinenden Filerequester wählen Sie ein Accessory aus dem Accessory-Ordner (-Directory) und klicken auf die Laden-Taste.
- ❑ **SPEICHERN:** speichert ein Accessory auf Diskette. So kann ein Accessory an einer anderen Stelle abgelegt werden, zum Beispiel zum Uebertragen (einladen und dann abspeichern) von Diskette in den Accessory-Ordner auf Ihrer Harddisk.
- ❑ **ENTFERNEN:** Genau wie bei den Styles wird ein installiertes Accessory bei jedem Neustart automatisch eingeladen. Das braucht natürlich Speicherplatz und verlängert die Ladezeit. Kaum gebrauchte Accessories sollten mit diesem Befehl weggeräumt werden. Keine Angst! Sie können sie jederzeit mit "Laden" wieder installieren.

Installierte Accessories zeigen ihr Ikon im Accessories-Fenster. Die meisten Accessories besitzen Kontrollfenster, die durch einen Doppelklick auf deren Ikon geöffnet werden. Konsultieren Sie die zum Accessory gehörende Anleitung, die Sie entweder im Handbuch oder in einem Textfile des Accessories-Ordners finden. Wir werden zukünftige Accessories entweder über Public Domain und/oder künftige Versionen von SuperJAM! verbreiten. Gewisse Softwarehersteller liefern Bars&Pipes Professional/SuperJAM! Accessories schon mit ihren Produkten aus.



**Einschränkung:**

Beim Einsatz von TurboSounds können Synchronisationsprobleme nicht ausgeschlossen werden. SuperJAM! belastet den Prozessor nicht außerordentlich, TurboSounds hingegen schon!

Haben Sie einen langsamen Amiga und wollen TurboSounds-Aufführungen mit einem andern prozessorintensiven Programm über ein Accessory synchronisieren, muß mit einem mittleren Kollaps gerechnet werden. Abhilfe schafft hier nur der Einsatz eines heutzutage nicht mehr allzu teuren multitimbralen MIDI-Soundmoduls.

Stellen Sie sich das einmal vor: Jedesmal wenn Sie Ihre Diashow

oder 3D-Animation starten, ertönt genau mit dem Bild synchronisierte Musik. Und dies jedesmal ein bißchen anders, wie bei einer echten Band!

### **ARexx**

Viele Amigaprogramme nutzen die Programmiersprache ARexx als Kommunikations- und Synchronisationsmittel bei der Zusammenarbeit mit andern Programmen. Wenn Sie irgendein Programm verwenden, das ARexx-Befehle senden kann, können Sie diesen sogenannten "ARexx-Port" dazu benutzen, die SuperJAM!-Aufführung zu steuern. Dazu gehören Befehle zum Starten und Stoppen einer Aufführung oder Abspielen zu einer bestimmten Zeit. Alle Zeitangaben können in Musikzeit (Takte, Schläge und Klicks) oder (relativer) Echtzeit (Stunden, Minuten, Sekunden, Frames) gemacht werden.

In SuperJAM! wurde der ARexx-Port als Accessory konzipiert. Installieren Sie es mit dem Laden-Befehl im Accessories-Menü. Es hat kein Kontrollfenster. Nun kann SuperJAM! über ARexx-Befehle gesteuert werden. Auf der Diskette finden Sie die dazugehörige Dokumentation als Textfile (auch im Handbuch zu Bars&Pipes Professional).

### ***Synchronisation mit externer Hardware***

Es gibt verschiedene Wege, unterschiedliche Geräte wie Bandmaschinen, Video-Schnittplätze oder MIDI-Instrumente zu synchronisieren:

#### **MIDI Time Code**

Sie können SuperJAM! mit anderer Hardware über MIDI-Kabel und ein Protokoll, genannt "MIDI Time Code", synchronisieren. MIDI Time Code ist momentan eigentlich eine Version des SMPTE Time Codes, bloß daß er über MIDI-Kabel übermittelt wird. Sie brauchen dabei das SMPTE-Format nicht einzustellen. Dies geschieht in diesem Falle automatisch.

Um MIDI Time Code einzusetzen laden Sie das MTC-Accessory (siehe oben). Auch seine Dokumentation findet sich als Textfile im Accessory-Ordner der Diskette.

### **Direkte Synchronisation mit SMPTE**

Sie können direkt mit SMPTE synchronisieren. Sie brauchen dafür das Phantom-Accessory und das Phantom-(Hardware)Interface von Dr. T's Music. Diese Soft/Hardwarelösung ergibt zuverlässigere Synchronisation.

Das Phantom-Interface und dessen Software müssen vor dem Einladen des Accessory installiert sein (Lesen Sie unbedingt das Phantom Handbuch).

### **MIDI Clocks (Song Position Pointer)**

Es existiert auch noch ein MIDI-Protokoll, das in Musik- und nicht in SMPTE-Zeit arbeitet. Es nennt sich "MIDI Clocks" oder auch "Song Position Pointer". Wenn das erste Gerät startet, folgt das zweite im Tempo des ersten.

Benützen Sie MIDI Clocks, um SuperJAM! mit Hard- und Software-Sequenzern oder Drum-Maschinen zu synchronisieren. Das ist die beste Möglichkeit, um SuperJAM!-Aufführungen in einen Mehrspur-Sequencer einer andern Maschine zu übertragen (Besitzer von Bars&Pipes Professional brauchen dazu natürlich kein zweites Gerät).

SuperJAM! kann sowohl MIDI Clocks senden wie auch empfangen. Diese beiden Möglichkeiten werden über zwei Befehle im Timing-Menü des Songfensters kontrolliert:

- KOPPELN MIT MIDI CLOCKS:** weist SuperJAM! an, auf eintreffende MIDI Clocks zu reagieren. Dieser Befehl wird benötigt, wenn ein anderes Gerät SuperJAM! steuern soll.
- SENDEN MIDI CLOCKS:** weist SuperJAM! an, während des Spielens MIDI Clocks zu senden. Mit den Start- und Playtasten im Songfenster kann ein anderes Gerät gesteuert werden.

## **Bars&Pipes Professional**

SuperJAM! lässt sich in Bars&Pipes Professional integrieren und erweitert so die Möglichkeiten beider Programme. Mit den interaktiven Mitteln von SuperJAM! kreieren Sie Musik, lassen diese dann in Echtzeit in die Pipelines von Bars&Pipes Professional einfließen, wo sie aufgezeichnet und mit einer Vielzahl von Effekten und speziellen Kompositions-Tools bearbeitet werden kann. Anschließend kann man die Partitur ausdrucken.

Da beide Programme über ein Accessory-Fenster verfügen haben wir eine SuperJAM!-Spezialversion in Form eines Accessory geschaffen. Sie brauchen also nur das SuperJAM!-Accessory im Accessory-Fenster von Bars&Pipes zu installieren. Sie finden es im Bars&Pipes Professional-Ordner auf der SuperJAM!-Programmdiskette.

### **Das SuperJAM!-Accessory**

Laden Sie das SuperJAM!-Accessory in Bars&Pipes Professional mit dem Laden-Befehl im Accessories-Menü.

Sie sehen nun dessen Ikon im Accessory-Fenster. Um den SuperJAM!-Menüstreifen zu öffnen, doppelklicken Sie auf das SuperJAM!-Ikon.

#### **Bemerkung:**

Ein Klick auf das Schließ-Symbol des SuperJAM! Menüstreifens beendet weder SuperJAM! noch Bars&Pipes Professional, sondern entfernt bloß den Menüstreifen. SuperJAM! wird trotzdem weiter funktionieren. Ein neuer Doppelklick auf das SuperJAM!-Ikon reaktiviert den Menüstreifen.

### **SuperJAM! Tools für Bars&Pipes Professional**

Das SuperJAM! Accessory lädt automatisch sieben zusätzliche Tools in Bars&Pipes Professional ein und plaziert sie in dessen ToolBox. Sechs davon stellen die Spieler der SuperJAM!-Band dar: Drum, Bass, Piano, Gitarre, Streicher und Lead.



Sie plazieren dieselben nun als Eingangs- oder Ausgangs-Tool in geeigneten Pipelines (also den Bass in der Bass-Pipeline, etc.). Dort wird jeder Spieler seinen besonderen Part erzeugen. Soll deren musikalische Aktivität im Sequenzer aufgezeichnet werden, müssen sie selbstverständlich am Pipeline-Eingang stehen.

