



# Benutzerhandbuch Guitar Pro 4.1

Copyright © 2004 Arobas Music - Alle Rechte vorbehalten  
Benutzerhandbuch Guitar Pro 4.1 - Letztes Update: 31/08/2004  
<http://www.guitar-pro.com>

# Inhaltsangabe

<b>Part I</b>	<b>Allgemeine Angaben</b>	<b>4</b>
1	Installation .....	4
2	Einführung .....	6
3	Verbesserungen und neue Funktionen .....	7
4	Technischer Support .....	8
5	Notationen verstehen .....	9
6	Programmübersicht .....	11
<b>Part II</b>	<b>Die Benutzung</b>	<b>13</b>
1	Schreiben .....	13
	Die Erstellung einer neuen Partitur .....	13
	Spur hinzufügen .....	15
	Die Taktbearbeitung .....	17
	Noteneingabe .....	19
	Verzierungen hinzufügen .....	24
	Effekteinstellung und Tempo ändern .....	31
	Songtexte hinzufügen .....	32
	Markierungen hinzufügen .....	35
	Ausschneiden, Kopieren und Einfügen .....	36
	Die Verwendung der Assistenten .....	39
	Schlaginstrumente .....	41
2	Umgang .....	43
	Tabulaturen finden .....	43
	Verwenden der Partitur .....	45
	Anwendungsansicht konfigurieren .....	46
	Einstellungen für die Wiedergabe und Aufnahme .....	48
	Wiedergabe der Partitur .....	51
3	Ausdrucken .....	54
	Seitenlayout .....	54
	Seitenansicht .....	55
	Drucken .....	56
4	Importieren .....	57
	MIDI Datei Importieren .....	57
	ASCII Tabulatur Importieren .....	59
	Anderer Formate Importieren .....	61
5	Exportieren .....	62
	MIDI Datei Exportieren .....	62
	ASCII Tabulatur Exportieren .....	63
	Musikdatei (WAVE) Exportieren .....	64
	Grafikdatei (BMP) Exportieren .....	66
	Guitar Pro 3.0 Format .....	67
<b>Part III</b>	<b>Hilfsmittel</b>	<b>69</b>
1	Das Akkord Diagramm Werkzeug .....	69
2	Die Tonleitern- und Skalenauswahl .....	73

3	Das Griffbrett .....	75
4	Die Klaviertastatur .....	78
5	Das Metronom .....	80
6	Das Digitale Stimmgerät .....	81
<b>Part IV</b>	<b>Referenz</b>	<b>84</b>
1	Menüleiste .....	84
	Datei .....	84
	Partitur .....	86
	Spur .....	88
	Noten .....	89
	Effekte .....	92
	Markierungen .....	95
	Hilfsmittel .....	96
	Wiedergabe .....	98
	Ansicht .....	100
	Extras .....	102
	Hilfe .....	103
2	Tastenkombinationen .....	104
<b>Index</b>		<b>106</b>



## Allgemeine Angaben

# I Allgemeine Angaben

## I.1 Installation

### Bevor Sie Guitar Pro installieren:

Fall Sie vor dem Kauf der Vollversion eine Demoversion von Guitar Pro installiert haben, raten wir Ihnen diese zuerst zu deinstallieren, indem Sie über das Windows Startmenü: **Start > (Alle) Programme > Guitar Pro 4 Demo > Uninstall Guitar Pro 4 Demo** auswählen.

Falls Sie eine Updateversion (z.Bsp. von Version 3) von Guitar Pro erworben haben, ist es zur Installation von Guitar Pro 4 nicht nötig zuerst die vorangegangene Version zu installieren. Ebenso ist die Version 4 abwärtskompatibel und damit in der Lage auch alle älteren Guitar Pro Dateien zu öffnen. So können Sie also eine vorangegangene Programmversion deinstallieren.

Die Minimalkonfiguration, um Guitar Pro zu installieren:

- PC Pentium 500 MHz (oder entsprechend)
- 64 MB (RAM) Arbeitsspeicher
- Soundkarte
- 20 MB frei verfügbar auf Ihrer Festplatte
- Legen Sie bitte die Guitar Pro CD-ROM in Ihr Laufwerk.

Falls der Installations-Assistent nicht automatisch startet, öffnen Sie Ihren "Arbeitsplatz" und öffnen Sie anschließend das entsprechende CD- oder DVD-Laufwerk (Name: GP4FULL). Starten Sie dann den Installations-Assistenten mit einem Doppelklick auf die Datei: Start.EXE (oder Start). Mit dem Installations-Assistenten, haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

### Installation von Guitar Pro 4

- Start der Videopräsentation
- Ansehen des Benutzerhandbuches (PDF)
- Installation von Adobe® Reader® (Um PDF-Dateien lesen zu können)

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



Bei der Installation von Guitar Pro wird ein Verknüpfungs-Symbol auf dem **Desktop** zu dem Programm angelegt, ebenso wie ein Eintrag in das Windows® Startmenü **Start > (Alle) Programme > Guitar Pro 4**.

### Der erste Programmstart:

Um Guitar Pro zu starten, doppelklicken Sie bitte auf das Guitar Pro Symbol auf Ihrem Desktop, oder wählen Sie über das Windows Startmenü: **Start > (Alle) Programme > Guitar Pro 4 > Guitar Pro 4** aus.

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

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

- Die Angaben für Ihre MIDI-Parameter setzen. Achten Sie hierbei darauf keinen Fehler zu machen, denn sonst werden Sie keinen Klang hören können, während Sie die Software benutzen. Sie können diese Einstellungen auch jederzeit ändern, indem Sie über die Menüleiste **Extras > MIDI Einstellungen** wählen.
- Ihre Lizenz online registrieren lassen, worauf Sie abschließend hingewiesen werden. Die Registrierung der Software wird Ihnen wärmstens empfohlen, denn nur als registrierter Anwender ist es Ihnen möglich technischen Support zu bekommen, ein kostenfreies Upgrade der 4.x Version online herunter zu laden, und ein spezielles kostengünstigeres Angebot auf die Nachfolgeversionen von Guitar Pro zu erlangen. Falls Sie den Abfragedialog deaktivieren, der Sie an die Registrierung Ihrer Lizenz mit jedem Start erinnert, können Sie die Registrierungsprozedur immer auch nachträglich veranlassen, indem Sie aus dem Menü **Hilfe > Registrieren Sie Ihre Kopie!** auswählen.

#### Deinstallation von Guitar Pro:

Um Guitar Pro zu deinstallieren, wählen Sie bitte über das Windows® Startmenü: **Start > (Alle) Programme > Guitar Pro 4 > Uninstall Guitar Pro 4.**

#### Upgrades und Updates von Guitar Pro:

Upgrades der Version 4.x von Guitar Pro sind kostenlos, für alle registrierten Kunden der Guitar Pro 4 Version. Wenn Sie sich mit Ihrer Lizenz, über unsere Webseite, registriert haben, werden Sie automatisch per eMail über jedes Upgrade und Update benachrichtigt, sobald dies verfügbar ist. Sie können die Verfügbarkeit von neuen Versionen auch mit Ihrem Programm überprüfen, indem Sie im Menü **Hilfe > Neue Version verfügbar?** anklicken. Um die aktuellste Software von Guitar Pro herunter zu laden, wechseln Sie in das Help Center, **Registered Customers**. Es jedoch nicht nötig jedes Upgrade erneut zu registrieren.

Einige Upgrades oder Updates könnten alle Programmdateien ersetzen. In diesem Fall würden Ihre persönlichen Programmeinstellungen gelöscht, und Sie würden erneut nach Ihrer Lizenznummer gefragt werden. Sie können Ihre Einstellungen retten, indem Sie eine Sicherung der Datei GPro400.ini aus dem Verzeichnis ../data vornehmen, bevor Sie eine neue Version installieren. Nach der Installation ersetzen Sie die neue Datei GPro400.ini einfach mit der von Ihnen gesicherten.

## I.2 Einführung

### Willkommen bei Guitar Pro!

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

### Mit Guitar Pro haben Sie:

- Einen **Partitureditor**, basierend auf einer **Mehrspur Tabulatur Notation**. Guitar Pro ist einfach zu handhaben, beinhaltet die meist gebräuchlichsten Notationszeichen und ist speziell für Saiteninstrumente geeignet.
- Die Möglichkeit Ihr **Musikstück anzusehen und anzuhören**. Dabei haben Sie eine exakte Wiedergabe angegebener Noteneffekte oder eingestellter Gitarreneffekte, und eine optimierte Ausgabe auf dem Computerbildschirm.
- **Hilfsmittel, die Sie in die Lage versetzten Tag für Tag weiterzukommen**, wie durch ein integriertes Digitales Stimmgerät (Tuner), ein Akkord-Diagramm Suchfunktion, ein Tonleitern- und Skalauswahl Werkzeug, die Anzeige eines Griffbretts mit den Noten und mehr...
- **MIDI und ASCII Import/Export:**  
Durch den MIDI- und ASCII-Import/Export, haben Sie die Möglichkeit tausende von Tabulaturnotationen und Partituren zu nutzen, die über das Internet in anderen Formaten verfügbar sind.

### Wichtige Programmeigenschaften:

- **Anpassbarer Bildschirm**  
Die Bildschirmausgabe in Guitar Pro ist völlig Ihren Wünschen entsprechend anpassbar und unabhängig von der Druckausgabe. Dies versetzt Sie in die Lage die Ansicht auf dem Bildschirm bestens auszunutzen, indem Sie sich nur die Spuren auswählen, die Sie auch wirklich sehen möchten.
- **Anpassbarer Ausdruck**  
Die Druckausgabe von Guitar Pro ist völlig anwendergesteuert, denn der Druckstil kann mit ein paar einfachen Klicks Ihren Wünschen entsprechend geändert werden.
- **Synchronisation**  
Guitar Pro fügt automatisch die Takte eines Stückes ein und bietet Synchronisation zwischen den Spuren der ganzen Partitur. Diese strenge Synchronisation wird für ein sauberes Wiedergabeformat der Partitur benötigt, und es kann Ihnen gleichzeitig unterstützend beim Lernen dienen, ein korrektes Zeitmass einzuhalten.
- **Interaktive Hilfsmittel**  
Jedes Werkzeug innerhalb Guitar Pro ist eng verzahnt mit den Einstellungen der aktuell benutzten Spur. Wenn Sie zum Beispiel das Digitale Stimmgerät öffnen, zeigt es Ihnen die Saiten und Stimmungen bezogen auf die ausgewählte aktuelle Spur. Diese Eigenschaften machen Guitar Pro sehr vielseitig einsetzbar und gleichzeitig einfach zu handhaben.

## I.3 Verbesserungen und neue Funktionen

### Die wichtigsten neuen Funktionen und Verbesserungen in der Version 4:

- [Notation von Standardnoten](#)<sup>[19]</sup> (Anzeige, Umsetzung and Ausdruck)
- [Notation von Schlaginstrumenten](#)<sup>[4]</sup>
- [Neue Notationserweiterungen](#)<sup>[24]</sup>: Richtung des Plektrumanschlags, Fingersatz für die linke Hand, Fingersatz für die rechte Hand
- [Neue Möglichkeiten der Noteneffekte](#)<sup>[24]</sup>: verschiedene Flageolettöne, Akzentuierung, Staccato, Rasgueado, Erweiterte Vibratoarm-Einstellungen, Triller, handballengedämpfte Noten, verschiedene Einstellungen für das Saitengleiten, Tremolo Picking (schneller Plektrumanschlagswechsel)
- [Midi Eingang](#)<sup>[19]</sup>
- [Mehrspurausdrucke Multitrack](#)<sup>[54]</sup>
- [Griffbrett](#)<sup>[78]</sup> & [Keyboardtastatur](#)<sup>[78]</sup>
- [Songtexteingabe](#)<sup>[32]</sup>
- [Tonleitern und Skalenauswahlwerkzeug](#)<sup>[73]</sup>
- [Digitales Stimmgerät](#)<sup>[8]</sup>
- [Akkord Diagramme](#)<sup>[69]</sup> für 4 bis 7 Saiten mit Fingersatzangabe und Übersicht aller zugehörigen Barré-Akkorde
- [WAVE](#)<sup>[64]</sup> und [BMP](#)<sup>[66]</sup> Exportierung  
Undo/Redo buttons
- Ausschneiden/Kopieren/Einfügen zwischen 2 Guitar Pro Anwendungen
- [Suchfunktion um Tabulaturnotationen im Internet zu finden](#)<sup>[43]</sup>  
Automatische Sicherung/Wiederherstellung  
Hinzufügen von selbst gewählten Instrumentstimmungen  
Erweiterte Programmoberfläche ...  
...



## I.4 Technischer Support

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

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

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

- Ihre **Lizenzinformation** auf der Guitar Pro Internetseite **registriert haben**;
- Die aktuellste 4.x Version benutzen, die Sie über die Guitar Pro Internetseite beziehen können (Upgrades sind für alle V4-Kunden kostenlos). Um Herauszufinden, welche Guitar Pro Version Sie benutzen, sehen Sie bitte unter dem Menüpunkt **Hilfe > Info** nach.



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



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

## I.5 Notationen verstehen

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

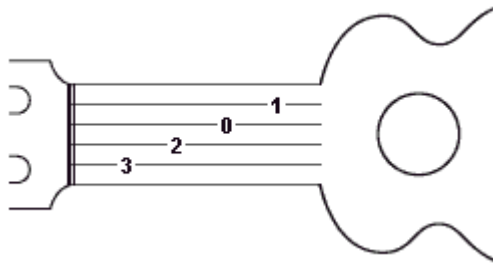
- **Wissen wie man Tabulaturen liest**
- **Ein paar Kenntnisse über Rhythmik besitzen!**

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

### 1. Das Lesen von Tabulaturen

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

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



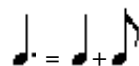
Die Tabulatur ist eine Griffschrift: die Linien sind Abbildungen der 6 Saiten (Bass 4, Banjo 5, etc.), wobei unten die tiefste Saite (tiefes E) liegt, der Ansicht des Spielers auf das Griffbrett entsprechend, und oben sich die höchste, dünnste Saite (hohes E) befindet. Die Ziffern zwischen den Taktstrichen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

### 2. Rhythmusnotation

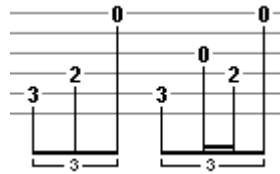
Eine ganze Note dauert doppelt so lang, wie eine halbe Note. Zwei Viertelnoten dauern genauso lang, wie eine Halbe Note, zwei Achtel wie eine Viertel, zwei Sechzehntel wie eine Achtel, usw... Zu jedem Notenwert gibt es ein Zeichen für die entsprechende Pause. Wenn zum Beispiel ein Anschlag eine Viertel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



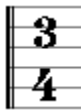
Ist eine Note punktiert, wird ihr Zeitwert eineinhalb Mal so lang wie ihr originaler Zeitwert (x1,5):



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



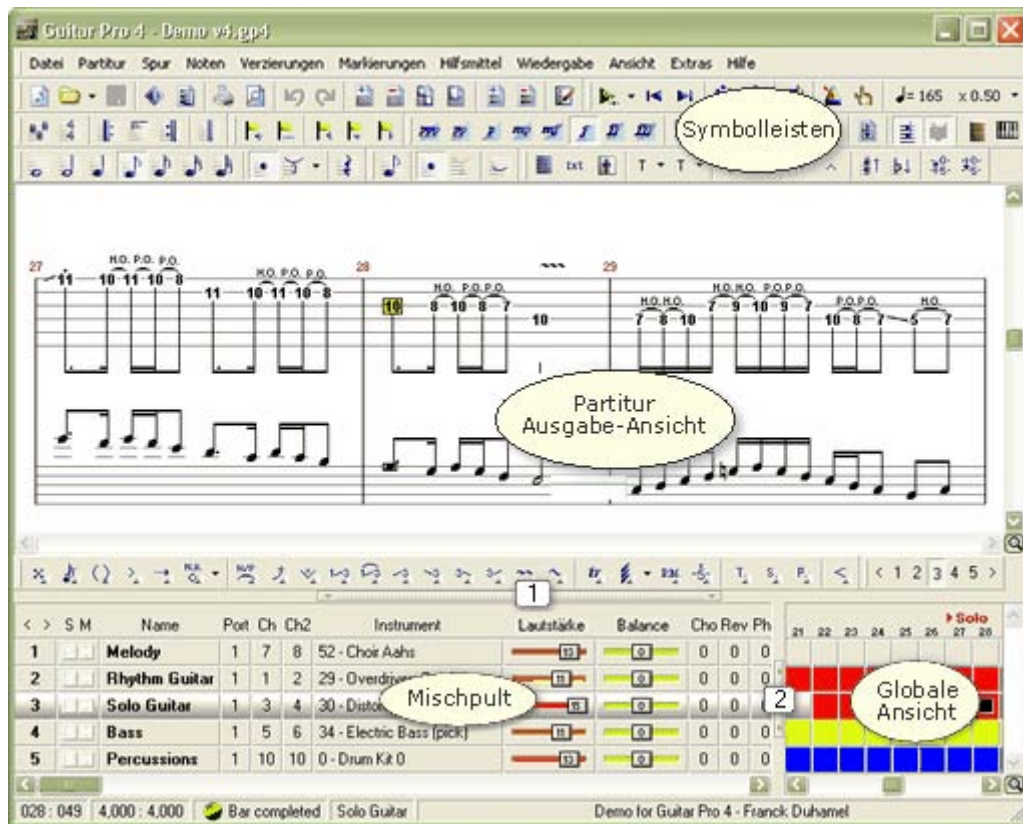
### Die Taktangabe



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

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

## I.6 Programmübersicht



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

Der Menüpunkt **Ansicht > Menüs und Symbolleisten**, bietet Ihnen die Möglichkeit auch über das Menü auszuwählen, welche Symbolleisten sichtbar sein sollen und welche nicht. Darüber hinaus, haben Sie die Möglichkeit alle Symbolleisten zurück in Ihre Standardposition zu bringen und die Schaltflächen auf der Symbolleiste in den Stil von Guitar Pro 3 zurückzusetzen.