Das siebte Tool, das SuperJAM!-Tool, sorgt für die Uebermittlung eingehender MIDI-Daten an SuperJAM!. Jede Note, die dieses Tool durchläuft, wird an SuperJAM! weitergeleitet als würde SuperJAM! für sich allein laufen.

Deshalb sollten Sie dieses Tool in die Pipeline setzen, für die der MIDI-Eingang aktiv ist, falls Sie Ihr MIDI-Keyboard einsetzen wollen.

### **Das Bandfenster in Bars&Pipes Professional**

Das SuperJAM! Accessory ist weitgehend identisch mit dem selbstständigen SuperJAM!-Programm. Der einzige größere Unterschied betrifft das Bandfenster. Die Umschaltung zwischen TurboSounds und MIDI entfällt, da ja die Noten erst einmal in die Pipeline (Ein- oder Ausgang) übergeben werden. MIDI Patchnummer, Lautstärke und Oktave werden aber weiterhin im Bandfenster eingestellt. Sobald SuperJAM! spielt, sendet es MIDI Patch- und Lautstärkebefehle jedesmal, wenn eine neue Section (die ihre eigenen Einstellungen haben kann!) abgespielt wird.

Wo bleiben denn die TurboSounds, werden Sie fragen (Vorausgesetzt, daß sie sie auch einsetzen wollen). Nun, sie stehen als separates Tool zur Verfügung. Es befindet sich ebenfalls im Bars&Pipes-Ordner der SuperJAM!-Programmdiskette. Sie können es wie irgend ein anderes Tool einsetzen. Normalerweise wird es MIDI Out ersetzen. Ein Doppelklick auf das TurboSound-Tool öffnet das TurboSoundfenster, in dem Sie das TurboSound-Instrument für Ihre Bars&Pipes Professional-Kompositionen einstellen. Wir haben schon mehrfach darauf hingewiesen, daß TurboSounds Speicher- und Prozessorzeitfresser sind und deshalb der Einsatz von MIDI-Geräten die erste Wahl darstellt. Das TurboSound-Tool kann sehr nützlich sein, um lange Soundeffekt-Samples einzuladen und gleichzeitig mit Ihrer Bars&Pipes Professional-Komposition abzuspielen.

## **Das Songfenster in Bars&Pipes Professional**

Beachten Sie, daß das SuperJAM! Songfenster mit der Transportkontrolle in Bars&Pipes Professional synchronisiert ist. Die Play/Stop- und Recordtasten wirken in beiden gleichzeitig. Beachten Sie auch, daß das Timing-Menü im Songfenster verschwunden ist.

Benützen Sie das Timing-Menü innerhalb von Bars&Pipes Professional, um die gewünschte Synchronisation einzustellen. Dafür hat das Songfenster ein neues Menü bekommen: Das Tempo Map-Menü mit einer einzigen Option: "Set Tempo Map". Wenn diese Option aktiviert ist, ersetzt SuperJAM! den Bars&Pipes Tempoplan mit seinem eigenen, entstanden durch die Aneinanderreihung der Tempi jeder Section.

Wenn Sie allerdings von den ausgefeilten Möglichkeiten des Bars&Pipes Professional Tempoplan-Fensters profitieren wollen, muß diese Option ausgeschaltet sein.

Bis zur Version 1.0e von Bars&Pipes Professional ist diese Option permanent abgeschaltet. Das Keyboard-Fenster kann nicht das Gesamttempo bestimmen, es kann jedoch im Transportkontrolle-Fenster geändert werden.

## **Laden und Speichern innerhalb Bars&Pipes Professional**

Sie können weiterhin die "Neu"-, "Laden"- und "Speichernbefehle des Menüstreifens und des Songfenstermenüs zum Laden und Speichern Ihrer SuperJAM!-Kompositionen benützen. Tun Sie dies aber aus dem Bars&Pipes Song-Menü heraus, wird Ihre SuperJAM!-Komposition als Teil eines ganzen Bars&Pipes Professional Songs geladen oder abgespeichert.

Vergessen Sie nicht, daß sowohl Bars&Pipes Professional wie SuperJAM! mindestens ein MegaByte Speicher brauchen, um überhaupt arbeiten zu können. Um beide gleichzeitig einzusetzen, sollten Sie also mindestens über zwei MegaByte Speicher verfügen.

---

# Literatur

---



Hier stellen wir Ihnen eine kleine Liste von interessanten Büchern vor, die das Wissen um Musikgeschichte, Harmonielehre, MIDI und musikalisches Allgemeinwissen vertiefen können. Selbstverständlich ist die Aufzählung nicht komplett und wir zweifeln auch nicht daran, dass im grossen Angebot von Musik-Fachliteratur noch andere zu finden sind. Fachbücher aus dem englischen Sprachraum haben wir hier bewusst nicht aufgezählt, obwohl natürlich auch wichtige Bücher in dieser Sprache vorliegen.

## **Die neue Harmonielehre**

Frank Hannschild. Ein musikalisches Arbeitsbuch für Klassik, Rock, Pop und Jazz. ISBN 3-927190-00-4 aus dem AMA-Verlag, Postfach 1141, 5040 Brühl.

## **Meyers kleines Lexikon, Musik**

Bibliographisches Institut, 1986. ISBN 3-411-02651-0. Ein Sachlexikon mit rund 2500 Stichwortartikeln über die Musik von ihren Anfängen bis heute. Mit Notenbeispielen, Abbildungen und Zeichnungen im Text.

## **1000 Tips für Keyboards**

Jacky Dreksler - Quirin Härle. Voggenreiter-Verlag, Bonn - Bad Godesberg, 1987. ISBN 3-8024-0158-1.

Empfehlenswert! Mit Information zu Akkorden, Rhythmen, Riffs & Licks, Skalen etc.

## **Arrangieren & Komponieren in der Popmusik**

Herbert Kraus, Voggenreiter-Verlag. ISBN 3-8024-0156-5. Gibt für den Bereich Jazz- und Unterhaltungsmusik die notwendigen Anleitungen und Informationen über das Arrangieren.

### **dtv-Atlas zur Musik**

Deutscher Taschenbuch Verlag, ISBN 3-423-03022-4. 2 Bände mit Notenbeispielen und Erläuterungen auf Farbtafeln. Historischer Teil, Vokal- und Instrumentalmusik, Komponisten etc. Sehr informativ.

### **Jazz & Pop Musiklehre**

Sigi Busch. Veronika Gruber GmbH, Rottenberg am Neckar. ISBN 3-89221-001-2. Interessantes kleines Heft (ca. 65 S.) mit vielen Beispielen zur Musiklehre: Intervalle, Tonleitern, Tonarten, Dreiklänge etc.

### **Die Rhythmiklehre**

Ein musikalisches Arbeitsbuch für Instrumentalisten, Sänger und Tänzer in Klassik, Rock, Pop und Jazz. Eddy Marron. AMA-Verlag, Postfach 1141, 5040 Brühl. ISBN 3-927190-2. Sehr empfehlenswert!

### **Das MIDI-Praxisbuch**

Richard Aicher. Signum Medien Verlag, Elsenheimerstrasse 59, 8000 München. Vom Einstieg bis zur professionellen Arbeit.

### **Keyboards, MIDI, Homerecording**

Peter Garges und Alex Merck. Gunter Carstensen Verlag, Postfach 710351, 8000 München. Alles über Equipment und Anwendung (442 S.)

### **Rock-Harmonielehre**

Theorie und Praxis - mit 27 Übungen und Auflösungen. Rainer Baumann. Musikverlag Zimmermann, Frankfurt/Main. ISBN 3-921729-27-0.

Verständliche Einführung in die allgemeine Notenlehre, Akkordlehre und Anwendung von Tonleitersystemen in der Melodiebildung und Improvisation.

### **JAZZ Harmonielehre**

Funktionsharmonik und Modalität. Axel Jungbluth. Verlag Schott, Mainz, London, New York, Tokyo. ISBN 3-7957-2412-0.

Setzt Grundwissen in der allgemeinen Musiklehre voraus. Behandelt Akkord-skalentheorie, Reharmonisation und Modalität.