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

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



## Die Benutzung

## II Die Benutzung

### II.1 Schreiben

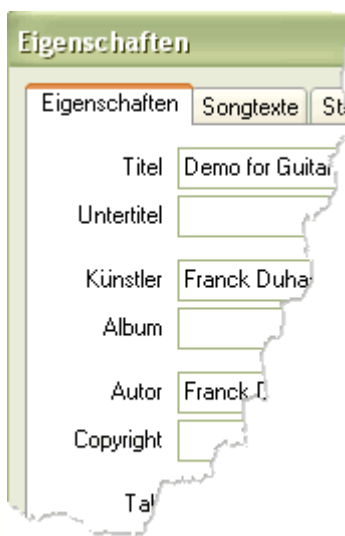
#### II.1.1 Die Erstellung einer neuen Partitur

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


##### 1. Eine neue Partitur anlegen

Nutzen Sie das Symbol  auf der Symbolleiste, oder wählen Sie bitte in der Menüleiste **Datei > Neu** [Strg+N] aus.


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



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

Das **Shuffle Rhythmus**  Ankreuzfeld erlaubt Ihnen ein durchgehendes "Triolen Feeling" einzustellen. So dass Sie nicht jedes Mal Triolenachtel extra angeben müssen.

##### 2. Vorzeichen auswählen

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


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

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

##### 3. Notenschlüssel

Der Notenschlüssel (Violin- oder Bassschlüssel) wird automatisch bestimmt, indem Sie die [Spureigenschaften](#) [F5] für das Instrument auswählen (Gitarre oder Bass).


##### 4. Taktangabe

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

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

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

## 5. Spureigenschaften

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



Dieser Dialog ermöglicht Ihnen die Definition von **Spureigenschaften** <sup>[18]</sup>, wie die Angabe des Spurnamens, der Farbauswahl für das Bearbeitungsfenster, die Instrumentenstimmung, etc...


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

Audioparameter werden direkt über das **Mischpult** <sup>[5]</sup> gesetzt. Sie können das MIDI-Instrument auswählen, das Sie gerne benutzen möchten, die Lautstärke oder die Balance setzen, u.v.m....

## 6. Ansicht konfigurieren

Bestimmen Sie das **Layout der Ansicht** <sup>[46]</sup> der Partitur, wie Sie es möchten.

Benutzen Sie das Symbol  und  wählen Sie in der Menüleiste **Ansicht > Vertikaler Bildlauf** bzw. **Ansicht > Horizontaler Bildlauf** aus, um die Art der Spurverschiebung, während der Eingabe und Ansicht, zu definieren. Falls Sie mit nur einer Spur arbeiten, empfehlen wir die Einstellung "Vertikaler Bildlauf" zu benutzen. Im Gegensatz dazu, ist bei der Arbeit mit mehreren Spuren die Einstellung "Horizontaler Bildlauf" besser geeignet.


Falls Sie nicht das Notenliniensystem benutzen möchten, können Sie die Notenlinien ausblenden, indem Sie das Symbol anklicken oder aus der Menüleiste  **Ansicht > Standardnotation** auswählen.

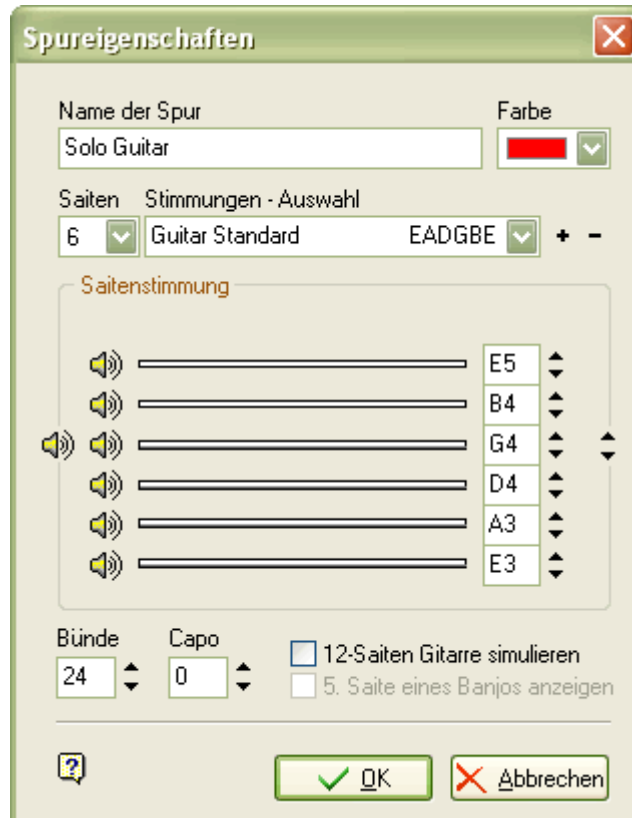
Jetzt kann es losgehen, um die Noten in die Partitur einzugeben. Ebenso können Sie aber auch **weitere Spuren hinzufügen** <sup>[13]</sup>.

## II.1.2 Spur hinzufügen

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

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

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




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

- Name der Spur
- Farbe im globalen Spurübersichtssfenster
- Anzahl der Saiten
- Stimmung (Tuning) - Auswahl an Hand mitgelieferter Vorgaben
- Selbstdefinierte Stimmung (Verändern Sie die Tonhöhe der einzelnen Saiten und benutzen Sie den + und - Knopf, um Ihre Kreation der Sammlung hinzuzufügen)
- Bundanzahl auf dem Griffbrett
- Kapodasterposition (0 = kein Kapodaster; engl. Capo)
- 12-Saiten Gitarre simulieren
- 5. Saite eines Banjos anzeigen (die Darstellung beginnt ab dem 6. Bund)


Über das [Mischpult](#)  werden die Audioparameter der Spur direkt eingegeben.


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



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

Mehr Informationen über die Eingabe eines Percussion-Instrumentes, finden Sie unter dem Thema [Schlaginstrumente](#)<sup>41</sup>.

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

 **Hinweis:** Um eine Spur zu verschieben, müssen Sie zuerst eine neue Spur, an der von Ihnen gewünschten Stelle, erzeugen. Nehmen Sie dabei dieselben Spureinstellungen vor, die Sie auch bei der zu kopierenden Spur vorgenommen hatten. Benutzen Sie dann Kopieren/Einfügen um die Inhalte der alten Spur in die neu erzeugte Spur einzufügen. Danach können Sie die alte Spur löschen.



### II.1.3 Die Taktbearbeitung


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

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

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

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




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


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

#### Taktlinien:


Guitar Pro verwaltet die Taktlinien automatisch!


Falls Sie den Eingabezeiger nach rechts bewegen, wird automatisch ein neuer Takt mit demselben Zeitwert der Taktangabe erzeugt, wie der indem Sie sich gerade befinden (zum Beispiel befinden Sie sich auf der dritten Viertel Note eines 4/4 Taktes, cf. [Notationen Verstehen](#)<sup>97</sup>). Ist der Takt noch nicht beendet, wird anstatt ein neuer Anschlag erzeugt, mit demselben Notenzeitwert der Note davor.

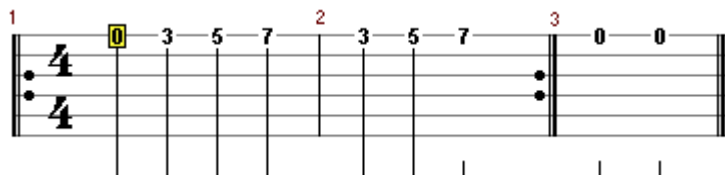
In der Statusleiste wird der wirkliche Zeitwert des aktuell bearbeitenden Taktes im Verhältnis zu Taktlänge laut Taktangabe angezeigt. Und ein Symbol weist daraufhin, ob der Takt vollständig , die Taktlänge unterschritten  oder überschritten  wird.

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


#### Wiederholungen:

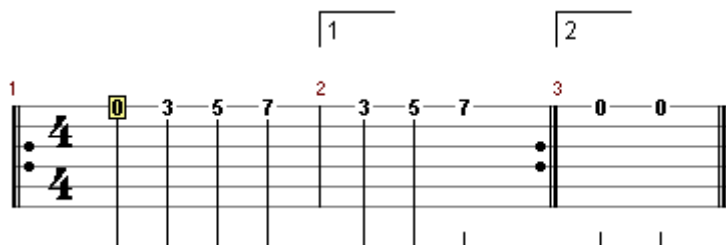
Um eine Wiederholung einzufügen, benutzen Sie bitte die Menüleiste  Menüleiste **Partitur > Wiederholung Ende**. Damit wird am Ende des aktuellen Taktes die Taktlinie durch das Wiederholungszeichen ersetzt, und sie werden über einen Dialog dazu aufgefordert, die Anzahl der Wiederholungen zu bestimmen.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

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





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

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



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

#### Vorzeichen und Taktangabewechsel mitten in der Partitur:

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

## II.1.4 Noteneingabe

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



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

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



**Tip:** The  $\uparrow^0-\downarrow^0$  [Umschalt+Down/Up] können Sie die Note jeweils auf eine andere Instrumentensaite nach oben, oder nach unten, versetzen, ohne dass sich die Note bzw. die Tonhöhe ändert; vorausgesetzt auf dem Griffbrett des Instrumentes gibt es so eine Position. Dies funktioniert auch, wenn Sie sich auf dem Standardnotenliniensystem befinden. Sie müssen also hierfür nicht jedes Mal das Liniensystem wechseln.

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

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

### ▪ Über die PC-Tastatur

Fast alles kann mit dem numerischen Tastenfeld erledigt werden:

- Mit den **Pfeil** Tasten, bewegen Sie sich in der Partitur;
- Über die **Zahlentasten**, geben Sie die Noten ein;
- Mit der + und der - Taste, ändern Sie die Länge der Note;
- Mit der **Einfügen** und **Entfernen** Taste, fügen Sie Noten ein oder löschen Sie sie.

Mehr Information: [Tastaturkombinationen](#)<sup>[104]</sup>



### ▪ Mit Verwendung der Maus

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


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

Mehr Information: [Das Griffbrett](#)<sup>[78]</sup> - [Die Keyboardtastatur](#)<sup>[78]</sup>

### ▪ Mit einem MIDI-Instrument

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

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


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


Mehr Information: [Verwenden der Partitur](#) 

### ▪ Durch Import von Dateien

Über das Menü  **Datei** > **Importieren** > **MIDI Datei** and  **Datei** > **Importieren** > **ASCII** Tabulatur, können Sie externen Musikdateien eines anderen Formates direkt in Guitar Pro importieren.

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

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

Über den Menü  **Ansicht** > **Notenabstand** gleichmäßig anzeigen, haben Sie die Möglichkeit in der Ansicht einen festen Notenabstand zwischen den einzelnen Noten im gerade bearbeiteten Takt zu erzwingen, unabhängig vom gegenwärtigen Rhythmus. Diese Funktion kann sehr nützlich sein, wenn sich in einem Takt sehr viele kurze Notenwerte befinden und dies die Übersichtlichkeit behindert.

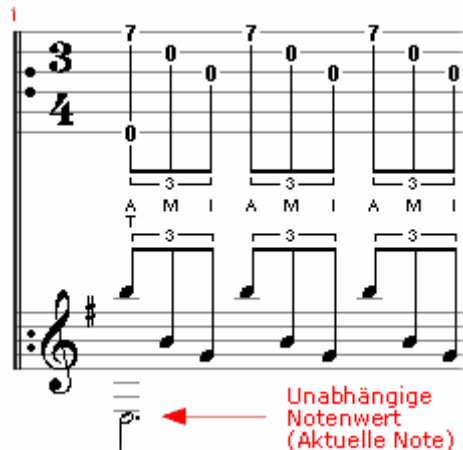
Hier einige wichtige Tipps zu Notenwerten:

### **Notenwert (fortführend) und Notenwert (aktuelle Note) [Grundton]:**

Es ist wichtig den Unterschied dieser beiden Begriffe zu verstehen, um Guitar Pro richtig nutzen zu können:

- **Notenwert (fortführend)** setzt die Zeit für den Anschlag, ob ein oder mehrere Noten pro Anschlag, und den Notenwert für die folgenden Anschlagsnoten,
- **Notenwert (aktuelle Note)** setzt die Zeit für exakt die eine ausgewählte Note.

Normalerweise entspricht der Notenwert (fortführend) dem Notenwert (aktuelle Note). Es kann aber notwendig werden dies zu ändern, nämlich dann, wenn eine einzelne Note des Anschlags einen andern Notenwert (Tondauer) bekommen soll. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn der Grundton im **Bass länger** stehen bleibt, als die übrigen Noten; siehe Abbildung:



Notenwerte werden eingegeben über das Menü durch Auswahl von **Noten** > **Notenwert (fortführend)** [+/-] und **Noten** > **Notenwert** (aktuelle Note) [Strg +/-], oder indem man die Schaltflächen der dazugehörigen Symbolleisten benutzt:




Notenwert (fortführend)



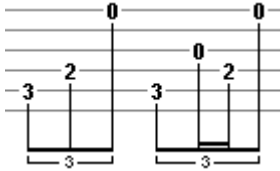
Notenwert (aktuelle Note)

Weiter Informationen, über Rhythmus und Noten, entnehmen Sie bitte dem Thema: [Notationen verstehen](#) <sup>9</sup>.

 **Beachten Sie bitte:** für das lediglich längere Klingelassen einer Note (Für eine Arpeggio zum Beispiel), können Sie eine Effektangabe der Note vornehmen, indem Sie den Effekt 'Gehaltene Note' auswählen, anstatt den Notenzeitwert auf einen längeren Wert zu setzen. Dies würde die Partitur nämlich musikalisch fehlerhaft notieren.

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

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




N-tolen können über die Menüleiste **Noten > Notenwert (fortführend) [+/-]** und die Menüleiste **Noten > Notenwert (aktuelle Note) [Strg +/-]** verändert werden. Ebenso ist auch die Verwendung der entsprechenden Symbolleisten möglich.

Weitere Information über n-tolen finden Sie unter dem Thema: [Notationen verstehen](#)<sup>[9]</sup>.

### **Pausen:**


Eine Pause wird bei Guitar Pro automatisch für den ganzen Anschlag eingefügt. Für eine Spurstimme allein (zum Beispiel die Melodiestimme) darf eine Pause nicht gesetzt werden. Diese Einschränkungen werden mit der nächsten Weiterentwicklung von Guitar Pro, durch die Einführung eines Mehrstimmensystems, behoben sein (welches das Zeit/Notenwert-System ersetzt).

Um eine Pause hinzuzufügen, benutzen Sie bitte die Menüleiste  **Noten > Pausenzeichen [R]**.