# Lexikon

# B

**va** - Eine Oktave höher.

**8vb** - Eine Oktave tiefer als notiert. Korrekterweise als 8va bassa einzusetzen.

**A tempo** - wieder im Grundtempo.

**Accelerando** - schneller werdend.

**Akzent** - Betonung

**Akzidentien** - Vorzeichen, Versetzungszeichen wie b, # etc.

**Adagio** - langsames Tempo, ruhiger als andante und bewegter als largo.

**After-Touch** - MIDI-Event, das die Stärke des Drucks auf den Tasten nach dem Anschlag angibt.

**Akkord** - Zusammenklang von mehr als 2 Tönen.

**Akkordumkehrung** - Der Grundton des Akkordes befindet sich nicht in der tiefsten Position (z.B. bei C-dur e-g-c).

**Algorhythmische Komposition** - Computererzeugte Improvisation innerhalb der vom Kom-

ponisten definierten Parameter.

**Allegro** - Schnelles Tempo.

**Allegretto** - lebhaftes Tempo, langsamer als allegro.

**Andante** - mässiges Tempo.

**Artikulation** - Bindung und Trennung von Tönen durch Bögen, Striche und Punkte.

**Bassschlüssel** - F-Schlüssel auf der 4. Notenlinie.

**Beat** - Englische Bezeichnung für Schlag. Auch Bezeichnung für den Grundrhythmus.

**Chromatik** - Die "Verfärbung" der Tonstufen des diatonischen Tonsystems durch Versetzung um einen Halbton, z.B. von F auf Fis.

**Chromatische Tonleiter** - Die aus 12 Halbtönen innerhalb der Oktave gebildete Tonleiter.

**Clock** - Einheit zur Unterteilung eines Vierteltones (bei B&P 192 Einheiten). Auch elektronischer Puls zur Synchronisation.

**Control Change** - Ein MIDI-

Event mit einem Wert für einen der 121 Controller.

**Counterpoint** - Gegenmelodie. Zwei oder mehr Melodielinien, die simultan ertönen.

**Crescendo** - lauter werdend.

**Decrescendo** - leiser werdend.

**Diatonik** - Einteilung der Oktave in 5 Ganz- und 2 Halbtonschritte, wie z.B. in der Dur-Skala, im natürlichen und melodischen Moll und in den Kirchentonarten.

**Dreiklang** - Drei Töne, die zusammen erklingen.

**Dur** - Bezeichnung für das "harte" Tongeschlecht. Gekennzeichnet durch die Intervalle grosse Terz, grosse Sexte und grosse Septime.

**Dynamik** - Der Gebrauch verschiedener, relativer Tonstärkegrade, abhängig vom leisesten und lautesten Ton eines Instrumentes. Normalerweise von pp - ff.

**Echtzeit** - (engl. Real-Time) Zeit in Stunden, Minuten und Sekunden.

**Editieren** - Bestehende Werte verändern, bearbeiten.

**Erhöhungszeichen** - (engl. sharp) Versetzungszeichen #, das die Erhöhung eines Tones um einen halben Ton vorschreibt.

**Erniedrigungszeichen** - (engl. flat) Versetzungszeichen b, das die Erniedrigung eines Tones um einen Halbton vorschreibt.

**Grundton** - In der Harmonielehre der Ton, auf dem ein Akkord aufgebaut ist.

**Enharmonisch** - Das Verhältnis zweier Töne, die durch Erhöhung oder Erniedrigung zweier benachbarter Töne gebildet werden (fis als Erhöhung von f, ges als Erniedrigung von g).

**Forte** - (f) laut

**Fortissimo** - (ff) sehr laut

**Forte fortissimo** - (fff) mit allerhöchster Lautstärke.

**Glissando** - Ein schnelles Gleiten über die Töne eines bestimmten Intervalls.

**Harmonielehre** - Die Lehre von den Akkorden und Akkordfolgen innerhalb der Dur-Moll-Tonalität.

**Intervall** - Abstand zwischen zwei Tönen.

**Largo** - sehr langsames Tempo.

**Legato** - Noten, ohne Unterbruch gespielt.

**Metronom** - Taktmesser, der das Tempo vorgibt.

**Mezzoforte** - (mf) halblaut

**Mezzopiano** - (mp) halbleise

**MIDI** - Abkürzung für Musical Instrument Digital Interface.

**MIDI-Interface** - erlaubt die Kommunikation von elektronischen Instrumenten mit einem Computer.

**MIDI Time Code** - (MTC) Ein System, das in Echtzeit die Bandposition erkennt, durch Übermittlung von Viertel-Bild-Informationen 120 mal pro Sekunde.

**Moll** - Bezeichnung für das "weiche" Tongeschlecht. Im Gegensatz zu Dur ist die Molltonart grundsätzlich durch die kleine Terz bestimmt. Es wird unterschieden zwischen "natürlichem Moll", "harmonischem Moll" und "melodischem Moll".

**Mono Aftertouch** - Ein MIDI-Event, das den Druck auf eine Taste nach dem Anschlag in einem Wert ausdrückt.

**Note On** - MIDI-Event, das bestimmt, wann eine Note aufhört zu spielen.

**Oktave** - Intervall vom Grundton über die acht diatonischen Stufen zum nächst höher gelegenen Ton (C-c). Von Oktave zu Oktave verdoppelt sich die

Schwingfrequenz eines Tones.

**Patch** - (engl.) Ein Sound unter verschiedenen in einem Synthesizer oder Sampler gespeicherten Klängen.

**Pianissimo** - (pp) sehr leise

**Pianissimo possibile** - (ppp) so leise wie möglich.

**Piano** - (p) leise

**Pitch Bend** - meist manuell erzeugte Tonerhöhung oder -erniedrigung.

**Poly Aftertouch** - MIDI-Event, das den Druck auf die Tasten nach dem Anschlagen anzeigt, wobei für jede der gleichzeitig gedrückten Tasten ein separater Wert erzeugt wird.

**Prestissimo** - extrem schnelles Tempo

**Presto** - sehr schnell

**Program Change** - MIDI-Event-Kommando zum Umschalten auf einen neuen Klang (Patch)

**Quantisieren** - Ausrichten von eingespielten Noten auf den Takt oder Bruchteil des Taktes.

**Rallentando** - langsamer werdend.

**Rhythmus** - Fluss der Musik;

Organisation von Schlägen unterschiedlicher Länge.

**Ritenuto** - plötzlich langsam.

**Sforzando** - (sfz) hervorgehoben, gilt für einen Ton oder Akkord.

**Sforzando piano** - (sfp) stark betont und sogleich leise.

**SMPTE** - Zeitcode in der Video- und Musiktechnik, nach der Society of Motion Pictures and Television Engineers. Bezeichnet die genaue Bandposition in Stunden, Minuten, Sekunden und Bildern.

**Song Position Pointer** - (engl.) Eine MIDI-Information, welche die Position innerhalb des Songs bezeichnet.

**Staccato** - Kurz angeschlagene Töne, deutlich voneinander getrennt.

**Synchronisation** - Ein Prozess, der Tonband oder Videoband im Gleichschritt mit einem Sequenzer laufen lässt. Kontrolliert werden beide durch einen Zeitcode.

**Synkope** - Rhythmische Verschiebung gegenüber dem regulären Takt.

**Takt** - Musikalisches Massensystem mittels eines Bruches am Taktanfang definiert. Der Nenner gibt die Einheiten und der Zähler

die Anzahl solcher Einheiten in einem Takt an ( $4/4$ ,  $6/8$ ,  $3/4$  etc.)

**Tempo** - Bestimmt die absolute Dauer der einzelnen Notenwerte. Die Angabe wird für eine bestimmte Anzahl Viertelnoten pro Minute gemacht. Ein Tempo von 120 bedeutet, dass auf 1 Sekunde zwei Viertel fallen.

**Tonart** - Die Bestimmung des Tongeschlechts als Dur oder Moll, etc. Durch ein oder mehrere b oder # am Anfang der Notenlinie gekennzeichnet.

**Tonleiter** - Abfolge von Tönen innerhalb einer Oktave.

**Transponieren** - Versetzen eines Musikstückes in eine andere Tonart, z.B. für die Anpassung an die Stimmelage von Sängern.

**Velocity** - (engl.) Anschlagsstärke, MIDI-Information als Wert zwischen 1-127.

**Violinschlüssel** - G-Schlüssel auf der zweiten Notenlinie.



---

# Fehlersuche



---

## Hinweise zu Problemen mit SuperJAM!

- 1) TurboSounds scheinen nur aus einem Lautsprecher zu erklingen.

Dies ist ein normales Verhalten. Um die maximale 'Durchlaufgeschwindigkeit' zu erreichen, wird nur ein Audio-Kanal eingesetzt.

- 2) Kein Sound ist zu hören.

1) Prüfen Sie im Band-Fenster, ob die Instrumente spielen, was Sie wollen (MIDI oder TurboSound).

### **TurboSounds:**

a) Prüfen Sie im Band-Fenster, ob nicht alle Volume-Regler etwa ganz nach links geschoben sind und ob Instrumente für jedes Bandmitglied eingeladen sind. Steht direkt neben dem Lautsprecher-Ikon "New" (oder "Neu"), so ist kein Instrument geladen. Lesen Sie im Handbuch nach, wie Instrumente geladen werden.

b) Stellen Sie sicher, daß Noten gespielt werden, die für das betreffende TurboSound-Instrument zulässig sind. Im Handbuch steht genaueres.

c) Ueberprüfen Sie die Verkabelung. Beide Audio-Ausgänge des Amigas müssen entweder am Monitor oder über einen Verstärker angeschlossen sein. Die Lautstärke am Monitor oder Verstärker muß etwas aufgedreht sein.

d) Prüfen Sie, ob die Audio-Hardware auch funktioniert. Ein guter Test kann mit dem Programm "Say" von der Workbench (im Verzeichnis "Utilities") vorgenommen werden.

**MIDI:**

a) Prüfen Sie die MIDI-Kanal-Nummern und die Patch-Nummern und ob Ihr Synthesizer diese versteht.

b) Prüfen Sie, ob nicht etwa alle Volume-Regler ganz nach links geschoben sind. Sind alle MIDI-Verbindungen in Ordnung und ist Ihr Keyboard oder Expander an einem Verstärker angeschlossen?

c) Stellen Sie sicher, daß Ihre MIDI-Geräte richtig funktionieren, indem Sie sie mit einem Sequenzer testen.

**3) Die Soundqualität der TurboSounds ist mies.**

Auf Maschinen mit 68000-Prozessor und wenig Speicher stellt sich das Programm auf eine kleine Samplefrequenz ein, um genügend Sounds gleichzeitig spielen zu können. In SuperJAM! sind drei Samplefrequenzen vorhanden: Tief, Mittel und Hoch. Sie können mit höherer Samplefrequenz probieren, müssen aber wissen, daß dies viel Speicherplatz frißt und Prozessorzeit beansprucht. MIDI heißt unsere Empfehlung, wenn es um gute Soundqualität geht.

**4) Mein Synthesizer ist nicht im Verzeichnis "Defaults" aufgeführt. Kann SuperJAM! meinen Synthi unterstützen?**

SuperJAM! unterstützt jeden Synthesizer. SuperJAM! braucht nur Program Change Meldungen, um Instrumente auszuwählen und nicht irgendwelche gerätespezifische Informationen. Die Namen in der Liste der Vorgaben (Defaults) sind gerätespezifische Einstellungen, welche Sie ändern können.

- 5) Mein 'default setup' in SuperJAM! wird nicht automatisch geladen, wenn ich in Bars&Pipes Pro das SuperJAM! Accessory starte.

Alle Vorgaben, um innerhalb von Bars&Pipes zu arbeiten, müssen neu eingestellt werden. Laden Sie die Styles und Keyboard-Einstellungen, die Sie wünschen, ein und speichern Sie in Bars&Pipes Pro einen Song mit Namen "Neu" ab. Beim nächsten Start werden alle Einstellungen miteingeladen.

- 6) Ich habe meine Spuren in B&P Pro nach Wunsch ausgelegt, aber SuperJAM! überschreibt mir dauernd Patch-Nummer und Volume. Gibt es einen Weg, dies zu verhindern?

Als Vorgabe senden die Ausgabe-Tools des SuperJAM!-Accessory Patch-Nummern und Volume-Werte zu Beginn einer Section. Durch Doppelklicken auf das Tool-Ikon öffnet sich ein Fenster mit 3 Optionen:

Note On/Off	Ein-/Ausschalten der Ausgabe für die Noten
Patch	Ein-/Ausschalten der Ausgabe für die Patch-Nummer
Volume	Ein-/Ausschalten der Ausgabe für die Volume-Werte

- 7) Auf welche Weise kann ich mein System ausbauen, um das Beste aus SuperJAM! rauszuholen?

1) Benutzen Sie MIDI zur Ausgabe. Dies erhöht die Soundqualität und die Möglichkeiten der Instrumenten-Ausgabe. Es reduziert auch den Speicherbedarf, da die TurboSounds nicht in den Speicher geladen werden müssen.

2) Rüsten Sie den RAM-Speicher in Ihrem Amiga auf. 2 MB kommen den SuperJAM! Bedürfnissen näher, und wenn Sie Bars&Pipes Pro gleichzeitig einsetzen wollen, müssten es gar 3 MB sein.

3) Legen Sie sich eine 68030-Turbokarte zu oder einen A3000. Speziell beim Einsatz von TurboSounds erreichen Sie eine dramatische Verbesserung.

4) Eine Harddisk hat zwar keine Verbesserung der SuperJAM!-Leistungen zur Folge, erleichtert Ihnen aber das Leben ungemein.

**8) Sind für SuperJAM! Upgrades vorgesehen?**

Dies hängt von Ihnen ab. Kein Programm ist perfekt und Ihre Vorschläge, wie SuperJAM! verbessert werden kann, sind uns willkommen. Zu diesem Zeitpunkt sind zusätzliche Styles-Disketten geplant und zum Teil bereits erschienen.

# Addendum

## SuperJAM! Version 1.1

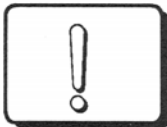
---

Gegenüber Version 1.0c enthält SuperJAM! 1.1 folgende neue Ergänzungen:

- Vier Grooves für jeden Style
- Patchnummern der Instrumente mit dem Style gespeichert
- Zwei-Oktav-Akkorde
- Laden und speichern von Akkordlisten
- Der Eas-O-Matic MusicMaker
- Stereo-TurboSounds und TurboSamples
- General MIDI Support
- One-Stop-Music Support
- Instrument Panorama
- Volume und Panorama Gitter
- WorkBench 2.0 File Requester
- WorkBench 2.0 Option für doppelte Screen-Breite/Höhe
- WorkBench 2.0 Option für doppelte Screen-Breite

Dieser Anhang erläutert die neuen Möglichkeiten und beantwortet einige allgemeine Fragen zu SuperJAM!

## Update Installation



Wenn Sie SuperJAM! noch nie installiert haben, lesen sie im Hauptteil das Handbuches (Seite 9) den Abschnitt über die Installation!

Ihr Rechner muß zuerst mit Workbench 1.3 oder höher gebootet werden.

## Harddisk Update:

1. SuperJAM! 1.1 Update-Diskette in ein Laufwerk legen.
2. Doppelklicken auf das Disk-Icon, damit sich das Disk-Fenster öffnet.
3. Doppelklicken auf das Icon "Harddisk Update"
4. Das Update-Programm verlangt dann ,Ihre Original-Programmdiskette in einem der Laufwerke einzulegen



Reklamiert das Update-Programm, keine Seriennummer zu finden, haben Sie womöglich die erste Harddisk-Installation von einer Backup-Diskette gemacht. Legen Sie in einem solchen Fall diese Backup-Diskette ins Laufwerk oder machen Sie eine Erstininstallation mit der Original-Diskette.

5. Ist das Update-Programm beendet, entfernen Sie die Diskette aus dem Laufwerk.
6. Das wär's. Starten Sie SuperJAM! wie üblich von Ihrer Harddisk.

## Floppydisk Update:

1. Folgen Sie den Schritten der Harddisk-Installation, mit Ausnahme von Schritt 3, wo Sie auf das Icon "Floppy Update" doppelklicken.
2. Das Floppy-Update wird neue SuperJAM!-Disketten erstellen. Starten Sie SuperJAM! von diesen Diskette.

## Neue Möglichkeiten und Änderungen

Glücklicherweise lädt SuperJAM! alle Dateien die Sie bisher mit der alten Version erzeugt haben. Zusätzlich spielt der TurboPlayer alte TurboSamples. Allerdings tönen nur die neuen TurboSamples aus beiden Lautsprechern, während die alten immernoch nur aus einem erklingen.

### Grooves

Während des Ablaufens eines Songs wünschen Sie sich vielleicht subtile Änderungen in der Spielweise. Dazu müßte aber der Style geändert werden, was einen 'großen Eingriff' erfordern würde. Kleine, minimale Änderungen im Groove wären das Richtige.