### **Haltebögen:**

Ein Haltebogen kennzeichnet eine Note die nicht erneut angeschlagen wird, sondern es klingt die davor angeschlagene Note für den hinzugefügten Notenwert noch nach; wird also quasi gehalten bzw. verbunden. Die Note der Verbindung die gehalten wird, wird nur in der Standardnotation als normale Note angezeigt, aber nicht in der Tabulaturnotation. Einige Tabulatur Schreibstile stellen verbundene Noten durch Runde Klammern dar, aber dies könnte zu Verwechslung führen mit 'Unbetonten Noten', welche ebenso dargestellt werden. [Unbetonte Noten](#)<sup>[24]</sup> sind zwar angespielte Noten, werden aber schwächer betont und erklingen deshalb leiser, sanfter.

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


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


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

Um Versetzungszeichen in das Standardnotenliniensystem hinzuzufügen und wieder zu entfernen, benutzen Sie bitte das Symbol  oder wählen Sie aus der Menüleiste **Noten > Halbtonschritt aufwärts [Umschalt +]** oder das Symbol  oder entsprechend aus dem Menü **Noten > Halbtonschritt abwärts [Umschalt -]**. Versetzungszeichen werden im Allgemeinen den Noten automatisch hinzugefügt, unter der Berücksichtigung der gesetzten Partiturvorzeichen.

### **Rhythmische Notenumsetzung:**

Guitar Pro übernimmt automatisch die Anzeige der Notenrhythmuszeichen und der Notenendausrichtung, auf Grund der von Ihnen angegebenen Notenwerte und Taktangabe.

 **Hinweis:** Sie können über das Menü **Extras > Optionen [F7]**, Registerkarte Allgemein, eine automatische Sicherung alle n-Aktionen einstellen. Es wird damit eine temporäre Sicherungsdatei erzeugt, die es erlaubt Ihre Guitar Pro-Datei, im Falle einer abnormalen Programmunterbrechung, wiederherzustellen.

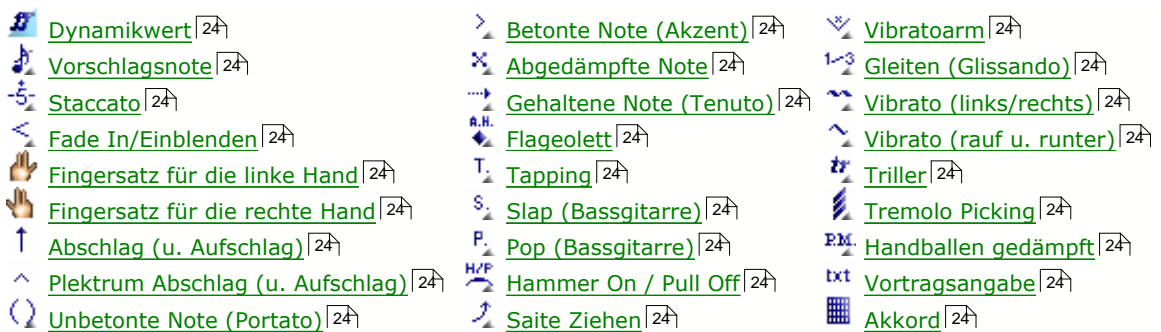
 **Hinweis:** Sie können über das Menü **Extras > Optionen** [F7], Registerkarte Allgemein, die Rückgängig/Wiederherstellen-Funktion deaktivieren. Denn bei älteren Computern kann diese Funktion zu Leistungseinbussen führen.



## II.1.5 Verzierungen hinzufügen









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


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



### **Dynamikwert**

Mit diesen Symbolen können Sie den Dynamikwert einer Note bestimmen.

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

Das Symbol  erlaubt Ihnen hierbei, wenn selektiert, festzulegen, dass sich die Veränderung auf den ganzen Anschlag (z.Bsp eines Akkordes) beziehen sollen, so dass Sie nicht für jede einzelne Note eine Veränderung vornehmen müssen.

Beim Symbol  wird der gegenwärtig eingestellte Dynamikwert als Standardwert für noch folgende Noten übernommen.

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

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

### **Vorschlagsnote** [G]

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

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

- Ton der Vorschlagsnote (mittels Bundangabe oder "Abgedämpfte Saite")
- Tondauer der Vorschlagsnote
- Dynamikwert der Vorschlagsnote
- Die Auflösungsart, der Vorschlagsnote, in die eigentliche Note (gleitend, Saite gezogen, ...). Ein Effekt der Vorschlagsnote selbst, kann in Guitar Pro nicht gehört werden.

### **Staccato**

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

### **Fade In / Einblenden** [F]

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

### **Fingersatz für die linke Hand**

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

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

### **Fingersatz für die rechte Hand**

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

"T" steht für den Daumen, "I" für den Zeigefinger (lat. index), "M" für den Mittelfinger (lat. medius), "A" für den Ringfinger (lat. annulaire) und "O" für den kleinen Finger .

Das Fingersymbol wird unterhalb der Tabulatur einfach dargestellt.

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

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

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

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

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

### **Plektrum Abschlag**

Das setzen eines Plektrumab-/aufschlag erlaubt Ihnen die Spielrichtung, für den Anschlag mit einem Plektrum, anzuzeigen. "^" zeigt an, dass die Bewegungsrichtung von oben, der tieferen Saite, nach unten, hin zur höchsten Saite, verläuft.

### Unbetonte Note [0]

Eine unbetonte Note (engl. ghost note) ist eine schwächer, weich erklingende Note. Eine unbetonte Note wird automatisch in ihrem Dynamikwert als "mp" (mezzo piano) gesetzt. Die Note selber erscheint auf der Tabulatur zwischen runden Klammern.

Beachten Sie: Andere Tabulaturschreibweisen benutzen runde Klammern um Noten mit Haltebögen zu kennzeichnen. In Guitar Pro werden Haltebögen anders dargestellt (siehe Thema: [Haltebögen](#)<sup>[19]</sup>).

### Betonte Note

Im Gegensatz zu einer unbetonten Note wird eine betonte Note (Akzent) lauter als normal gespielt. Eine akzentuierte Note wird automatisch in Ihrem Dynamikwert als "fff" (forte fortissimo) gesetzt. Die Note selber erhält als Verzierungszeichen ein ">" Symbol, das oberhalb der Spur hinzugefügt wird.

### Abgedämpfte Note [X]

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

### Gehaltene Note [I]

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

Es gibt hierfür kein spezielles Effektsymbol in der Notation, aber Sie können diese Noten in der Partitur sichtbar machen, indem Sie über das Menü **Ansicht > Hervorhebung** der 'Gehaltenen' Noten auswählen. Dann erhalten alle Gehaltenen Noten die Zeichen (...) hinzugefügt. Mit dem Assistenten für Gehaltene Noten, erreichbar über das Menü **Hilfsmittel > Assistent: Gehaltene Noten**, können Sie die Gehaltenen Noten, für einzelne Saiten einer Spur, und für eine bestimmte Anzahl von Takten, gleichzeitig, bestimmen.

### Flageolett

Durch Benutzung einer speziellen Fingerplatzierung erlauben Flageolett's sehr hohe Töne zu erzeugen im Vergleich zum Spielen eines normalen Tons. Ein Flageolett wird in der Tabulatur, vor der Bundzahl, durch ein kleines Karo angezeigt (offen = natürlich, geschlossen = künstlich). Und oberhalb des Tabulaturliniensystems, wird ein Hinweis gesetzt, um welchen Flageoletttyp es sich handelt (zum Beispiel "N.H." für ein Natürliches Flageolett; aus engl. natural harmonic). Im Standardnotenliniensystem ändert sich der runde Kopf der Note in ein Karo.

Verschiedene Arten von Flageolettönen stehen zur Verfügung:

#### **Natürliches Flageolett**

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

#### **Künstliches Flageolett "A.H.5", "A.H.7", "A.H.12" (+5/+7/+12)**

Um ein künstliches Flageolett (engl. artificial harmonic) zu erzeugen, drückt die linke Hand eine Saite an einem Bund, als wenn eine normale Note gesielt würde. Der Zeigefinger der rechten Hand berührt nun leicht, 5, 7 oder 12 (oktaviert) Bündel höher, dieselbe Saite und der kleine Finger zupft die Saite an. Dies kann sehr schwierig zu spielen sein, weil mit der Anschlagshand gleichzeitig die Saite gespielt und angeschlagen wird.

### **Tapping Flageolett**

Das Tapped Flageolett ist eine besondere Form des künstlichen Flageoletts. Es wird erreicht, indem man auf der gleichen Saite, 12 Bünde höher, ein schnelles Tapping durchführt.

### **Plektrum Flageolett**

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

### **Halbes (Plek) Flageolett**

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

## **Tapping**

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

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

## **Slap (bassgitarre)**

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

## **Pop (Bassgitarre)**

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

## **Hammer On / Pull Off [H]**

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



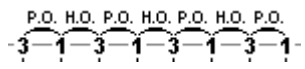
Hammer-On bedeutet, mit einem weiteren Finger, auf der gleichen Saite, durch einen harten Aufschlag, eine höhere Note zum Erklingen zu bringen, während der Finger, der die erste Note gespielt hat, liegen bleibt.



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

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

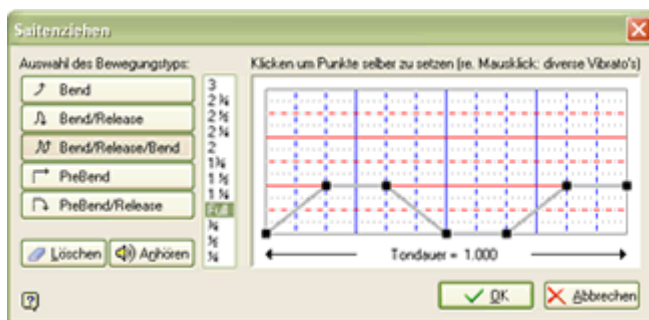
Guitar Pro bestimmt automatisch, auf Grund der Ausrichtung, der ersten zur zweiten Note, ob es sich bei dem jeweiligen Verzierungseffekt, um ein Hammer-On, oder ein Pull-Off, handelt. Auch ist in der Partitur deshalb zum Einfügen dieses Effektes nicht die folgende, aufgeschlagene bzw. abgezogenen, Note,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

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

### Saiten Ziehen [B]

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

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



Mit Hilfe folgender Auswahlknöpfe können Sie den Typ des Saitenziehen bestimmen

Sie können gegenüber den gewöhnlichen oben genannten Einstellungen, eine andere Auslenkung der Tonhöhe wählen und zwar von einem 1/4 Ton bis zu maximal 3 Tönen. Die Bezeichnung "Full" steht für einen "ganzen Ton". Ihre Auswahl wird in dem Tabulaturliniensystem durch unterschiedliche hinzugefügten Symbole angezeigt und der Wert der Veränderung wird mit eingetragen.

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

Der Effekt der gezogenen Note mit einem Vibrato, kann ebenso erreicht werden, indem Sie ein Vibrato explizit (Effekte > Vibrato ...) dem Saitenziehen hinzufügen. Der Vorteil diese Methode ist, dass zusätzlich ein Symbol für das Vibrato in der Tabulatur gezeigt wird.

Siehe auch: [Einstellung für Wiedergabe und Aufnahme](#) <sup>48</sup>

### Vibratoarm

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

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

### Gleiten (Glissando) [S]

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

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

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

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

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

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

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

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

### Vibrato (links/rechts) [V]

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

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

### Vibrato (rauf u. runter)

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

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

### Triller

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

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

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

### Tremolo Picking

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

### Handballen gedämpfte Note [P]

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

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

### Vortragsangabe [T]

Mit der Textfunktion von Guitar Pro, erreichbar über das Menü **Noten > Vortragsangabe [T]**, oder durch Auswahl des Symbols [txt] auf der Noten - Symbolleiste, können Sie frei einen Text, oberhalb der Partitur, einfügen. Meist wird dies für weitere Spielanweisungen benutzt, die nicht in Guitar Pro verfügbar sind, wie die Angabe von Tempowechsel: Largo, Andante, Allegro, Presto, & Veränderungen: cresc, decr, oder Spielangaben: D.C. (da capo = von vorne), al segno (Wiederholung ab Zeichen), al fine (bis zum Ende).

Falls Sie [Songtexte](#)<sup>32</sup> Ihres Musikstückes eingeben möchten, ist es besser die dafür vorgesehen Funktion zu nutzen, die Sie über das Menü **Datei > Eigenschaften [F5]**, Registerkarte Songtexte, finden, da Sie hier mehr Eingabemöglichkeiten haben.

### Akkord [A]

Ausführliche Informationen zu Akkorden erhalten Sie in dem Kapitel: [Das Akkord Diagramm](#)<sup>69</sup> Werkzeug.

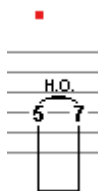
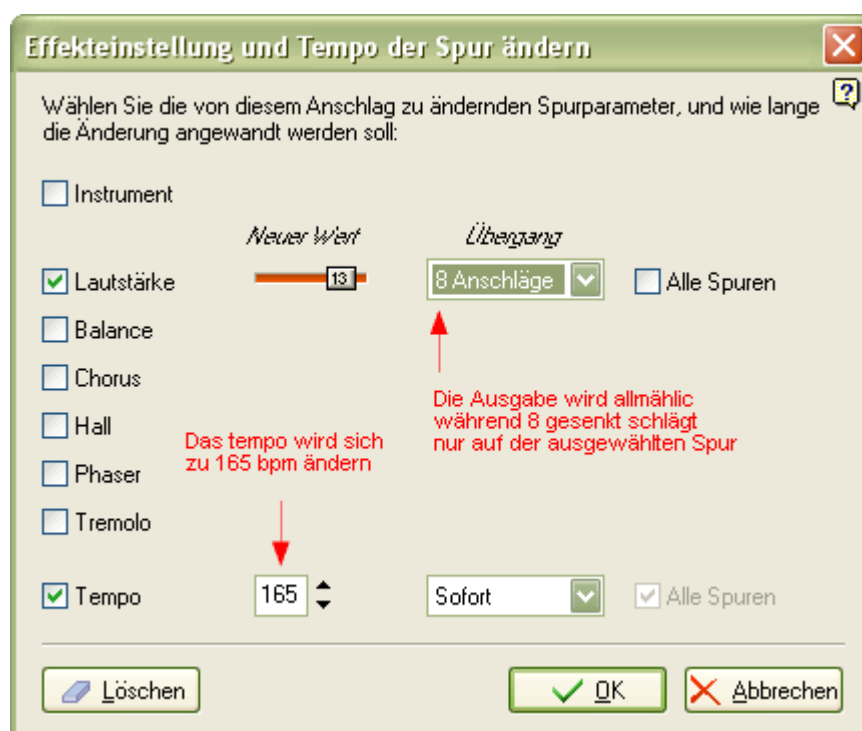
## II.1.6 Effekteinstellung und Tempo ändern

Sie können, vor dem Beginn der Wiedergabe Ihres Musikstückes, Parameter für die Spureffekte mit dem **Mischpult** [5↑] und die **Tempoeinstellung** [5↑] über das Menü, oder die Symbolleisten, festlegen. Doch es ist auch möglich zu jeder Zeit Änderungen der Mischpulteinstellungen und des Tempos in der Partitur, vorzunehmen, wie zum

Beispiel für: Lautstärke, Balance, Tempo, Hall, Chorus,....

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

Um Änderungen für Spureffekte oder Tempowechsel, während des Partiturverlaufes vorzunehmen, benutzen Sie bitte das Symbol [5], wählen Sie in der Menüleiste **Noten > Effekteinstellung und Tempo** [F10], oder [double-click] mit der Maus, auf die entsprechende Stelle der Spur. Es erscheint ein Dialog, mit dem Sie Ihre Änderungen genau eingeben können.




Ein Wechsel der Parameter wird durch ein kleines rotes Quadrat ■ über der Spur gekennzeichnet.

Guitar Pro fügt keine weiteren Informationen oder Texte bezüglich der Änderung hinzu. Falls Sie Ihre Änderung vermerken möchten, können Sie mittels der Vortragsangabe über das Menü **Noten > Vortragsangabe** [T] einen beliebigen Hinweis einfügen.