SuperJAM! erlaubt jetzt den Einsatz von bis zu vier Grooves in jedem Style. Die Original-Styles sind entsprechend ergänzt worden, damit Sie vier Grooves einsetzen können.

SuperJAM! spielt nachwievor die alten Styles, aber eben nur mit dem einen, durchgehenden Groove.

Die folgende Fenster sind zur Unterstützung von Grooves ergänzt worden:

- Keyboard-Fenster
- Individuelle Style-Fenster
- Section-Fenster

Informationen folgen im entsprechenden Abschnitt dieses Anhangs.

### Patchnummern für die Instrumente im Style speichern

Es ist jetzt möglich, die Soundwahl pro Instrument Style für Style zu speichern. Wenn Sie den Style wechseln, wird die MIDI-Band automatisch mit der neuen 'Instrumentierung' spielen. Der Abschnitt über das Band-Fenster erläutert die Details.

## **Zwei-Oktaven-Akkorde**

SuperJAM! 1.1 unterstützt nun Akkorde, die sich über zwei Oktaven spannen. Mehr darüber und wie Umkehrungen von Akkorden einzufügen sind, finden Sie in diesem Anhang weiter hinten.

## **Laden und Speichern von Akkordlisten**

Das Laden und Speichern von Akkordlisten ist aus dem Akkord-Fenster möglich. Damit läßt sich bequem mit verschiedenen Akkordgruppen arbeiten.

## **Der Eas-O-Matic MusicMaker**

Der Eas-O-Matic MusicMaker bietet auch dem Nicht-Musiker eine Methode an, Akkordwechsel und Melodien, mittels ein paar gedrückten Tasten, zu entwickeln. Im Keyboard-Fenster-Abschnitt sind die näheren Informationen zu finden.

## **Stereo TurboSounds und TurboSamples**

Auf vielseitigen Wunsch erklingen TurboSounds und TurboSamples nun über beide Lautsprecher. Sie entscheiden jetzt, welches Instrument links und welches rechts zu hören sein soll. Ein nur teilweise links oder rechts im Panorama plazieren, wie bei Midi-Instrumenten, ist mit TurboSound-Instrumenten nicht machbar.

TurboSamples mit SuperJAM! 1.1 kreiert, lassen sich nur mit dem neuen TurboPlayer abspielen.

Die Abschnitte zum Band-Fenster und Song-Fenster enthalten Details.

## **General MIDI Unterstützung**

Gegen Ende 1991 hat die MIDI Manufacturer Association und das Japan MIDI Standard Committee einen neuen Standard



angenommen: General MIDI-Level 1. Neue MIDI-Instrumente, wie etwa der Sound Canvas von Roland und andere unterstützen diesen Standard bereits. Im wesentlichen ist dabei festgelegt, auf welchen Soundplätzen sich welches Instrument befindet. Ein Orgelsound hat also immer dieselbe Patch-Nummer.

Für Sie haben wir eine Patch-Name-Liste für General MIDI erstellt. Im Abschnitt über Band-Fenster finden Sie weitere Informationen.

### **One-Stop Music Shop**

One-Stop Music Shop ist eine interne Soundkarte für A2000/3000/4000 die auf einem Protheus/1 basiert. Sie bietet 16-Bit Soundqualität auf Ihrem Amiga. Dazu ist ein MIDI-Interface auf der Karte, so daß die serielle Schnittstelle für andere Software frei bleibt.

One-Stop Music Shop enthält auch eine Software zum Editieren der Sounds innerhalb von SuperJAM!. Wenn Sie im Besitz von PatchMeister sind, können Sie eigene Soundbänke zusammenstellen.

Weitere Informationen zu One-Stop Music Shop und PatchMeister erhalten Sie auf Anfrage.

### **Panorama-Einstellungen für Instrumente**

Die Panorama-Einstellungen sind über Controller-Nr. 10 einstellbar. Im Abschnitt zum Band-Fenster wird erklärt wie.

### **Workbench 2.0 Optionen**

Klicken Sie auf die Taste 'Prefs' im Menüstreifen, damit Sie zu den Optionen zum Einstellen der 'Arbeitsumgebung' gelangen. Dort können Sie den WorkBench 2.0 File-Requester wählen, sowie die doppelte Bildschirmbreite oder -höhe.

## Verbesserung der Bedienung

In den einzelnen, folgenden Abschnitten finden Sie entsprechende Hinweise.

### Das Band-Fenster (Seite 28)

Folgende Ergänzungen innerhalb des Band-Fensters werden hier beschrieben:

- Das Gitter zum Mischen
- Erweiterte Patch-Nummernwahl
- General MIDI Support
- One-Stop Music Shop Support

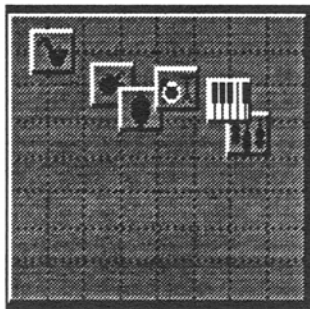
Zugriff zum Band-Fenster über das Keyboard-Fenster und das Section-Fenster durch Klicken auf die Band-Taste.

### Mixing-Gitter

Wir nennen das Raster (oder Gitter) rechts neben dem Band-Fenster das Mixing-Gitter. Innerhalb des Gitters sind sechs Icons, welche die Instrumente repräsentieren.

Die vertikale Position (oben, unten) entspricht der Lautstärke des Instrumentes. Die horizontale (rechts, links) Platzierung entspricht dem Platz im Stereobild. Um

also zum Beispiel das Piano lauter zu machen, muß das Piano-Icon nach oben geschoben werden, und um es aus dem rechten Lautsprecher zu hören, schieben Sie das Icon nach rechts.



TurboSound Instrumente ertönen ganz rechts, wenn sie nach rechts über die Mittellinie im Gitter geschoben werden oder links, wenn sie nach links über die Mitte zu liegen kommen.

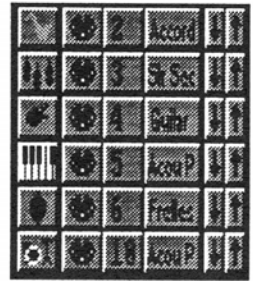
Beim Verschieben eines Instrument-Icons werden MIDI Control-Changes an den Synthesizer gesandt, welche die Lautstärke (# 7) und/oder das Panorama (# 10) beeinflussen. Einige Geräte reagieren auf solche Kommandos nicht (schlagen Sie im Geräte-Handbuch nach).

**Tip:** MIDI-Geräte die nicht auf Volume Control Change reagieren können mit der Möglichkeit der Volume zu Velocity-Wandlung gesteuert werden. Informationen dazu stehen im Handbuch zum MIDI Patch-Fenster (Seite 30).

## Patch Nummer Wahl

Wenn Sie mit SuperJAM! MIDI-Instrumente steuern, finden Sie neben der MIDI-Kanal-Wahltaste, vor den Oktavepfeilen, eine Taste für die Wahl der Patch-Namenliste.

Wenn eine Patch-Namenliste angewählt ist, erscheint dort ein Name für den aktuellen Patch (Sound). Klicken Sie auf diese Taste, öffnet sich die Patch-Namenliste zum durchrollen.



Wenn keine Patch-Namenliste gewählt ist, erscheint auf der Taste nur die Patchnummer. Zum Ändern dieser Nummer klicken Sie auf die Taste und fahren mit dem Mauszeiger nach oben oder unten, was die Zahl erhöht oder verkleinert.

## Speichern von Patchnummern in den Styles

Zwei neue Menü-Kommandos ermöglichen Ihnen die Wahl von verschiedenen Bands in den unterschiedlichen Styles. Das Menü "Patches" innerhalb des Band-Fenster hat die zwei folgenden Optionen:

1. "Übernehmen Style-Patches" extrahiert die Patch-Informationen aus dem Style und installiert sie in der Band. Ist ein Style nicht

mit diesen Informationen versehen, haben die Instrumente die Klänge der Band-Patches.

2. "Kopieren Patches in Style" übernimmt die Klangnummern für die Instrumente aus der Band. Der Style muß neu abgespeichert werden, damit diese Informationen im Style erhalten bleiben. Wenn Sie dann den Befehl "Übernehmen Style-Patches" wählen, werden die Band-Instrumente die Patchnummern aus dem Style verwenden.

**Tip:** Die Styles von SuperJAM! 1.1 haben eine gute Auswahl von General MIDI-Patches für jedes Instrument. Wählen Sie "Übernehmen Style-Patches" um diese Soundnummern in die Band zu kopieren. Wenn Sie die Auswahl nicht mögen, ändern Sie sie und wählen dann das Kommando "Kopieren Patches in Style".

## General MIDI Support

Um die Namenliste für General MIDI anzuwählen, öffnen Sie das MIDI Patch-Fenster und wählen den neuen Befehl 'General MIDI' aus dem Menü 'Patchnamen'.

**Beispiel:** Auswählen von Streichern aus der General MIDI Namenliste.

1. Klicken Sie auf das Streicher-Icon auf der linken Seite im Band-Fenster, damit sich das MIDI Patch-Fenster öffnen kann.

Öffnet sich das Turbo-Edit-Fenster anstatt des MIDI Patch-Fensters, ist das Instrument (Streicher) zum spielen von TurboSounds eingestellt, statt für MIDI. Schließen Sie das TurboSound Edit-Fenster und klicken Sie auf den Lautsprecher neben dem Instrument, damit das MIDI-Icon erscheint.

2. Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, um das Menü 'Patchnamen' aufzurollen
3. Wählen Sie den Befehl 'Neu... General MIDI'.
4. Wählen Sie einen Sound aus der rollenden Liste. Oder schließen Sie das MIDI Patch-Fenster und wählen einen Sound (Streicher) durch klicken auf die Instrument Patch-Taste im Band-Fenster.

Ein Soundname erscheint erst dann im Band-Fenster, wenn ein Patch ausgewählt wurde.

## **One-Stop Music Shop**

One-Stop Music Shop ersetzt die TurboSounds mit qualitativ hochstehenden 16-Bit Sounds.

Ist One-Stop Music Shop in Ihrem Amiga installiert, verfügen Sie über eine zusätzliche Menüoption im Band-Fenster.

Um von TurboSounds auf One-Stop Music Shop zu wechseln, wählen Sie aus dem Menü 'Interne Sounds' innerhalb des Band-Fensters den Befehl 'One-Stop Music Shop'. Eine Abfrage versichert sich, ob Sie wirklich wechseln wollen.

Ist One-Stop Music Shop installiert, benötigen Sie den seriellen Port mit SuperJAM! am Amiga nicht mehr.

Ist One-Stop Music Shop nicht im Amiga installiert, ist der oben beschriebene Befehl nicht anwählbar.

## **Keyboard-Fenster (Seite 14)**

Im Keyboard-Fenster sind folgende Ergänzungen zu finden:

- Tasten zur 'Verzierung' der Styles
- Groove-Tasten
- Eas-O-Matic MusicMaker

- Solo/Piano-Wechseltaste, statt zwei Tasten
- Anzeige für Akkordstatus

## Die Tasten für Styles-'Verzierungen'

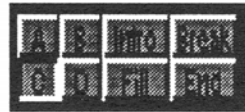
Die Tasten Intro, Break, Fill, End und Groove ersetzen die ursprüngliche Fill-Taste. Dies erlaubt, die verschiedenen Teile eines Styles direkt innerhalb des Keyboard-Fenster abzuhören.

Wichtige Punkte über Styles-'Verzierungen' innerhalb des Keyboard-Fensters:

1. Hat ein Styles die gewählte 'Verzierung' nicht einprogrammiert, wählt er stattdessen das erste Pattern das als 'Ganze-Note-Pattern' im Style definiert ist. Falls es dieses nicht gibt, fällt die Wahl auf das erste definierte Pattern.
2. Beim Klicken auf die End-Taste, wird die End-Variante gespielt und die Aufführung gestoppt.
3. Die 'Verzierungs'-Tasten im Keyboard-Fenster beeinflussen das Section-Fenster nicht. Um Fills, Breaks oder andere Grooves in Sections einzugeben, müssen Sie diese mit dem 'Schreibstift' im Section-Fenster eingeben.

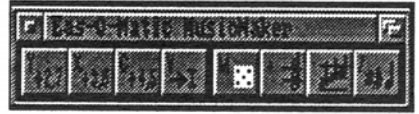
## Groove-Tasten

Jetzt wo SuperJAM! vier verschiedene Grooves pro Style spielen kann, können Sie diese aus dem Keyboard-Fenster wählen. Die vier Tasten sind mit A, B, C und D bezeichnet und befinden sich links neben den Tasten Fill, Break, Intro und End. Normalerweise hat die Taste A am wenigsten musikalische Aktivität und die Taste D am meisten. Taste C ist ein guter Kompromiß und auch der Vorgabe-Groove.



## Der Eas-O-Matic MusicMaker

Der Eas-O-Matic MusicMaker erlaubt das kreieren von Akkordwechseln und Melodien. Aktivieren Sie ihn mit dem Befehl



"Eas-O-Motiv MusicMaker" aus dem Menü "Einstellungen" im Keyboard-Fenster.

Der Eas-O-Matic MusicMaker benutzt die Akkorde auf den Tasten des Keyboard-Fensters. Ist der Befehl einmal aktiv, können Sie auf der Amiga-Tastatur Tasten drücken, um Akkordwechsel und Melodietöne zu erzeugen. Die ersten vier Tasten der untersten Reihe Tastaturreihe dienen zur Wahl der Akkorde.

- Die "Y"-Taste veranlaßt, daß der gerade gewählte Akkord zufällig zu einen Akkord eine Sekunde oder eine Septime höher oder tiefer gewählt wird.
- Die "X"-Taste veranlaßt, den aktuellen Akkord zufällig eine Terz oder eine Sexte höher oder tiefer zu spielen.
- Die "C"-Taste veranlaßt, den aktuellen Akkord zufällig eine Quarte oder Quinte höher oder tiefer zu spielen.
- Die "V"-Taste veranlaßt, den aktuellen Akkord auf der Grundstellung (I) der Tonart zu spielen.

Sollte das für Sie zu technisch klingen, keine Sorge: In jedem Fall tönt es großartig und Sie werden bald ein Gefühl für diese Art zu arbeiten entwickeln.

Eine Melodie schlagen Sie wie folgt an:

- Die "M"-Taste veranlaßt, daß eine Melodienote zufallsmässig aus dem aktuellen Akkord der im Style an der Anfangsposition des Taktes liegt, ausgewählt wird. Drücken Sie die Taste inmitten des Taktes, wird eine Zufallsnote aus der Tonart gewählt. Die Länge das Tastendruckes ergibt die Notenlänge des

Melodietones. Tippen Sie auf die Tasten und hören Sie zu, wie die Melodie ertönt.

Um die Melodie noch mehr zu beeinflussen, setzen Sie die folgenden Tasten der Amiga-Tastatur ein:

- Die ","-Taste veranlaßt die Wahl einer zufälligen Melodienote aus dem aktuellen Akkord.
- Die "."-Taste veranlaßt die Wahl einer zufälligen Melodienote aus der aktuellen Tonart.
- Die "/"-Taste veranlaßt die Wahl einer zufälligen Melodienote aus einem der 12 Oktavtöne.

Während Eas-O-Matic MusicMaker aktiv ist, erscheint auf dem Bildschirm ein Kontrollfenster mit Tasten, die die gleichen Funktionen, wie sie per Tastatur zugänglich sind, haben.

### **Solo/Piano-Taste**

Die Solo-Taste und die Piano-Taste sind zu einer Taste kombiniert worden. Um zwischen Solo-Modus oder Akkord-Modus umzuschalten, klicken Sie auf diese Taste.

### **Aktueller Akkord**

Ist das Keyboard-Fenster offen, werden Akkordwechsel, die am Keyboard ausgeführt werden rechts in der Titelzeile des Keyboard-Fensters angezeigt. Akkorde die aus dem Fenster 'Akkorde definieren' ausgewählt wurden, werden beim Abspielen eines Style auch in dieser Titelzeile angezeigt.



## Akkorde definieren-Fenster (Seite 49)

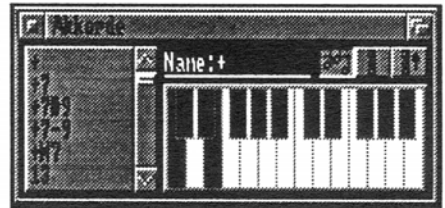
Folgende Ergänzungen sind in diesem Fenster:

- Verbesserte Oberfläche
- Laden und speichern der Akkordlisten
- Automatisches Speichern der Akkordliste
- Akkord-Kontrolltasten
- Akkorde über zwei Oktaven

Im Abschnitt "Fragen und Antworten" am Ende dieses Anhangs stehen Informationen zum Einsatz von Akkorden.