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



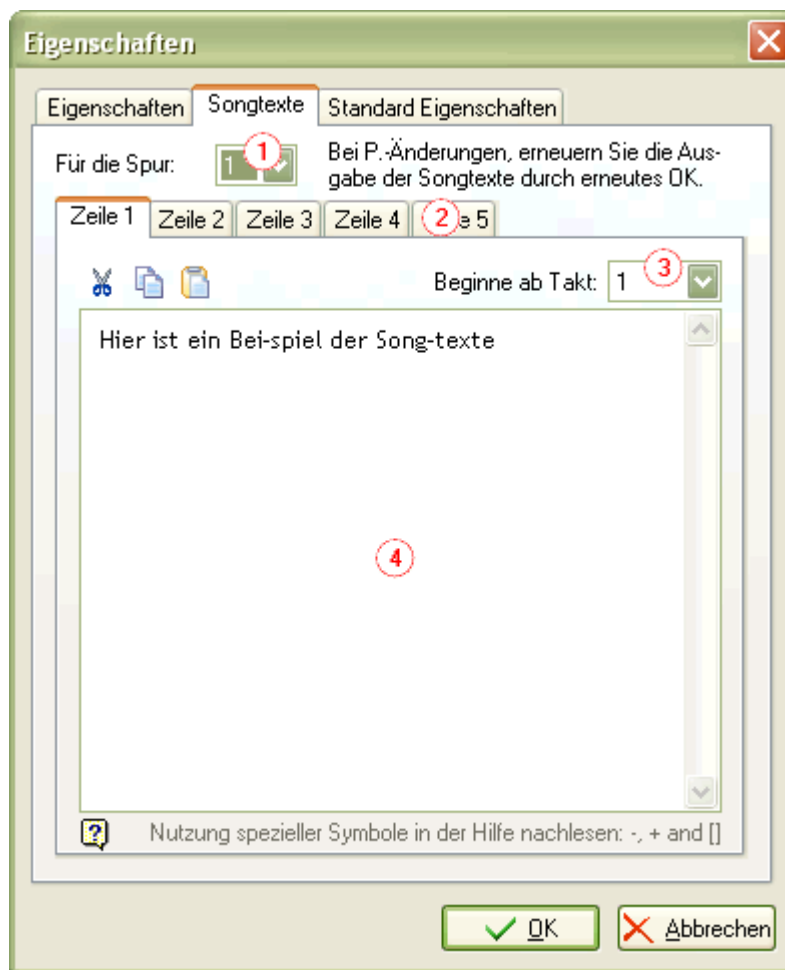
## II.1.7 Songtexte hinzufügen

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

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

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

Zur Eingabe Ihres Textes beachten Sie bitte folgende Schritte:



1 2

0 3 5 0 0 0 3 5 0 0

Hier ist ein Bei- spiel der Song-texte

### 1. Spurauswahl

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

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

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

### 2. Auswahl der Zeile

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

### 3. Taktauswahl für die Textausgabe

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




### 4. Songtexteingabe


In dem rechteckigen Editfeld fügen Sie Ihren Liedtext ein.

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

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

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

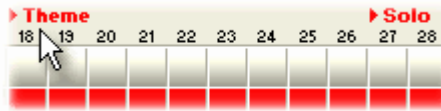
Die Auswahlknöpfe    erlauben Ihnen, einfach, Text auszuschneiden, zu kopieren und wieder einzufügen.

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

## II.1.8 Markierungen hinzufügen

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

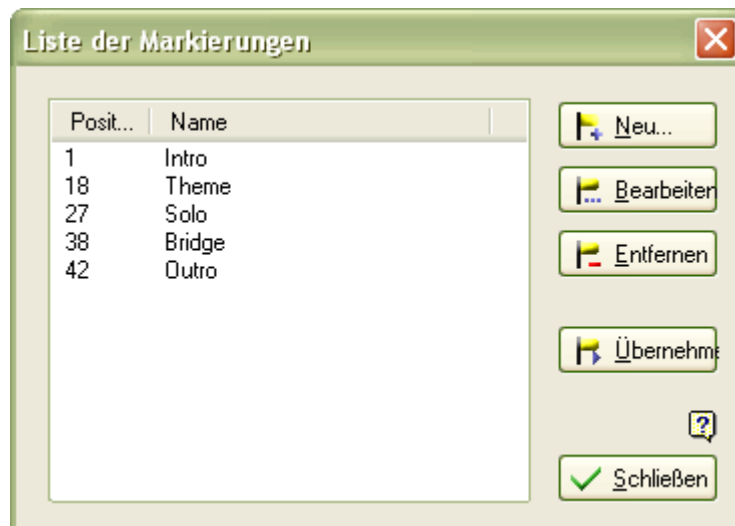
Marker sind in keinem Fall fest mit der Spur verbunden, haben aber eine logische Verknüpfung zu dem jeweiligen Takt und man kann ihnen verschiedene Farben zuordnen.



Um einen Marker hinzuzufügen, machen Sie:

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

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




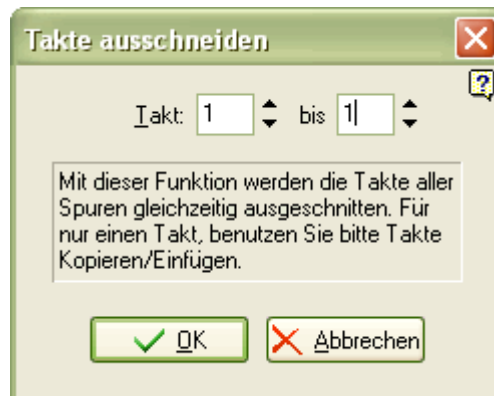
Mit Markierungen kann man aber auch mehr machen als nur eine visuelle Referenz auf einen Takt anzulegen. Marker erlauben ebenso eine schnelle Bewegung hin zu einem Teilabschnitt, wie einen selbst definierten Teil der Partition mehrfach abzuspielen.

## II.1.9 Ausschneiden, Kopieren und Einfügen


Die Funktionen Ausschneiden/Kopieren/Einfügen bearbeiten immer ganze Takte.

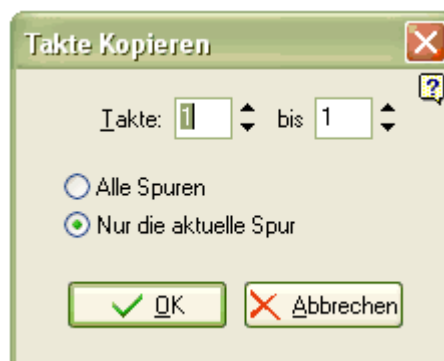
### ▪ Takte ausschneiden

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




### ▪ Takte kopieren

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

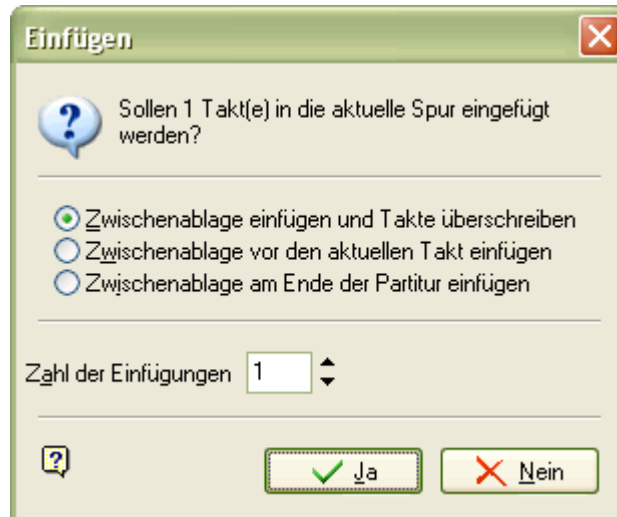


### ▪ Takte einfügen

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

Die Takte werden, je nach dem wie sie kopiert wurden (alle Spuren oder nur eine Spur), wieder eingefügt. Beim Kopieren oder Einfügen einer einzelnen Spur müssen beide Spuren, Quelle wie auch Ziel, dieselbe Anzahl von Saiten haben.

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





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

Auf Grund der konsequenten Berücksichtigung der musikalischen Integrität alle Spuren durch Guitar Pro (Siehe Thema: [Taktbearbeitung](#)<sup>[17]</sup>), ist das Einfügen oder Löschen von Takten in nur eine Spur allein nicht anzuraten, da ein Takt in allen Spuren gleichzeitig vorhanden sein muss. Die Spuren wären nicht übereinstimmig (kohärent) miteinander, wenn Sie zum Beispiel den 5. Takt der ersten Spur löschen könnten und ab dem 10. Takt würde ein Wechsel der Taktangabe in der Partitur erfolgen. Dann würde nämlich der Wechsel der Taktangabe für die erste Spur mit dem 9. Takt erfolgen und die anderen Spuren würden erst mit dem 10. Takt wechseln. Beim Einfügen ist es das gleiche Problem.



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

#### ▪ Einfügen eines Taktes in die aktuelle Spur, vor den 10. Takt


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

Die Methode für das Löschen von Takten ist die gleiche.

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

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

6. Benutzen Sie das Menü  **Partitur** > **Taktinhalt(e)** entfernen, Bestätigen Sie mit **OK** ;  
Um mehrere Takte zu löschen, gehen Sie analog vor.

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

## II.1.10 Die Verwendung der Assistenten

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

### Assistenten für die Notenbearbeitung:

#### **GehalteneneNoten**

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

Um Gehaltenen Noten in der Partitur sichtbar zu machen, wählen Sie über das Menü **Ansicht > Hervorhebung der 'Gehaltenen' Noten** [F11]. Noten die gehalten werden, bekommen dann in der Tabulatur drei Punkte angefügt "...".

#### **Handballendämpfung**

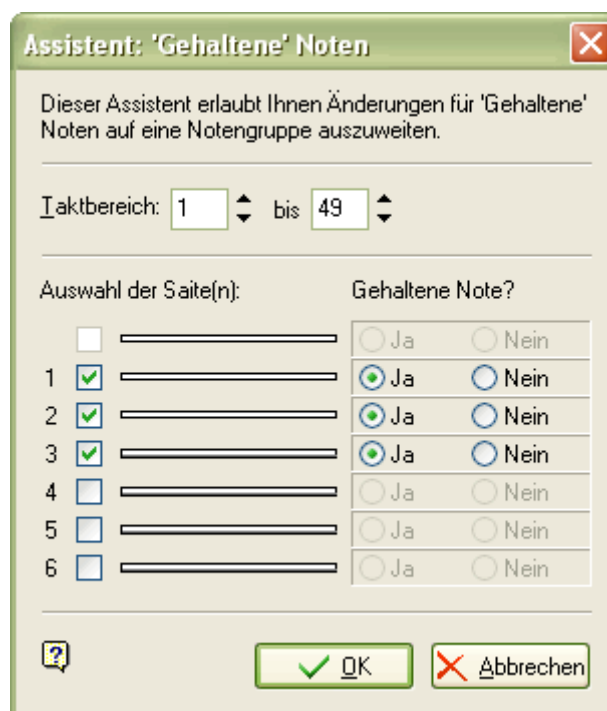
Dieser Assistent erlaubt Ihnen Änderungen, für **Handballendämpfte** [24] Noten, auf eine Notengruppe auszuweiten.

#### **Dynamikwerte**

Dieser Assistent erlaubt Ihnen die Änderung, der **Dynamikwerte** [24] der Noten, auf eine Notengruppe auszuweiten.

Um Dynamikwerte sichtbar zu machen, wählen Sie bitte das Menü **Ansicht > Hervorhebung der Notendynamik** [F12]. Die Farbe der Noten wird dann dunkler oder heller (je dunkler desto lauter).

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





**Hilfsmittel für die Partiturverwaltung:****Taktlängenbearbeitung**

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

**Takte mit Pausen vervollständigen**

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

**Fingergriffpositionen optimieren**

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

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

**Andere Hilfsmittel:****Transponieren**


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


**Taktlängen überprüfen [F8]**

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


## II.1.11 Schlaginstrumente

In Guitar Pro haben Schlaginstrumente (Percussions) spezielle Spuren.

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

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

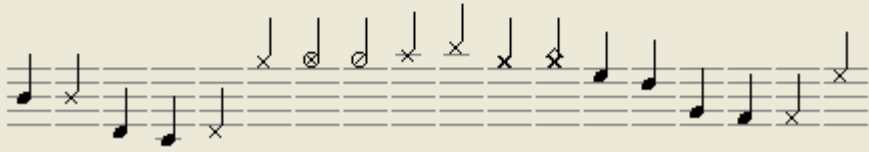
Die Eingabe eines Schlaginstrumentes ist analog der Eingabe einer Gitarren- oder Bass-Spur, mit Ausnahme, dass die Zahlen nicht die Bündel auf dem Griffbrett repräsentieren, sondern für die Zahl eines Schlaginstrumenten-MIDI-Klanges stehen. Sie müssen also wissen, welche Zahl, welchem MIDI-Klang beziehungsweise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

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

### Die Benutzung der Schlaginstrumenten - Auswahl:

Schlaginstrumente - Auswahl X

27 - High Q	45 - Low Tom	63 - Open Hi Conga	81 - Open Triangle
28 - Slap	46 - Open Hi-Hat	64 - Low Conga	82 - Shaker
29 - Scratch Push	47 - Low-Mid Tom	65 - High Timbale	83 - Jingle Bell
30 - Scratch Pull	48 - Hi-Mid Tom	66 - Low Timbale	84 - Bell Tree
31 - Sticks	49 - Crash Cymbal 1	67 - High Agogo	85 - Castinets
32 - Square Click	50 - High Tom	68 - Low Agogo	86 - Mute Surdo
33 - Metronome Click	51 - Ride Cymbal 1	69 - Cabasa	87 - Open Surdo
34 - Metronome Bell	52 - Chinese Cymbal	70 - Maracas	
35 - Acoustic Bass Drum	53 - Ride Bell	71 - Short Whistle	
36 - Bass Drum 1	54 - Tambourine	72 - Long Whistle	
37 - Side Stick	55 - Splash Cymbal	73 - Short Guiro	
38 - Acoustic Snare	56 - Cowbell	74 - Long Guiro	
39 - Hand Clap	57 - Crash Cymbal 2	75 - Claves	
40 - Electric Snare	58 - Vibraslap	76 - Hi Wood Block	
41 - Low Floor Tom	59 - Ride Cymbal 2	77 - Low Wood Block	
42 - Closed Hi-Hat	60 - High Bongo	78 - Mute Cuica	
43 - High Floor Tom	61 - Low Bongo	79 - Open Cuica	
44 - Pedal Hi-Hat	62 - Mute Hi Conga	80 - Mute Triangle	



Elektronischen Klang bevorzugen (wenn verfügbar) ?






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

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

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


MIDI-Klänge für Schlaginstrumente haben nicht immer für das Standardnotenliniensystem, ein Schlagzeugnotations-Symbol. In diesem Fall wird daher von Guitar Pro, dass Symbol eines kleinen Quadrates in der Mitte der Spur eingefügt; siehe (3).



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


## II.2 Umgang

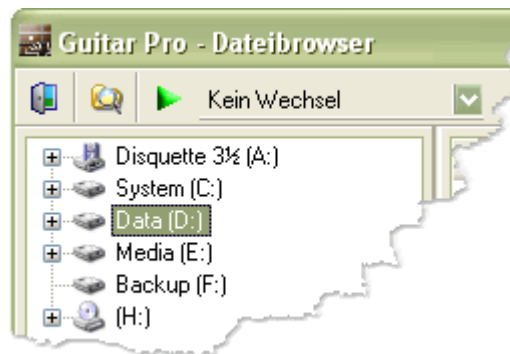
### II.2.1 Tabulaturen finden


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


 **Achtung:** Stellen Sie sicher, dass sie immer die neuste Version von Guitar Pro (4.1.0 oder höher) benutzen, um alle .GP4 Dateien öffnen zu können. Um zu Überprüfen, welche Version Sie gerade benutzen, rufen Sie bitte über die Menüleiste **Hilfe > Info** auf.

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


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

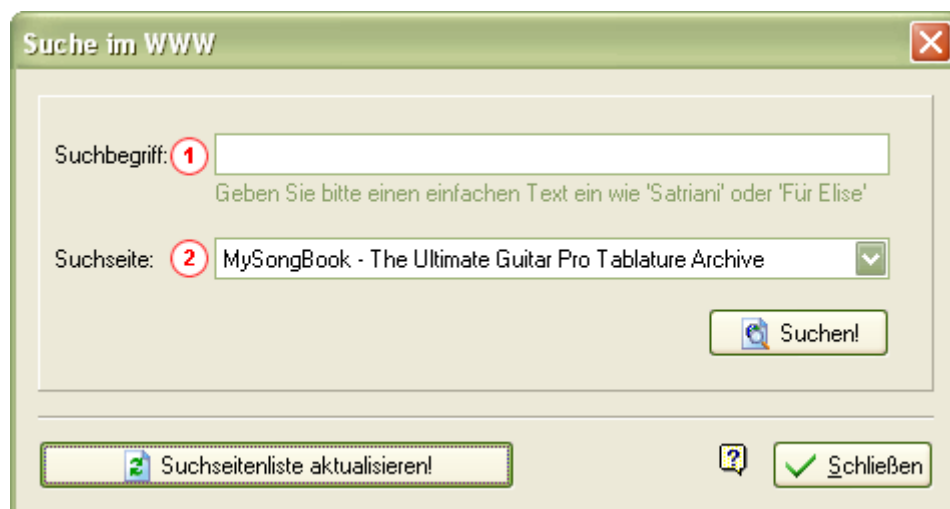


Der Unterordner durchsuchen  Auswahlknopf, durchsucht alle Unterordner, des gerade markierten Ordners, in der linken Baumansicht.

Mit Betätigen des  Auswahlknopfes, werden die gefundenen Dateien angespielt.

#### Suchen Sie Guitar Pro Dateien im Internet:

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



Um diese Funktion zu benutzen, geben Sie einfach einen kurzen Text in das Editfeld (1) ein, wie "Satriani" oder "Für Elise", wählen dann eine der verfügbaren Suchangebote aus der Liste (2) aus und betätigen den Suchauswahlknopf. Guitar Pro wird dann Ihren aktiven Standardwebbrowser, mit den notwendigen Daten, starten und es erscheint eine Ergebnisliste Ihrer Suchanfrage von der von Ihnen zuvor gewählten Website. Mittels der Schaltfläche Suchseitenliste aktualisieren, können Sie Guitar Pro veranlassen die Liste zu aktualisieren. Es werden dann neuen Partner, die seit Ihrem letzten Update hinzugekommen sind, der Liste hinzugefügt.

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



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

### Probleme beim Herunterladen:

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

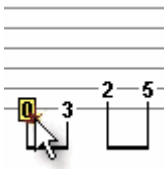
1. Wählen Sie im Windows® Explorer, über dessen Menüleiste, **Extras > Ordneroptionen** aus,
2. Klicken Sie dann auf die Registerkarte **Dateitypen**,
3. Suchen Sie die Erweiterungen **.GTP**, **.GP3** und **.GP4** und löschen Sie sie, durch Markieren und einem Klick auf **Löschen**
4. Schließen Sie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

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

## II.2.2 Verwenden der Partitur

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

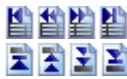
### ▪ Durch das Klicken mit der Maus in die Tabulatur



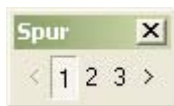
Ein Klick in die Partitur bewegt den Eingabezeiger auf die angeklickte Position.

Während der **Wiedergabe** <sup>[57]</sup> und ohne diese anzuhalten können Sie, durch Anklicken auf eine neue Position das Abspielen von dieser Position aus, erneut beginnen.

### ▪ Durch Verwendung der Menü- und Symbolleisten



Mittels dem **Partitur** <sup>[86]</sup> und **Spur** <sup>[88]</sup> menü können Sie sich bequem in der Partitur bewegen.



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

### ▪ Durch Verwendung des Mischpultes



Klicken Sie auf den Namen einer Spur in der Ansicht für das **Mischpult** <sup>[57]</sup>, um die gewünschte Spur in der Bearbeitungsansicht zu aktivieren. Der Eingabezeiger wird dabei auf den ersten Anschlag der aktivierten Spur positioniert, oder, bei gleichzeitiger Wiedergabe der Partitur, auf den Anschlag, der zur selben Zeit abgespielt wird.

### ▪ Durch Verwendung der Globalen Spurübersicht



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

### ▪ Durch die Verwendung von Markierungen



**Marker** <sup>[33]</sup> sind ein sehr schnelles Hilfsmittel, um sich zwischen den verschiedenen Bereichen einer Partitur hin und her zu bewegen. Benutzen Sie die Auswahlknöpfe auf der Symbolleiste für Markierungen, das Menü **Markierungen** <sup>[95]</sup>, oder die hierfür entsprechenden Tastenkombinationen.

### ▪ Durch die Verwendung der PC-Tastatur

Eine vielfältige Anzahl an **Tastenkombinationen** <sup>[104]</sup> erlaubt Ihnen sich schnell und leicht sich in der Partitur zu bewegen.

## II.2.3 Anwendungsansicht konfigurieren

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

**Erinnern**<sup>[6]</sup> Sie sich bitte daran, dass die Darstellung der Partitur auf dem Bildschirm unabhängig von der Darstellung der Anwendung bei der Druckausgabe ist. Somit können Sie beides voneinander unabhängig konfigurieren.

Guitar Pro nutzt den gesamten Arbeitsbereich der Bearbeitungsansicht, um die Takte in ihrer Größe nach anzupassen und automatisch die Anzahl der Takte in der Ansicht (bei Vertikalem Bildschirm) je nach Notenlinien festzulegen. Durch diese Vorgehensweise können Sie optimal mit der Partitur arbeiten, ohne sich dabei um die Taktorganisation kümmern zu müssen, welche ohnehin nur beim Ausdruck der Partitur wichtig ist.

### Die Anordnung der Elemente auf dem Bildschirm:

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

Das Fenster für das **Mischpult**<sup>[5]</sup> und der Globalen Spuransicht kann ausgeblendet und wiederhergestellt werden, indem ein Mausklick auf den Teiler beider Fenster erfolgt. Sollten Sie das Fenster ausblenden, benutzen Sie bitte das Menü, die Symbolleiste für die Spuren, oder eine der **Tastaturkombinationen**<sup>[10]</sup>, um in eine andere Spur zu wechseln. Die Fenster der Bearbeitungsansicht und des Mischpultes mit der Globalen Spuransicht können gegeneinander ausgetauscht werden. Benutzen Sie hierfür das Menü **Ansicht > Programmfenstervertauschen**.



Beispiele verschiedener Anordnungen: Mischpult u. Globale Spuransicht

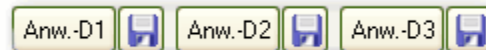
### Die Ansicht konfigurieren:

Benutzen Sie bitte das Menü  **Extras** > **Optionen** [F7], um den Dialog für die verschiedensten Programmeinstellungen aufzurufen. Mit der Registerkarte Ansicht können Sie Parameter für die Ansicht der Partitur auf dem Bildschirm festlegen:





Sie können den Abstand für die Seitenränder festlegen, den Ansichtsbereich, die Größe und Position jedes Elementes in der Partitur, aber auch Farben, Schrifttypen, und das was sichtbar sein soll, definieren. Letztlich ist es auch möglich den Raum zwischen den Noten zu setzen und einen Koeffizienten, für den Proportionalitätsfaktor der Rhythmikausgabe, der Notenwerte, zu bestimmen.



Durch Anklicken von Anw.-D1,-D2,-D3, werden die jeweilig abgespeicherten Einstellungen reaktiviert.





### Die Ansicht der Spuren unterschiedlich einstellen:

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

Wenn die Mehrspursansicht aktiviert wurde, erscheint ein kleines grünes Ankreuzfeld  im Fenster des **Mischpultes** <sup>[57]</sup>, neben der Spurnummer. Das Kästchen hat eine grüne Farbe, solange die Spur sichtbar ist. Sie können durch Klicken auf das Kästchen der jeweiligen Spur diese verbergen und so nur einen Teil aller Spuren der Partitur sichtbar machen. Damit könnten zum Beispiel alle mittleren Instrumentenspuren ausgeblendet werden, und Sie könnten so, beim Abspielen, die Gitarrenspur mit einer unteren Schlagzeugspur, die den Rhythmus bestimmt, gleichzeitig verfolgen. Das Kästchen ist für eine, in dem Bearbeitungsfenster sichtbare Spur, grün und erscheint rot, wenn diese ausgeblendet wird. Die aktive Spur wird immer angezeigt und kann deshalb nicht verborgen werden, auch umgekehrt können Sie eine gerade in der Ansicht deaktivierte Spur nicht aktivieren, indem Sie auf deren Namen klicken, solange ihr Kästchen rot ist, sondern müssen die Spur erst einblenden.

Benutzen Sie das Menü  **Ansicht** > **Vertikaler Bildlauf** bzw.  **Ansicht** > **Horizontaler Bildlauf** aus, um die Art der Spurverschiebung, während der Eingabe und Wiedergabe, zu definieren. Falls Sie mit nur einer Spur arbeiten, empfehlen wir die Einstellung "Vertikaler Bildlauf" zu benutzen. Im Gegensatz dazu ist, bei der Arbeit mit mehreren Spuren die Einstellung "Horizontaler Bildlauf" besser geeignet.


Wenn Sie sich im Vertikalen Bildablaufmodus befinden, können Sie optional weitere Änderung für den Bildlauf während der Wiedergabe machen, indem Sie das Menü  **Extras** > **Optionen** [F7] und dort die Registerkarte Allgemein auswählen. Dort haben Sie dann die Möglichkeit, mittels zweier Auswahlknöpfe festzulegen, wie die Wiedergabe bei der automatischen Spurverschiebung erfolgen soll: 'Bildschirm für Bildschirm' oder 'Zeile für Zeile'.

Falls Sie das Notenliniensystem nicht benutzen möchten, können Sie die Notenlinien auch ausblenden, indem Sie das Menü  **Ansicht** > **Standardnotation** auswählen. Beachten Sie bitte, dass die Tabulatur selber nicht versteckt werden kann. Sie wird benötigt für die Definition der Position, der Noten auf der Tabulatur (Angabe der Saite), und viele andere Notationselemente, wie u.a. einige Effektsymbole, die nur mit der Tabulatur verbunden sind.




## II.2.4 Einstellungen für die Wiedergabe und Aufnahme

Guitar Pro benutzt den **MIDI** Ausgang Ihrer Soundkarte um die Partitur wiederzugeben.

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

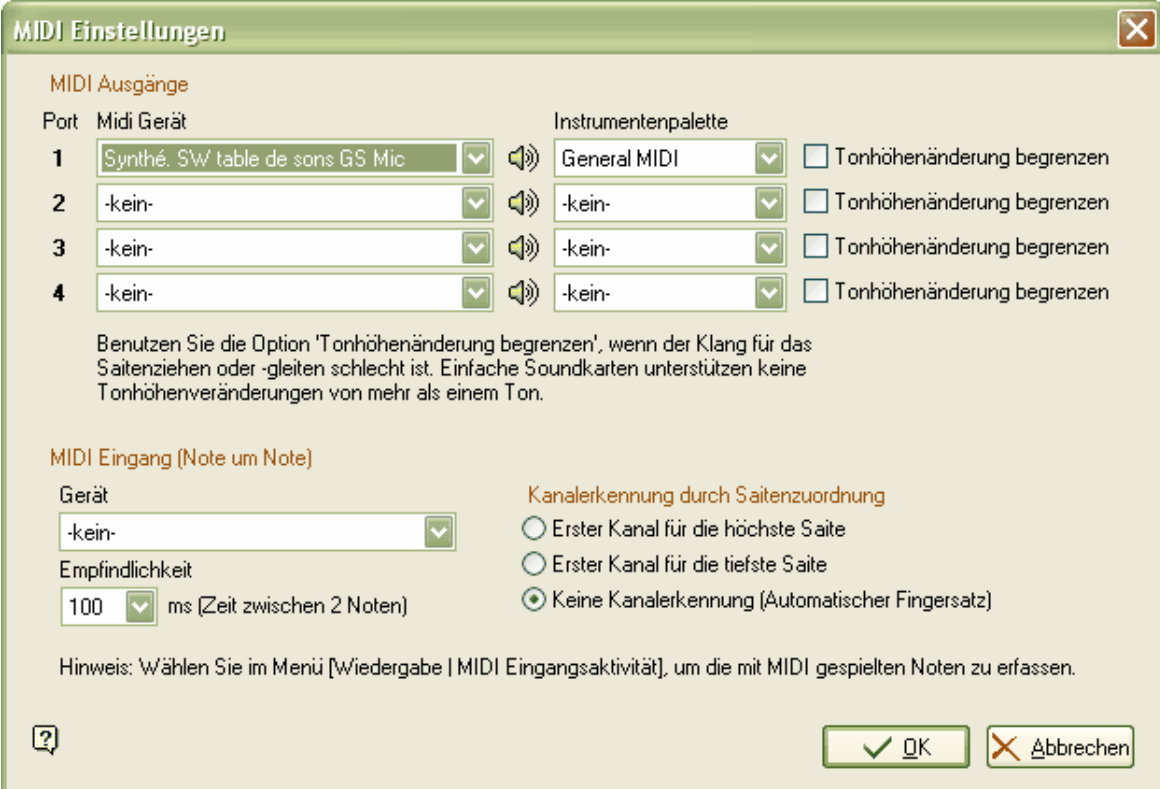
Die Tonqualität der wiedergegebenen Partitur ist sehr eng verknüpft mit der Qualität Ihrer benutzten Hardware (Soundkarte, Software- oder Hardwaresynthesizer), und kann durch Guitar Pro nicht beeinflusst werden. Guitar Pro sendet nur Tonhöhen und zeitwerte, digitalisiert, zu Ihrem MIDI-Gerät (PC od.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

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

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

### MIDI Einstellungen:

Wählen Sie über das Menü  **Extras > MIDI Einstellungen** um Ihre MIDI Ausgänge und MIDI Eingänge zu konfigurieren.



**MIDI Einstellungen**

**MIDI Ausgänge**

Port	Midi Gerät	Instrumentenpalette	Tonhöhenänderung begrenzen
1	Synthé. SW table de sons GS Mic	General MIDI	<input type="checkbox"/>
2	-kein-	-kein-	<input type="checkbox"/>
3	-kein-	-kein-	<input type="checkbox"/>
4	-kein-	-kein-	<input type="checkbox"/>

Benutzen Sie die Option 'Tonhöhenänderung begrenzen', wenn der Klang für das Saitenziehen oder -gleiten schlecht ist. Einfache Soundkarten unterstützen keine Tonhöhenveränderungen von mehr als einem Ton.

**MIDI Eingang (Note um Note)**

Gerät: -kein-

Empfindlichkeit: 100 ms (Zeit zwischen 2 Noten)

**Kanalerkennung durch Saitenzuordnung**

Erster Kanal für die höchste Saite

Erster Kanal für die tiefste Saite

Keine Kanalerkennung (Automatischer Fingersatz)



Hinweis: Wählen Sie im Menü [Wiedergabe | MIDI Eingangsaktivität], um die mit MIDI gespielten Noten zu erfassen.

OK Abbrechen

### MIDI Ausgang:

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

Sie sollten das beste MIDI Gerät für den ersten Anschluss auswählen, weil dieser der Standardanschluss ist und zuerst ausgewählt wird, wenn Sie eine Gitarren- oder Bass-Spur erzeugen. Mit dem Auswahlknopf

**Lautsprecher**  können Sie, als Test, eine Tonfolge auf dem ausgewählten MIDI Gerät wiedergeben. Falls Sie keinen Sound hören sollten, wird aller Wahrscheinlichkeit nach, das Gerät nicht benutzbar sein, oder aber ist in Ihrem PC nur deaktiviert. Kontrollieren Sie in diesem Fall Ihre Windows® Einstellungen, indem Sie über das Menü  **Extras > Windows Lautstärkeregelung** auswählen und bei dem entsprechende Audiogerät den Hacken bei 'Ton aus' entfernen. Anderenfalls benutzen Sie einfach einen anderen Anschluss.

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


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

### MIDI Eingang:

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

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

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

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

Mehr information: [Noteneingabe](#)  MIDI

**Ports und -Kanäle:**

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

Über das [Mischpult](#)<sup>[5]</sup>, können Sie jeder Spur einen Port (Anschluss) und Kanäle zuweisen.

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

Laut MIDI-Spezifikation, dürfen [Schlaginstrumente](#)<sup>[4]</sup> (Percussions) immer nur über den 10. Kanal gespielt werden.

## II.2.5 Wiedergabe der Partitur

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

### Wiedergabe der Partitur:

Sie können die Partitur sich anhören, indem Sie das [Wiedergabemenü](#)<sup>[98]</sup>, die **Leertaste** [Leertaste] der PC-Tastatur, oder die Symbolleiste für die Wiedergabe, benutzen.



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

- Wiedergabe ab der momentanen Position.
- Wiedergabe ab Anfang der Partitur.
- Wiedergabe nur des aktuellen Taktes .
- Wiedergabe ab [Markierung](#)<sup>[35]</sup>.

Guitar Pro merkt sich die zuletzt ausgewählte Wiedergabeeinstellung (außer bei Markierungen). Der Auswahlbutton der Wiedergabe-Symbolleiste übernimmt diese Einstellung, wie ebenso die Funktion, das Starten der Wiedergabe mit Hilfe der Leertaste. So müssen Sie nicht jedes Mal im Menü den gewünschten Wiedergabemodus erneut auswählen.