### Verbesserte Oberfläche

Die Tasten "Eingabe" und "Entfernen" sind ersetzt worden durch Menükommandos. Die Taste "Wählen" ist ersetzt durch eine durchrollende Akkordliste links im Fenster.



Die Liste ist alphabetisch und nach 'Dichte' der Akkorde sortiert. Zuerst finden Sie also die Dreiklänge und dann Akkorde mit vier Noten, etc.

Um einen neuen Akkord zu kreieren, wählen Sie aus dem Menü den Befehl "Neu". Diese Option ersetzt die Taste "Eingabe". Ein 'leerer' Akkord wird kreiert. Benennen Sie den Akkord und klicken Sie die Noten für den Akkord an.

Einen Akkord entfernen Sie aus der Liste mit Auswählen des Akkords aus der Liste und mit anschließendem Anwählen des Befehls "Entfernen".

## **Laden und speichern von Akkordlisten**

Im Fenster 'Akkorde definieren' sind Kommandos zum Laden und Speichern von eigenen Akkordlisten.

Der Befehl "Neu...Leer" löscht alle bestehenden Akkorde aus der Liste. Das Kommando "Neu...Vorgabe" löscht alle Akkorde und füllt die Vorgabe-Akkorde in die Liste.

Die Befehle "Laden" und "Speichern" laden und speichern Akkordlisten.

Der Befehl "Zurücksetzen" setzt die Liste in den Zustand, den Sie beim öffnen des Fensters 'Akkorde definieren' angetroffen haben.

## **Automatisches Speichern der Akkordliste**

Wenn Sie das Fenster "Akkorde definieren" schließen, speichert SuperJAM! automatisch alle neuen Akkorde und die Änderungen, welche Sie vorgenommen haben. Die Datei "chordlist", welche im selben Verzeichnis wie SuperJAM! abgespeichert ist, enthält alle Angaben.

## **Akkorde über zwei Oktaven**

Jetzt können Sie endlich die großartigen 13th-Akkorde spielen, denn SuperJAM! bietet die Möglichkeit, Akkorde über zwei Oktaven zu kreieren. Akkorde können eine bis 24 Noten enthalten. Allerdings macht es keinen Sinn, solche mit mehr als acht Noten zu definieren. Und zwar darum:

Grundsätzlich teilt SuperJAM! Akkorde in zwei Gruppen. Die oberen drei oder vier Noten des Akkordes werden an alle Instrumente, außer dem Bass, gesendet. Dieser erhält die unteren drei oder vier Noten des Akkordes. Enthält ein Akkord weniger als vier Noten, erhalten alle Instrumente dieselben Noten. Sind mehr als acht Noten im Akkord, so werden die mittleren Noten von SuperJAM! nie benutzt.

## **Akkord-Kontrolltasten**

Drei neue Tasten im Akkorde definieren-Fenster kontrollieren die Art und Weise, wie Akkorde ausgeführt werden:

### **1. Invertier-Taste**

Etwas einfach ausgedrückt, kann man sagen, einige Akkorde tönen in ihrer Umkehrung nicht sehr gut. Sie haben die Möglichkeit, bei jedem Akkord zu entscheiden, ob Umkehrungen gespielt werden dürfen oder nicht. Als Vorgabe hat SuperJAM! die Umkehr-Option aktiviert.

### **2. Akkordgrösse-Taste**

Diese Taste entscheidet darüber, ob Akkorde in drei Noten oder vier Noten gruppiert werden sollen.

Ist die Taste aktiv, sendet SuperJAM! die unteren vier Noten zum Bass und die oberen vier zu allen anderen Instrumenten.

Ist die Taste inaktiv, sendet SuperJAM! nur die unteren drei Noten zum Bass und nur die oberen drei Noten zu allen anderen Instrumenten.

**Tip:** Die Akkordgrösse-Taste ist zum erstellen von Polyakkorden und Umkehrungen von Akkorden praktisch.

### **3. Top Akkord Oktavetaste**

SuperJAM! sendet die unteren Noten zum Bass und die oberen Noten zu den anderen Instrumenten.

Die Top Akkord-Taste macht es möglich, die oberen Noten des Akkords zu den anderen Instrumenten, aber eine Oktave tiefer, zu senden. Diese Taste verwenden Sie, wenn der Akkord zu hoch klingt.

## **Bruchakkorde oder Umkehrungen der Akkorde**

Vielleicht möchten Sie auch Bruchakkorde oder Akkord-Umkehrungen in Ihren Kompositionen einbauen. Bruchakkorde sind

normale Akkorde mit einer nicht gemeinsamen Grundnote im Bass. Zum Beispiel G/C ist ein G-Dur Akkord mit der Note C im Bass. Um diesen Effekt in SuperJAM! einzubauen, müssen wir zu einem Trick greifen, damit SuperJAM! meint, es spiele einen Akkord, den es in Wahrheit so nicht gibt:

Öffnen Sie das Fenster 'Akkorde definieren', indem Sie auf die Taste "Chords" im Menüstreifen klicken. Wählen Sie aus der Liste den V/I-Akkord. Die aktiven Noten sind C, G, H und D. Es sind die drei Noten für den G-Dur Akkord und der Bassnote C. Wenn Sie also einen G/C Akkord im Song einzugeben haben, wählen Sie den C V/I aus der Liste, da G die fünfte Note der C-Dur Tonleiter ist. Einen Bb/Eb Akkord würden Sie mit dem Eb V/I Akkord erreichen, da Bb die fünfte Note der Eb-Dur Tonleiter ist.

Sie sehen, die Eingabe von Bruchakkorden verlangt etwas musikalische Kenntnisse. Sie müssen wissen, wie der Akkord zur Grundnote steht (root) steht. So können Sie erkennen, ob jetzt ein V/I oder IV/I Akkord einzusetzen ist.

## Section-Fenster (Seite 30)

Im Section-Fenster sind zwei wichtige Ergänzungen:

- Duplikator-Taste
- Grooves

### Duplikator-Taste

Mit der Duplikator-Taste können Sie eingegebene Akkorde duplizieren und an eine beliebige Stelle innerhalb der Section plazieren. Klicken Sie einfach auf den zu kopierenden Akkord und schieben Sie die Kopie auf die neue Stelle.



## **Grooves**

Grooves werden in eine Section genauso plaziert wie 'Fill' oder 'End'. Klicken Sie mit dem Schreibstift direkt auf die Taktnummer. Eine Liste öffnet sich. Wählen Sie aus der Liste den gewünschten Groove und lassen Sie die Maustaste los.

Einige wichtige Punkte über Grooves:

1. Als Vorgabe wird immer Groove A gespielt. Um diesen zu übergehen, wählen Sie einen anderen Groove.
2. Ein Groovewechsel bleibt bis zum Wechsel auf einen anderen Groove.
3. Intros, Breaks, Fills und Endings werden durch die Grooves nicht beeinflußt.
4. Haben Sie eine Kombination von Intro, Break, Fill, End oder Groove gewählt, die im Style nicht existieren, wird anstelle das erste Pattern, das Sie im Style definiert haben, gespielt.

## **Song-Fenster: Stereo TurboSamples (Seite 32)**

Die einzige Änderung im Song-Fenster ist eine zusätzliche Menü-Option: "Stereo" im Menü "TurboSamples". Um Stereo TurboSamples zu kreieren, stellen Sie sicher, daß diese Option eingeschaltet ist. Um diesen Befehl zu erreichen, muß das Song-Fenster aktiv sein. Wählen Sie anschließend 'Record' aus dem TurboSamples-Menü, um das TurboSample zu erstellen.

## **Das individuelle Style-Fenster (Seite 117)**

Dieses erreichen Sie entweder durch wählen von "Neu" innerhalb des Style-Fensters oder durch Doppelklicken auf einen bestehenden Stylenamen. Die einzige Ergänzung sind die zusätzlichen Tasten für Groove A, B, C oder D.

Um einen oder mehrerer Grooves einem Pattern zuzuweisen, markieren Sie das Pattern und die gewählten Grooves. Es ist der genau gleiche Vorgang wie beim kreieren von Fill oder Intro. Details dazu sind im Hauptteil des Handbuches.