### Endlosschleife:

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

- + Wiedergabe der Partitur ab der momentanen Position bis zum Ende und Start von Anfang an.
- + Wiedergabe ab Anfang der Partitur bis zum Ende und Start von Anfang an.
- + Wiedergabe nur des aktuellen Taktes, unendlich wiederholt.
- + Wiedergabe ab Markierung bis zur nächsten Markierung in Endlosschleife.

Die letzte Methode eignet sich hervorragend um einen bestimmten Abschnitt endlos wiederzugeben.

Durch einen Klick auf das Symbol oder durch Auswahl über die Menüleiste von **Wiedergabe** > **Geschwindigkeitstrainer** [F9], starten Sie den Geschwindigkeitstrainer von Guitar Pro. Mit Hilfe dieses Dialoges können Sie einen bestimmten Abschnitt der Partitur endlos wiederholen und dabei das Tempo für jeden Durchlauf steigern. Sie haben folgende Einstellmöglichkeiten: Angabe des Taktes mit dem begonnen werden soll, Angabe des Endtaktes, die Eingabe eine Anfangs- und Endtempos in bpm (beats per minute) und die Steigerung des Tempos für jeden Durchlauf, ebenfalls in bpm. Dieser Trainer ist sehr nützlich um einen schwierigen Teil eines Musikstückes zu erlernen, indem man mit einem langsameren Tempo anfängt, das Tempo langsam steigert und so sich an die eigentliche Geschwindigkeit des Stückes heranarbeitet.

**Hinweis:** Sie können den Geschwindigkeitstrainer ebenso dazu benutzen, einen Abschnitt der Partitur ohne Tempowechsel wiederholt wiederzugeben. Vielleicht in einer langsameren Geschwindigkeit, denn die Tempoeinstellungen im Geschwindigkeitstrainer beeinflussen die Tempoangabe für die gesamte Partitur nicht.



### Tempo:

Über das Menü **Wiedergabe** > **Tempo**, rufen Sie den Dialog für die Tempoangabe auf. Die Tempoangabe erfolgt in bpm (beats per minute). Damit legen Sie das Tempo fest, mit dem die Partitur beim Abspielen vom Anfang an wiedergegeben wird. Sie können aber jederzeit, an irgendeiner Stelle der Partitur, ein Tempowechsel vornehmen, indem Sie an der entsprechende Stelle den Dialog für [Effekteinstellung und Tempo Änderungen](#)<sup>[37]</sup> aufrufen.


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

Durch Aktivieren des Auswahlknopfes  $\times 0.50$  für ein **Relatives Tempo** können Sie ein Teilungsverhältnis, bzw. einen Multiplikationsfaktor, zum eigentlich definierten Tempo setzen, ohne das Tempo der Datei selber dabei zu verändern. Damit können Sie die Abspielgeschwindigkeit des Stückes verlangsamen oder beschleunigen, beginnend mit einem Wert von  $\times 0.25$  (4 Mal langsamer) bis zu maximal  $\times 2$  (Doppelte Geschwindigkeit). Mit Klick auf den Pfeil rechts neben dem Auswahlknopf in der Symbolleiste, können Sie die verschiedenen Koeffizienten auswählen. Um eine Veränderung zurückzunehmen, klicken Sie einfach erneut auf den aktivierten Auswahlknopf um ihn zu deaktivieren.





















### Metronom und Anzähler:

Über das Menü  **Wiedergabe > Metronom** aktivieren Sie das Metronom. Dann wird während der Wiedergabe, je nach eingestelltem Tempo, ein Metronomklick zu hören sein. In der Registerkarte Allgemein, zu erreichen über den Dialog für Optionen durch Auswahl des Menüeintrages  **Extras > Optionen [F7]**, können Sie die Lautstärke des Metronomklick festlegen und bestimmen, ob bei der Wiedergabe mit dem Metronom der erste Anschlag betont werden soll oder nicht.

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

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


### Das Mischpult:

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



Über das Mischpult können Sie die Audioparameter und vorhandene Effekte der Spur einstellen, wie die Lautstärke, die Balance, Chorus, Hall, welches Instrument, etc. ... Die von Ihnen festgelegten Werte sind von Anfang der Spur an gültig, Sie können Sie aber auch an einem beliebigen Takt innerhalb der Partitur verändern, indem Sie den Dialog für [Effekteinstellung und Tempo - Änderungen](#)<sup>[37]</sup> aufrufen.

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

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

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


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

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



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


#### Hervorhebung der wiedergegebenen Note:



In der Registerkarte **Allgemein** des Dialogs für Option, zu Erreichen über das Symbol  oder über die Menüleiste mit **Extras > Optionen [F7]**, können Sie angeben, wie die aktuell wiedergegebene Note der aktiven Spur in der Partitur hervorgehoben werden soll. Sie haben die Auswahl einer Darstellung von:

- Einem Rechteck um den Takt
- Der Markierung der Note selbst
- Einer Pfeilmarkierung unterhalb der Note
- Die verschiedenen Einstellungen können miteinander kombiniert werden.

Abhängig von der Verarbeitungsgeschwindigkeit Ihres PC's, kann die Darstellung der Notenverfolgung der tatsächlichen Notenwiedergabe hinterherhinken. Versuchen Sie dann das Ergebnis zu verbessern, indem Sie nur die erste Methode 'Rechteck um den Takt' auswählen und die Wiedergabe, taktweise, verfolgen.

#### Modus der Schrittweisen Wiedergabe:

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

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


## II.3 Ausdrucken

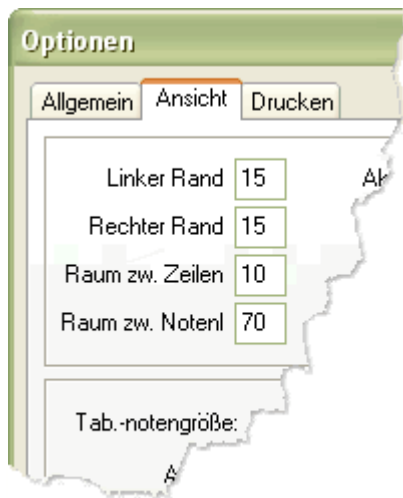
### II.3.1 Seitenlayout

Die Einstellungen für den Ausdruck Ihrer Partitur werden in Guitar Pro global, für alle Dateien gleich, definiert. Sie können Ihre Druckkonfiguration abspeichern und damit Ausdrücke, ähnlich Ihres zuvor definierten Einstellungen, erzielen.

Ebenso können Sie, auf Grund der gespeicherten Druckkonfiguration, bis zum Ende warten und erst dann festlegen, wie die Partitur gedruckt werden soll. Schnell haben Sie einzelne Änderungen vorgenommen, ohne dass Sie die ganze Partitur für den Ausdruck neu einrichten müssten.

#### Seitenlayout definieren:

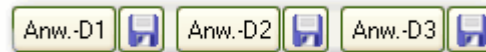
Sie können das Seitenlayout verändern, indem Sie die Registerkarte **Drucken** auswählen, erreichbar über das Symbol  oder über das Menü **Extras > Optionen [F7]** :



Sie können den Abstand für die Seitenränder festlegen, den Druckbereich, die Größe und Position jedes Elementes beim Ausdruck der Partitur, aber auch Farben, und Schrifttypen, und definieren, was sichtbar sein soll. Der Schieberegler **Globale Proportionen** wirkt sich auf die gesamte Partitur auf einmal aus. Damit können Sie eine sehr lange Partitur in Ihrer Darstellungsgröße verkleinern, um den Ausdruck auf ein paar Seiten zu reduzieren.

Letztlich ist es auch möglich die Anzahl der Takte pro Druckzeile vorzugeben. Falls hierfür keine Angaben gemacht werden, entscheidet Guitar Pro automatisch, wann ein Zeilenumbruch zu erfolgen hat.

Bis zu drei Benutzereinstellungen können abgespeichert werden, indem Sie auf eines der Diskettensymbole klicken.




Durch Auswahl des Menü  **Datei > Seitenansicht** öffnen Sie die [Seitenansichtsfenster der Anwendung](#)<sup>[58]</sup>.

#### Ausdruck einer mehrspurigen Partitur:

Der Ausdruck in Guitar Pro hängt von der Spurdarstellung auf dem Bildschirm ab. Wenn Sie, in Ihrer Ansicht auf Einzelspur gestellt haben, wird nur die gerade aktive dargestellte Spur gedruckt werden. Befinden Sie sich in der Mehrspuransicht, Anzeigemodus 'Alle Tonspuren anzeigen', werden alle Spuren gedruckt, die im Bearbeitungsbereich zu sehen sind. Die Spuren die verborgen sind, oder die Sie verborgen haben, werden nicht gedruckt (siehe hierzu Thema: [Anwendungsansicht konfigurieren](#)<sup>[46]</sup>). So können Sie die zu druckenden Spuren einer Partitur gezielt auswählen.

#### Druck der Tabulatur mit/oder ohne der Standardnotation:


Die Tabulaturnotation wird immer gedruckt. Der Ausdruck der Standardnotation ist jedoch optional. Da der Ausdruck davon abhängt, was Sie im Bildschirmarbeitsbereich sehen, verbergen Sie einfach das Standardnotenliniensystem, indem Sie über das Menü  **Ansicht > Standardnotation**, die Standardnotation deaktivieren, und Sie erhalten eine Tabulaturausdruck ohne Noten.

#### Ausdruck der Akkord Diagramme am Anfang der Partitur:


Alle verwendeten Akkorde des Musikstückes können bei Guitar Pro am Anfang der Partitur ausgedruckt werden.

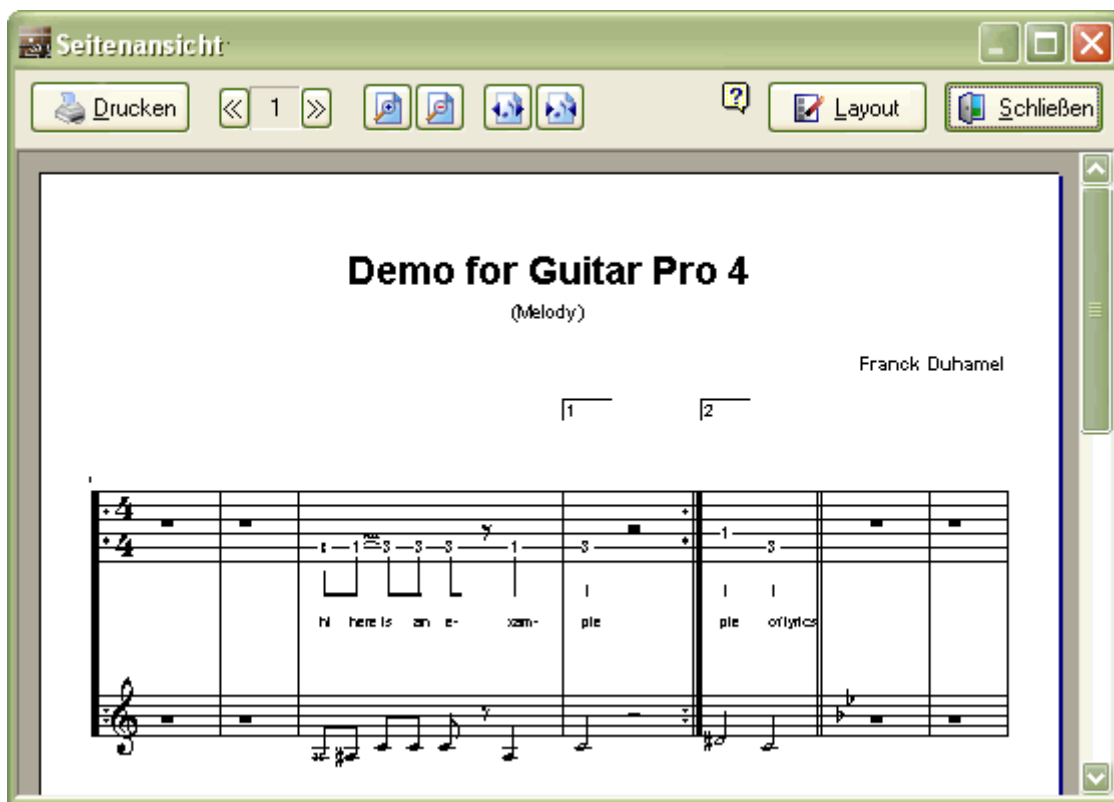
Weiter Informationen entnehmen Sie bitte dem Thema: 'Das [Akkord Diagramm Werkzeug](#)<sup>[69]</sup> – Druckliste'

#### Druckereinrichtung:

Durch Auswahl, über das Menü  **Datei > Drucker einrichten**, können Sie die Druckereinrichtung Ihres Windows® Betriebssystems aufrufen und weitere Einstellungen vornehmen, wie einen anderen Drucker auswählen oder die Papiergröße und das Format der Seitenausrichtung festlegen.

## II.3.2 Seitenansicht


Durch eine Klick auf das Symbol  oder über die Menüleiste, durch Auswahl von **Datei > Seitenansicht**, rufen Sie das Seitenansichtfenster auf, das Ihnen eine Vorschau für den Ausdruck auf Ihrem Drucker gibt:





Mit Hilfe der Auswahlknöpfe  und  vergrößern oder verkleinern Sie die Darstellung.

Mit Hilfe des Auswahlknopfes  können Sie die Ansicht der Seite, gemäß der eingestellten Fenstergröße, zentrieren und


mit Hilfe des Auswahlknopfes  eine Vollansicht der Seite in dem Bildschirmfenster herstellen.

Durch Betätigen der Schaltfläche  **Layout**, öffnen Sie die dazugehörige Registerkarte des Optionsdialoges, damit Sie das Seitenlayout Ihren Wünschen entsprechend anpassen können.

Durch das Anklicken der Schaltfläche  **Drucken** , können Sie sofort zum Druck übergehen, ohne zuvor in das Bearbeitungsfenster der Anwendung, zurückkehren zu müssen.




### II.3.3 Drucken


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

Dieser Aufruf ist ebenso über die Seitenvorschau in der [Seitenansicht](#)<sup>[55]</sup> möglich.

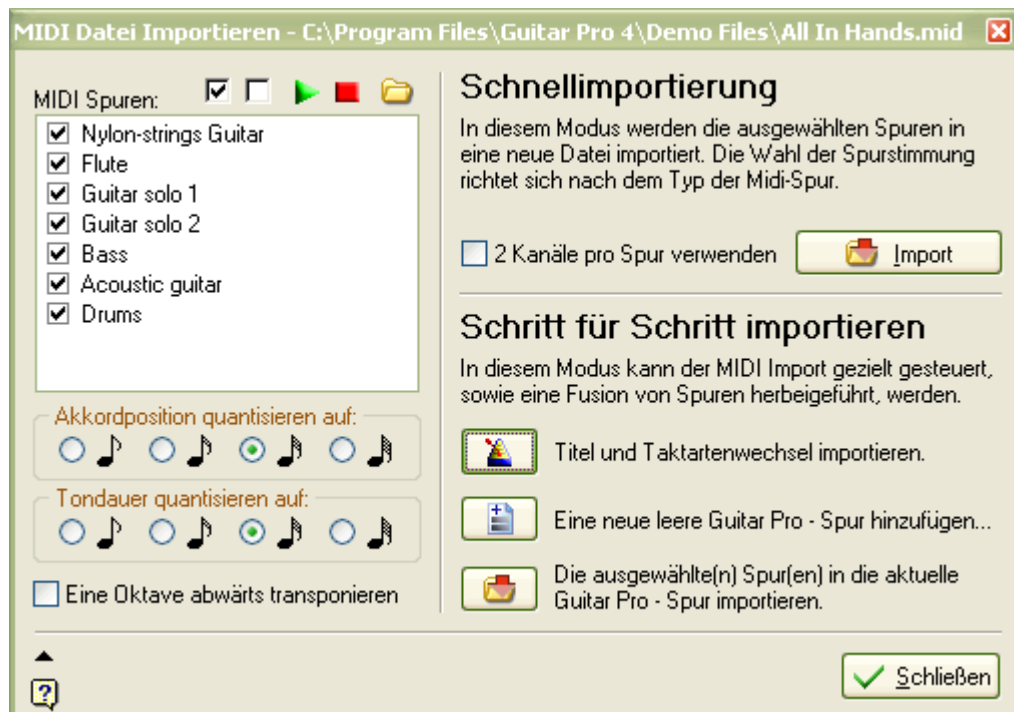
## II.4 Importieren


### II.4.1 MIDI Datei Importieren

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

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

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



 **Hinweis:** Der nicht modale MIDI-Dialog erlaubt Ihnen die gleichzeitige Weiterbearbeitung der Partitur. Damit der Dialog auf dem Bildschirm, bei der Eingabe in die Partitur, nicht im Wege ist, können Sie ihn verkleinern indem Sie auf den Pfeil w\_import\_midi2.bmp in seiner unteren linken Ecke klicken (und ihn ebenso wieder vergrößern).