## Pattern Raster

Für Bars&Pipes Professional User gibt es ClipBoard-Operationen, die im Pattern-Gitter des SuperJAM! Accessories angefügt wurden.

Im Menü "Gitter" (Zugriff bei geöffnetem Gitter) sind neu die Kommandos

- Kopieren ins ClipBoard
- Kleben vom ClipBoard

"Kopieren ins Clipboard" öffnet das Bars&Pipes ClipBoard-Fenster und kopiert das aktuelle Pattern dort hinein. Kopieren Sie ein Pattern aus dem Gitter eines geöffneten Section-Fensters, so wird der gesamte Inhalt kopiert. Kopieren Sie ein Pattern aus dem Gitter des individuellen Style-Fensters, so werden die gewählten Variationen kopiert.

Beim "Kleben vom ClipBoard" wird der markierte Clip im Bars&Pipes ClipBoard ins Pattern-Gitter kopiert. 'Kleben' Sie ins Gitter des individuellen Style-Fensters, wird der Clip in alle angewählten Variationen kopiert.

Wenn Sie versuchen, ein Clip zu 'kleben' das länger ist als das bestimmte Pattern, werden nur die Takte die ins Pattern passen, kopiert.

### Beispiel: ClipBoard benutzen

In diesem Beispiel kopieren wir ein Piano-Pattern des Shuffle Styles in eine Spur von Bars&Pipes Professional,

modifizieren es und 'kleben' es wieder zurück in das Pattern des Shuffle Styles:

1. Öffnen Sie das Individuelle Style-Fenster für den Style Shuffle. (Lesen Sie im Handbuch auf den Seiten 119 nach, wenn Sie jetzt nicht wissen wie.)
2. Klicken Sie auf die Instrument-Taste mit dem Planosymbol um das Pattern-Gitter zu öffnen.
3. Lassen Sie uns Variation 11 ins ClipBoard kopieren. Aktivieren Sie die Solo-Taste und dann die Taste mit der Nummer 11.
4. Wählen Sie "Kopieren ins ClipBoard" aus dem Gitter-Menü.
5. Aktivieren Sie eine leere Spur innerhalb Bars&Pipes Professional durch anklicken mit der Maus. Die Spur sollte als 4/4-Takt bezeichnet sein, um mit dem Shuffle-Pattern übereinzustimmen.
6. Klicken Sie auf die Solo-Taste in B&P um diese Spur für die ClipBoard-Operation zu isolieren.
7. Wählen Sie "Kleben" aus dem Menü "Editieren" innerhalb von B&P Pro. Das Pattern wird in die Spur in Takt 1 eingefügt.
8. Editieren Sie den Takt nach Ihrer Sicht.
9. Nach dem Editieren schließen sie den Editor (falls er geöffnet wurde).
10. Plazieren Sie die Edit-Marken so, daß der Takt 1 eingeschlossen ist. Links und rechts des Taktes muß ein violettes Dreieck stehen.

11. Klicken Sie auf die Solo-Taste um die Spur zu isolieren.
12. Wählen Sie "Kopieren" aus dem Menü "Editieren", damit dieser Takt ins ClipBoard kommt.
13. Klicken Sie auf das Gitter des Shuffle-Patterns, um es zu aktivieren.
14. Aus dem Menü "Gitter" wählen Sie "Löschen", damit das Gitter leer wird.
15. Nun wählen Sie "Kleben vom ClipBoard", was die Operation abschliesst.

## Fragen und Antworten

**Frage:** Worin besteht der Unterschied zwischen den Kommandos "Speichern" im Section-Fenster, Song-Fenster und dem Menüstreifen.?

**Antwort:** Beim "Speichern" aus dem Menüstreifen wird alles abgespeichert, inklusive dem Song und aller Sections, dem Keyboard-Fenster und der Band. Speichern aus dem Song-Fenster speichert den Song mit allen seinen Sections und den Section-Bands, während der Befehl "Speichern" aus dem Section-Fenster nur die eine Section mit der Section-Band ablegt.

**Frage:** Wenn ich eine Section lade, warum spielt manchmal die Vorgabe-Band und manchmal wird sie durch eine andere ersetzt?

**Antwort:** Wurde eine Section mit dem "Export"-Befehl statt mit "Speichern" im Section-Fenster abgelegt, so wird sie die Vorgabe-Band benutzen. Wurde sie mit "Speichern" gesichert, sind die Bandinformationen für diese Section mitabgespeichert.



**Frage:** Wie kann ich die Band-Konfiguration und die Drum-Map, die ich im Keyboard-Band-Fenster festgelegt habe, als Vorgabe (default) speichern?

**Antwort:** Wählen Sie dazu aus dem Keyboard-Menü den Befehl "Speichern als Vorgabe".

**Frage:** Wenn ich keine Harddisk habe, wie kann ich die Styles von der Extras-Diskette laden?

**Antwort:** Wählen Sie "Laden" aus dem Menü des Style-Fensters. Legen Sie die Extras-Diskette ins Laufwerk. Der Name der Extras-Diskette erscheint im oberen Fenster des File-Requesters. Möglicherweise müssen Sie mit den Pfeilen noch oben oder unten rollen. Klicken Sie auf den Namen der Diskette. Das Inhaltsverzeichnis wird im unteren Fenster dargestellt. Klicken Sie auf das Verzeichnis 'Styles' und dann auf den Namen des Styles den Sie laden möchten. Anschließend klicken Sie auf die Taste "Laden". Ab jetzt wird SuperJAM! beim aufstarten jedesmal von Ihnen die Extras-Diskette in einem der Laufwerke verlangen und automatisch die Styles einladen.

**Frage:** Was kann ich tun, wenn mein MIDI-Keyboard von SuperJAM! nicht unterstützt ist?

**Antwort:** Alle MIDI-Keyboards werden von SuperJAM! unterstützt. Es kann aber sein, daß keine Patch-Namenliste für Ihr Keyboard vorhanden ist. Im Handbuch auf Seite 103 ist erklärt, wie Sie eine eigene Namenliste erstellen können.

**Frage:** Welches ist ein gutes Keyboard für den Einsatz mit SuperJAM!?

**Antwort:** Achten Sie darauf, daß das Keyboard multitimbral ist (mehrerer verschiedene Klänge gleichzeitig auf verschiedenen MIDI-Kanälen spielbar) und Percussionsounds hat. Abhängig davon, wieviel Geld Sie investieren können, haben Sie die Wahl für bessere

Sounds, anschlagdynamische Tastatur, Mono- oder Poly Aftertouch und weiteren Optionen. Fragen Sie Ihren MIDI-Instrumenten-Händler.

**Frage:** Was enthält das Verzeichnis Chords auf meiner Programm-Diskette?

**Antwort:** Das Verzeichnis "Chords" enthält Beispiele von Akkordwechseln, die Sie in Sections einladen können. Kreieren Sie eine neue Section und wählen Sie den Befehl "Laden" im "Chords"-Menü. Leider wissen Sie die genaue Section-Länge für die Akkordwechsel nicht. Experimentieren Sie mit der Länge, wenn Sie solche Akkordwechsel einladen.

**Frage:** Warum sind Styles nicht ganz exakt in der Zeit? Ich stelle fest, wenn ich SuperJAM!-Songs in eine Sequenzer lade, daß die Noten nicht perfekt auf den Schlag ausgerichtet sind. Manchmal möchte ich, daß es mehr mechanisch tönt.

**Antwort:** In vielen Styles haben die Noten Werte für 'Bereich:' und 'Zeit:' einprogrammiert, wie dies im Handbuch erklärt wird. Diese Parameter geben dem Style ein 'lässigeres' Feeling. Wenn Sie möchten, daß es strikt mechanisch tönt, setzen Sie diese Parameter (speziell 'Bereich:') eben für jede Note auf Null.

**Frage:** Wenn ich ein MIDI-File vom Song-Fenster aus kreiere, wie kann ich die Melodie auch mit allen anderen Instrumenten zusammen haben?

**Antwort:** SuperJAM! speichern jetzt die Melodie automatisch zusammen mit den Instrumenten ab.

**Frage:** Manchmal ignoriert SuperJAM! in einem meiner Styles Intro, Break, Fill oder End. Warum?

**Antwort:** Stellen Sie sicher, daß Sie ein Pattern für alle diese verschiedenen Grooves kreiert haben und daß die Marken (Intro, Fill, Break, End, Groove A, etc.) für jedes Pattern gesetzt sind.