Es gibt zwei Verfahren für die Import:

- **Schnellimport**

Die Schnellimport funktioniert automatisch und ersetzt die vorhandene Partitur.

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

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

Benutzen Sie das Auswahlfeld 2 Kanäle pro Spur verwenden, um Guitar Pro anzuweisen, zwei MIDI-Kanäle für eine Partiturspur zu verwenden. Das ist eine nützliche Option, wenn Sie vorhaben, Effekte, wie das Saiten ziehen, oder das Saiten gleiten, zusammenzufügen. Mehr Information: [Einstellung für Wiedergabe und Aufnahme](#)<sup>[48]</sup>.

#### ▪ Schritt für Schritt Importieren


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


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

Für den Import gehen Sie wie folgt vor:

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

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

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

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

4. Wählen Sie die Spur die Sie importieren möchten aus der Liste der MIDI - Spuren aus. Falls Sie mehrere MIDI - Spuren gleichzeitig ausgewählt haben, werden diese zusammengemischt.

Klicken Sie im Dialog auf die Schaltfläche  **Die ausgewählten Spure(n) in die aktuelle Guitar Pro - Spur importieren**.


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

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

Noch einige Bemerkungen zu der MIDI Import:

- Guitar Pro importiert die Wechsel von MIDI - Spurparametern (Tempo, Lautstärke, Wechsel des Instrumentes).
- MIDI-Dateien beinhalten (laut Spezifikation) keine Informationen über die Fingerposition der Greifhand auf dem Griffbrett. Guitar Pro benutzt deshalb das Hilfsmittel [Fingergriffpositionen optimieren](#)<sup>[39]</sup> um für die Noten, die bestmögliche Position der Finger auf dem Griffbrett zu ermitteln.
- Nachdem eine Datei importiert wurde, kann die Guitar Pro - Partitur anders klingen als die originale MIDI-Datei. Hierfür gibt es mehrere mögliche Gründe:
  - Einige der Noten der MIDI - Spur wurden nicht importiert, weil eine andere Tonstimmung (zu hoch oder zu niedrig) für die Guitar Pro - Spur ausgewählt wurde ;
  - Einige der Noten sind zu kurz und wurden deshalb nicht importiert ;
  - Die MIDI-Datei beinhaltet Tonhöhenschwankungen (die nicht von Guitar Pro unterstützt werden).

## II.4.2 ASCII Tabulatur Importieren




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

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

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

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

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

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



Sie können die Tabulatur vor der Import bearbeiten, um eventuelle Probleme zu korrigieren, die die saubere **Import** verhindern könnten. Das Kombinationsfeld, **Importieren mit**, erlaubt Ihnen eine

Standardvorgabe, für die Umsetzung der Tabulatur- in die Notenwerte. Falls Sie <variabel> auswählen, versucht Guitar Pro die Import der Notenwerte, so gut wie möglich, zu erfassen, indem eine Anzahl an Intervallen gezählt und für den Raum zwischen zwei Viertel Noten verwendet wird. Die Anzahl der Intervalle, für die zwei Viertel Noten verwendet werden sollen, kann in der zweiten Liste vorgegeben werden.

Nach der Import einer ASCII Datei, ist es oft notwendig die erzeugten Notenwerte zu überprüfen, damit alle Takte vollständig sind. Das Hilfsmittel [Taktlängen überprüfen](#)<sup>[39]</sup>, könnte in diesem Fall sehr nützlich sein. Wenn die Partitur abgespielt wird und die Takte sind unvollständig, ist der Rhythmus fehlerhaft und die Notenwerte hinter der Zeit der Taktangabe werden nicht gespielt.

### II.4.3 Anderer Formate Importieren

Andere Programme für Musik- oder Gitarrensoftware haben ein eigenes Dateiformat. Guitar Pro unterstützt mit dieser Version nicht den Import fremder Dateien, außer dem MIDI oder ASCII Format. Jedoch sind diese beiden Formate, beiden Formate bei den meisten Programmen für den Export vorhanden, so dass Sie diese als Übergangslösung nutzen können.

#### **Musikdatei (Audio) Import:**

Mit Guitar Pro ist es nicht möglich Audiodateien wie (WAVE, MP3, ...) zu importieren. Um das zu verstehen, ist es wichtig den Unterschied zwischen einem **Musikformat** (wie in einer MIDI-Datei oder wie Guitar Pro es benutzt), und einem **Audioformat**, zu kennen.


**Musikformate** beinhalten keine reinen Klang- und Toninformationen. Sie definieren Noten, deren Zeitwerte, Tonhöhe und einige andere Informationen die mit Spur, Klangeffekten, Notation,... in Beziehung stehen. Mit diesen Formaten kann präzise eine Partitur beschrieben werden und somit in irgendein anderes Programm zum Musikhören importiert werden, vorausgesetzt die Software kennt das Format.


**Audioformate** sind vollkommen anders. Sie beinhalten überhaupt keine Information über eine Partitur, denn sie enthalten nämlich das digitalisierte Analogsignal der Aufnahme einer Schallquelle oder analogen Eingangssignals und ggf. einige kurze Dateiinformationen wie den Titel des Songs, den Autor,... Mit einem Programm zum Musikhören, kann diese Datei wiedergegeben werden.


Soll trotzdem das digitale Signal solch eines Audioformates importiert werden, ist ein äußerst komplexer Analysevorgang nötig, da jedes Instrument aus dem Frequenzgemisch einer Audiodatei herausgefiltert und isoliert werden muss. Dann muss man die Frequenzen des Instrumentes in einzelne Töne synthetisieren, damit die jeweiligen Noten erkannt werden können. Es gibt Software, wie Digital Ear® die dazu fähig ist. Allerdings arbeitet die Analyse bislang nur solange gut, solange ein einziges Instrumente vorhanden ist (eine allein stehende Melodie). Nach der Analyse des Instrumentes, kann das Ergebnis in einer MIDI-Datei gespeichert werden und Sie können **diese MIDI-Datei nach Guitar Pro importieren**.


## II.5 Exportieren


### II.5.1 MIDI Datei Exportieren

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


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

Über die Einstellungen in der Registerkarte **Allgemein**, über das Menü  **Extras > Optionen [F7]**, können Sie festlegen, ob Effekte der Noten und Wiederholungen der Partitur mit exportiert werden sollen oder nicht.

Wenn Sie eine oder mehrere Spuren einer mehrspurigen Partitur nicht mit exportieren möchten, schalten Sie die jeweiligen Spuren mit dem Mischpult auf Stumm (Mausklick auf das  unten links im [Mischpultfenster](#) <sup>[54]</sup>).

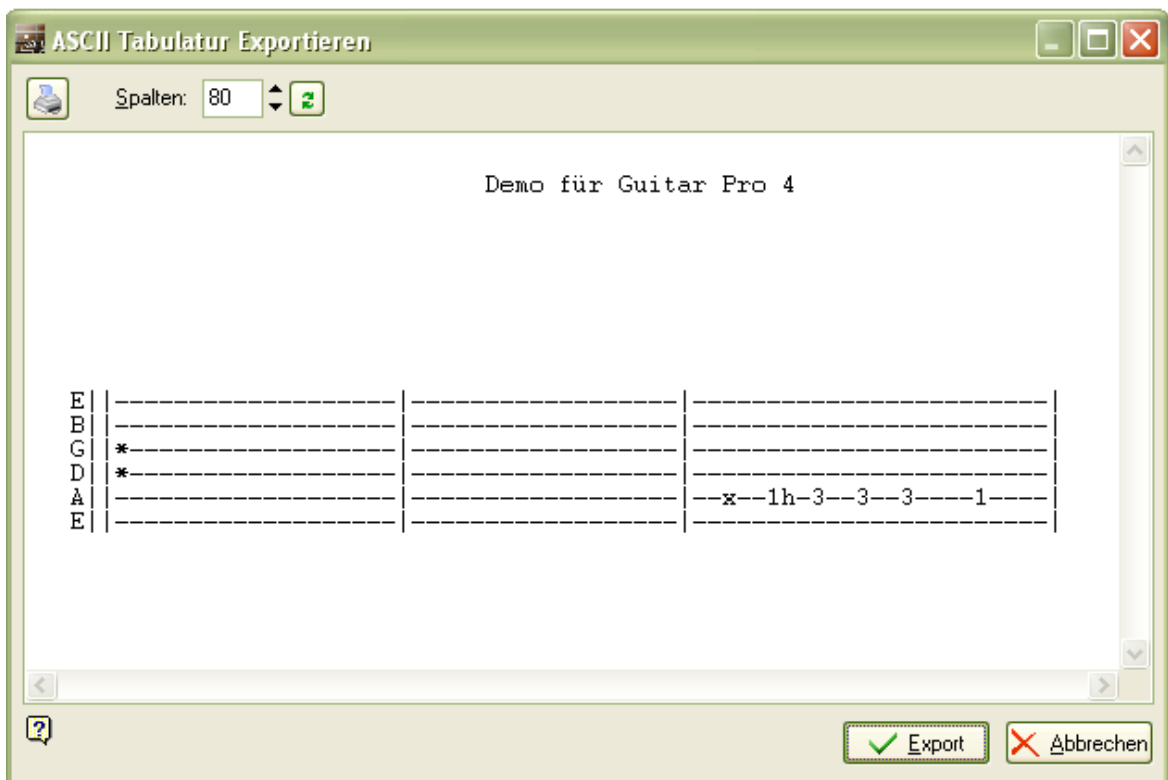
 **Hinweis:** Um ein besseres und entzerrteres Klangereignis zu erhalten, erlaubt Ihnen Guitar Pro 2 MIDI-Kanäle für eine einzelne Instrumentenspur zu benutzen (siehe Wiedergabe der Partitur - Das Mischpult). Einige Programme unterstützen dies jedoch nicht. Wenn Sie Probleme beim Import, der von Guitar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

## II.5.2 ASCII Tabulatur Exportieren

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

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

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



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

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

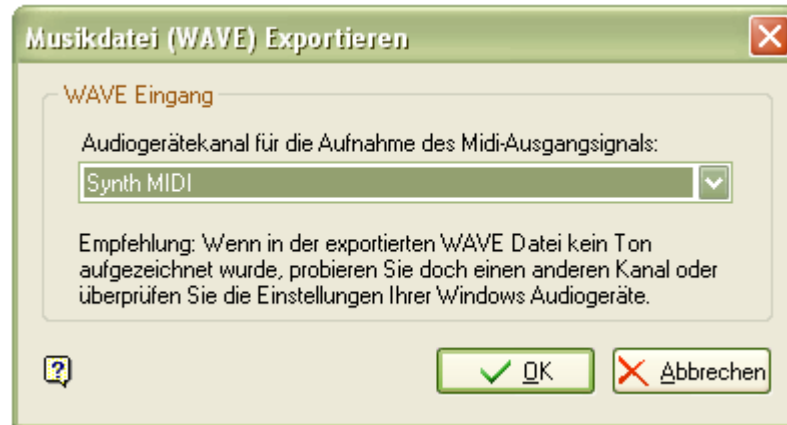


### II.5.3 Musikdatei (WAVE) Exportieren


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

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

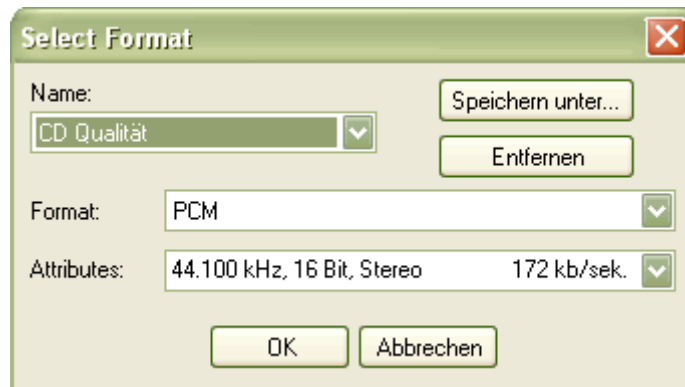
Nach dem Sie die Auswahl zum Exportieren einer Musikdatei getroffen haben, erscheint ein Dialog, der Sie auffordert den Audiogerätekanal Ihres PC's, zur Aufnahme, anzugeben:



Wählen Sie keinen externen Eingang aus, wie Mikrofon, welche den Ton einer äußeren Quelle aufnimmt, sondern ein Gerät das intern mit Ihrer Soundkarte in Verbindung steht. Testen Sie die verschiedenen aufgelisteten Geräte, bis Sie eins gefunden haben, mit deren Aufnahmequalität Sie zufrieden sind. Falls keine der Eingänge zu funktionieren scheint, kontrollieren Sie die Einstellungen Ihrer Audiogeräte im Windows® Betriebssystem, und verändern Sie dort gegebenenfalls einige Parameter, unter der Beachtung folgender Vorgehensweise:

- Öffnen Sie die Windows® Lautstärkeregulierung, indem Sie zum Beispiel in Guitar Pro über die Menüleiste auf  **Extras > Windows Lautstärkereglung** klicken.
- Wählen Sie dann bitte in die Menüleiste **Optionen > Eigenschaften** aus.
- Selektieren Sie in diesem unter "Lautstärke regeln für" die Option Aufnahme und Bestätigen Sie dann mit OK.
- Sie sehen nun anstatt des Dialoges "Lautstärke" den Dialog "Aufnahme". Stellen Sie nun sicher, dass das Gerät, das Sie in Guitar Pro zur Aufnahme ausgewählt haben, einen Hacken in seinem Ankreuzfeld gesetzt hat und dessen Lautstärkereglung nicht ganz unten, beziehungsweise zu leise, eingestellt ist.
- Bestätigen Sie Ihre Veränderung mit **OK**.



Nachdem Sie sich in Guitar Pro für einen Audiogerätekanal entschieden haben, klicken Sie bitte auf OK, und es erscheint ein weiterer Dialog, mit dem Sie nun noch einige Formatangaben, bezügliche der Qualität Ihrer Aufnahme, machen können:



Achten Sie darauf, dass als Format PCM (Puls Code Modulation) angegeben ist, um als WAV Datei zu speichern. Bei der Angabe der Abtastrate (Attributwert) gilt: je mehr KB/sec desto besser ist die Qualität der Aufzeichnung, aber desto größer wird auch die zu speichernde Datei.

Sie können eine in diesem Dialog gemachte Einstellung durch Betätigen des Auswahlknopfes Speichern unter, mit einer von Ihnen gewählten Bezeichnung, speichern.

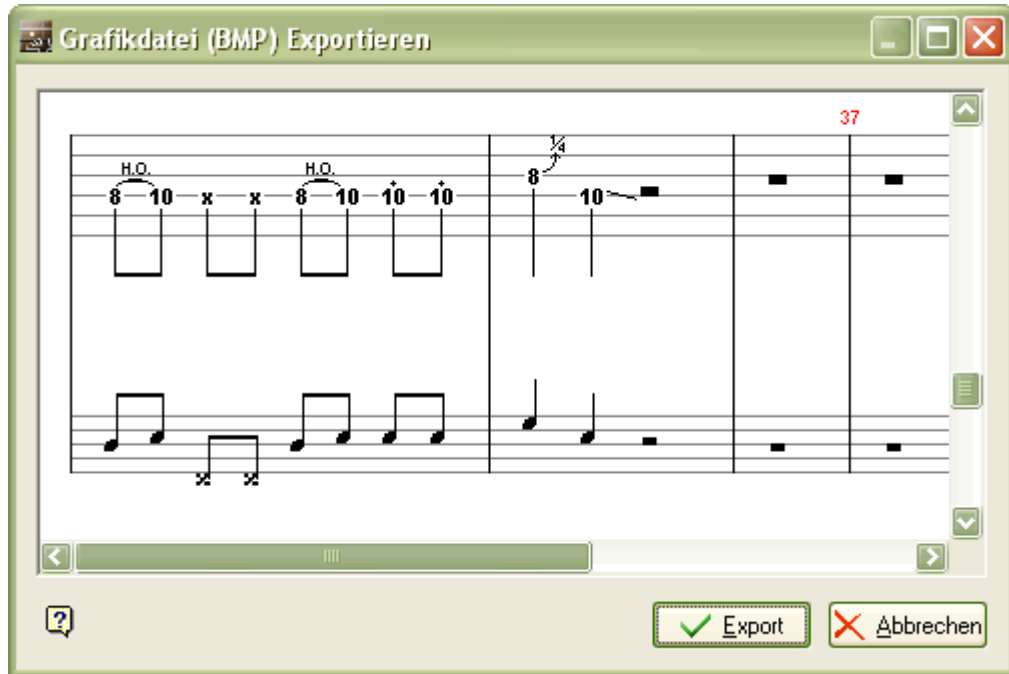
Nach Bestätigen mit OK werden Sie, in einem neuen Dialog, dazu aufgefordert einen Namen anzugeben und ein Verzeichnis für Ihre Datei auswählen.

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

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


## II.5.4 Grafikdatei (BMP) Exportieren


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





Das Bild, das Sie exportieren, entspricht genau dem, was Sie in Ihrem Guitar Pro Bearbeitungsfenster sehen. So können Sie die Darstellung in Ihrem Bearbeitungsfenster beliebig wechseln, um ein anderes Bild zu erhalten: Eine Spur, Alle Spuren, Spurenauswahl über das Mischpult, mit oder ohne Standardnotation, so wie alle anderen Möglichkeiten, die für die Ansicht des Bearbeitungsfenster zu Verfügung stehen, mit Ausnahme der horizontalen Spurensicht (s.u.).

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

 **Hinweis:** Die Breite des Bildes hängt von der Breite der Partitur, im Guitar Pro Bearbeitungsfenster, ab. Sehen Sie die Anwendung nicht im Vollbildmodus, zeigt das exportierte Bild auch nur den Teil, den Sie sehen. So können Sie, durch Größenänderung des Bearbeitungsfensters, die Bilddarstellung variieren.


 **Hinweis:** Das Bitmap (BMP) – Format wurde für Computerbildschirme entwickelt. Falls Sie vorhaben Ihre Partitur mit einem Schriftstück zu veröffentlichen, das gedruckt werden soll, empfehlen wir Ihnen, die Partitur in das PDF Format zu konvertieren, indem Sie die Partitur, über das Menü, auf einen PDF Druckertreiber ausdrucken, wie den Acrobat PDF Writer von Adobe®.

 **Achtung:** Der Export in eine BMP Grafik ist nur in der Ansicht Vertikaler Bildlauf möglich.

 **Achtung:** Falls die Partitur sehr groß und/oder lang ist, könnte ein Bild erzeugt werden, das die Grenzen der Arbeitsspeicherkapazität Ihres Computers überschreitet und was folglich zu einer Ausnahmefehlerbehandlung in der Software, mit entsprechender Fehlermeldung führt. Für diesen Fall, versuchen Sie nur eine Spur zu exportieren oder gliedern Sie Ihre Partitur in kleinere Teile. (Sie können die Funktion: **Partitur > Takte ausschneiden** benutzen, um die Anzahl der Takte zu verringern).

## II.5.5 Guitar Pro 3.0 Format

Durch Auswahl über die Menüleiste von  **Datei** > **Exportieren** > **Guitar Pro 3.0 Format**, können Sie die Partitur in eine Datei mit dem Guitar Pro 3 Format exportieren. Es erscheint ein Dialog, indem Sie einen Namen für die Datei eingeben, und das Verzeichnis, indem die Datei gespeichert werden soll, auswählen können.

 **Hinweis:** Weil sehr viele Weiterentwicklungen, und neue Fähigkeiten, mit der Version 4 in Guitar Pro integriert wurden, kann es sein, dass einige Elemente Ihrer Partitur nicht in das Guitar Pro 3 Format mit übernommen werden können, wie: Fingerpositionsangaben, Plektrumanschlag, Triller, Songtexte, etc.... Weiter Hinweise entnehmen Sie bitte dem Thema: '[Verbesserungen und neue Funktionen](#)'.




## Hilfsmittel

### III Hilfsmittel

#### III.1 Das Akkord Diagramm Werkzeug

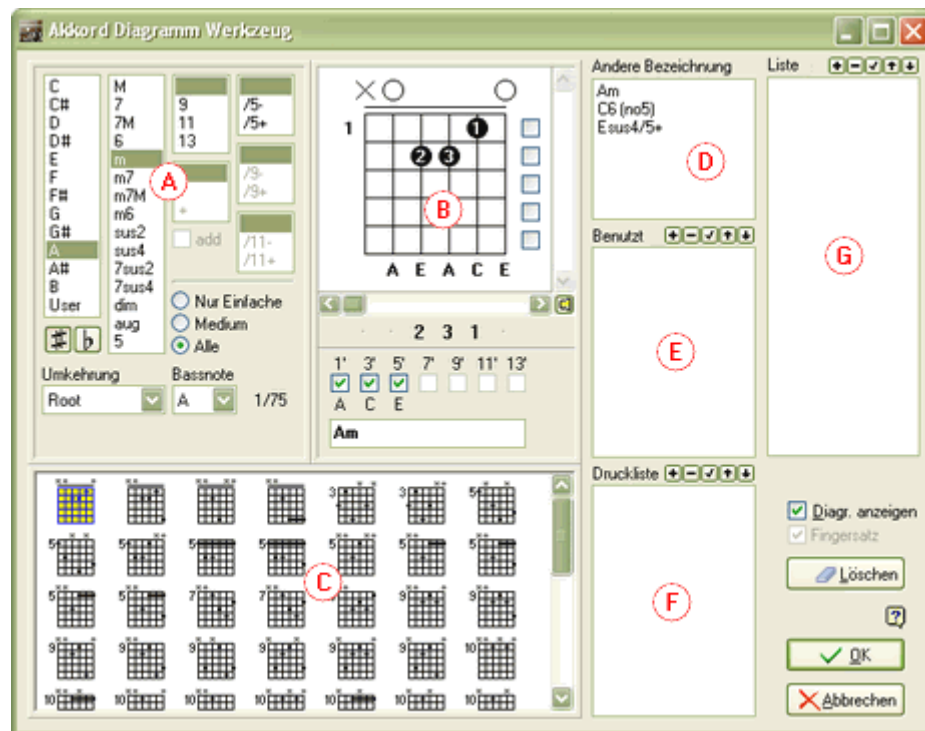
Das **Akkord Diagramm** Werkzeug ist ein großartiges Hilfsmittel in Guitar Pro. Und naturgemäß dadurch auch eine **fantastische Referenz** für Gitarristen.

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

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

Wie jedes der Hilfsmittel in Guitar Pro, passt sich auch das Akkord Diagramm Werkzeug an die entsprechende Saiten-Stimmung, der jeweiligen **Spur**<sup>[18]</sup>, an. Auf Grund dessen, können Sie auch Akkorde für eine andere beliebige Stimmung finden und sogar für sehr exotische Stimmungen kreieren. Damit sind Sie in der Lage Akkorde zu bilden, die Sie in keinem Akkordbuch finden können.

Das Akkord Diagramm Werkzeug teilt sich in verschiedene Bereiche auf:




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

##### Bereich (A) – Akkordauswahl:

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

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

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

Auf der Registerkarte **Allgemein**, erreichbar durch Auswahl des Symbols  oder über das Menü, mit **Extras** > **Optionen** [F7], können Sie bestimmen, ob die Bassnote, wenn vom Grundton abweichend, immer dem Akkordnamen hinzugefügt werden soll, oder nur, wenn diese nicht in den Akkordtönen enthalten ist. Im letzteren Fall, bitte das Auswahlfeld ohne Hacke offen lassen.

### Bereich (B) - Hauptdiagramm:

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

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

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

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


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

### Bereich (C) - Akkordgriffbilder:

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

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

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


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

### Bereich (D) – Andere Bezeichnung:

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

**Bereich (E) - Benutzt:**


Im Bereich (E) werden alle Akkorde, die Sie einmal in der Partitur Benutzt haben, in einer Liste aufgeführt. Sie können diese Liste verwenden, wenn dasselbe Diagramm mehrere Male in der Partitur gebraucht wird. So sparen Sie Zeit, anstatt den Akkord jedes Mal neu kreieren zu müssen. Verwendete Akkorde werden dem Listeninhalt zwar automatisch hinzugefügt, aber die Liste wird beim Laden einer Datei automatisch zurückgesetzt und ihr Inhalt somit gelöscht.

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

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

**Bereich (F) - Druckliste:**


Der Bereich (F) enthält eine Druckliste, die Akkord-Diagramme enthält, die beim Ausdruck Ihrer Partitur am Anfang der Seite vorweg gedruckt werden. Sie können selbst diese Liste füllen und gestalten. Diese Liste wird auch nicht gelöscht und bleibt der Datei somit erhalten. Sie können diese Liste ebenso dazu verwenden, einen Akkord Ihrer Partitur hinzuzufügen, indem Sie aus dieser Liste einen Akkord auswählen. Der Akkord wird dann in den Hauptdiagramm Bereich (B) eingefügt.

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

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

**Bereich (G) - Bibliothek:**

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

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

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

**Weitere Dialogelemente:**

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

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

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





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



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



 **Hinweis:** Die Größe des Akkord-Diagramms, auf dem Bildschirm und beim Ausdruck, kann bestimmt werden, indem Sie in dem Dialog für Optionen, erreichbar durch Auswahl des Menü mit **Extras > Optionen**, in der Registerkarte Ansicht, eine der Akkordgrößenoptionen wählen, oder in der Registerkarte **Drucken**, die Einstellung des Schieberegler Akkordgröße verändern.


 **Hinweis:** Um das Akkord Diagramm Werkzeug in der Partitur zu öffnen, brauchen Sie nur einen [Doppelklick] auf dessen Abbildung auszuführen.


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

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

## III.2 Die Tonleitern- und Skalenauswahl

Mit Hilfe der Tonleitern- und Skalenauswahl, können Sie eine große Anzahl verschiedenster Tonleitern und Skalen in jeder beliebigen Tonart ansehen und anhören.

Über die Menüleiste  **Hilfsmittel** > **Tonleitern u. Skalenauswahl**, rufen Sie den Dialog der Tonleitern- und Skalenauswahl auf. Sie können ebenso den Dialog erreichen, indem Sie den oberen rechten Auswahlknopf Tonleitern auf der Symbolleiste für das **Griffbrett**<sup>[75]</sup>, oder der **Klaviertastatur**<sup>[78]</sup>, benutzen.

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

Der Ansichtmodus der Klaviertastatur und des Griffbretts wird automatisch in die Einstellung **[Anschlag] + [Tonleiter]** versetzt.

Sie können die Einstellung für das Griffbrett weiter Ihren Wünschen anpassen, indem Sie unter **[Anschlag] + [Tonleiter]**, einer der folgenden Anzeigemöglichkeiten für die Tonleitern treffen: mit **Notenname**, mit **Intervallbezeichnung**, mit **Funktionsstufe**.

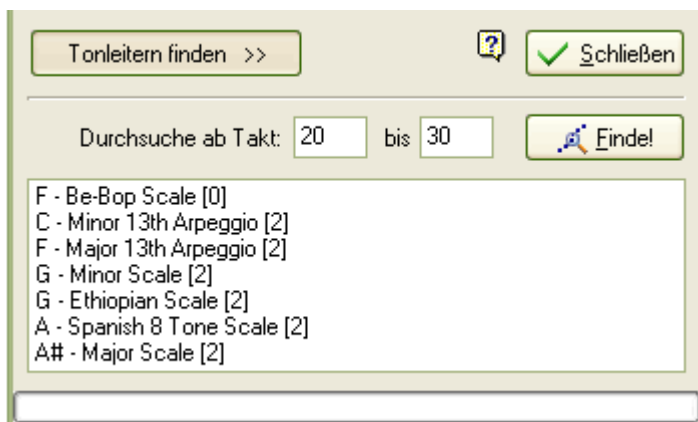


Um eine Tonleiter anzuzeigen, wählen Sie bitte die gewünschte Tonart (C, C#, ...), und dann den entsprechenden Namen der Tonleiter aus. Guitar Pro zeigt Ihnen die, der Tonleiter zugehörigen, Noten in einem Fenster weiter unten. Um sie anzupielen brauchen Sie bloß die Maus über den Tonnamen der ersten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


Wie jedes der Hilfsmittel in Guitar Pro, passt sich die Anzeige der Noten auf dem Griffbrett, der entsprechenden Saiten-Stimmung, der jeweiligen **Spur**<sup>[18]</sup>, an.


**Das Herausfinden der in der Spur benutzten Tonleiter:**

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




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

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

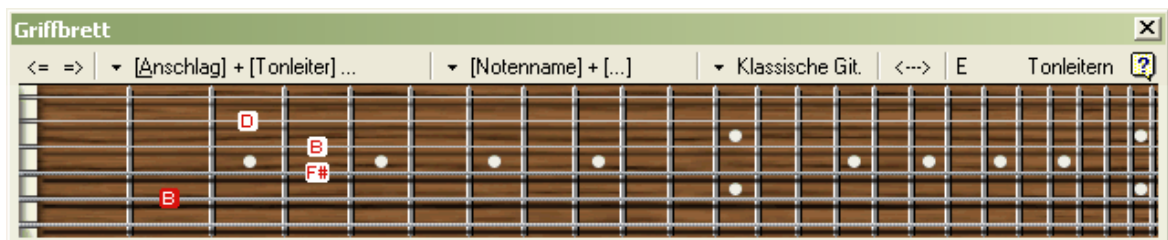
 **Hinweis:** Mit Guitar Pro können Sie nicht direkt eine Tonleiter aus dem Tonleitern- und Skalenauswahl Dialog in die Spur einer Partitur übertragen. Dennoch, durch Anzeige der Tonleiter oder Skala auf dem Griffbrett, ist es im Anschluss sehr leicht durch einen Klick die entsprechenden Noten auf die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

### III.3 Das Griffbrett

Das Griffbrett für Gitarre, Bass, u.a. Saiteninstrumente bietet viele nützliche Funktionen. Man kann die Noten der Partiturspur auf ihm verfolgen, Eingaben in die Partitur machen, oder die Lage der Töne von Tonleitern und [Skalen](#)<sup>[73]</sup> sich anzeigen lassen.


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

Das Griffbrett passt sich automatisch der aktuellen Spureigenschaften an. Mit den [Spureigenschaften](#)<sup>[15]</sup> wird die Anzahl der Saiten deren Stimmung und eventuell die Position des Kapodasters bestimmt. Wenn Sie die Spur ändern, wird das Griffbrett diese Änderung berücksichtigen und die Darstellung gegebenenfalls aktualisieren.



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

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

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

#### Ansichtmodus der Noten auswählen / Zeige Töne von:

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

- **[Anschlag]**  
Zeigt nur die Notenposition des aktuellen Anschlags auf dem Griffbrett für jede Note auf jeder Saite.
- **[Anschlag] + [Takt]**  
Zeigt die Notenpositionen des aktuellen Anschlags (mit vollen Kreisen) und alle Töne, die in dem gesamten Takt vorkommen (mit weniger betonten oder leeren Kreisen).
- **[Anschlag] + [Akkord]**  
Zeigt die Notenpositionen des aktuellen Anschlags (mit vollen Kreisen) und alle Noten des letzten Akkord-Diagramms (in weniger betonten oder leeren Kreisen). Das Akkorddiagramm muss sichtbar sein, und nicht nur mit Namen oder allein aus Noten bestehen.
- **[Anschlag] + [Nächster Anschlag]**  
Zeigt die Notenpositionen des aktuellen Anschlags (mit einem vollen Kreis) und die Töne des nachfolgenden Anschlags (in weniger betonten oder leeren Kreisen).

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

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

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

#### Anzeigemodus des Notennamens auswählen:

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

- **[Nur Punkte]**

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

- **[Notenname]**

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

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

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

#### Hintergrundansicht für das Griffbrett:

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

- **Electric**
- **Acoustic**
- **Classical**
- **Bass**

Die Auswahl betrifft allein Ihre ästhetische Erwägung.

#### Umdrehen des Griffbretts (Links-/Rechtshänder Mensur):

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

#### Anzeige der Noten auf den Saiten:

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

#### Aufruf der Tonleitern- und Skalenauswahl:


Durch Auswahl des **Tonleitern** Auswahlknopfes, in der oberen, rechten Ecke der Griffbrett-Symbolleiste, öffnen Sie der Dialog für die [Scales Tonleitern- und Skalenauswahl](#)<sup>[73]</sup>. Auch ändert das Griffbrett dann automatisch seinen Ansichtmodus der Noten in **[Anschlag] + [Tonleiter]**, und bleibt in dieser Einstellung, selbst wenn der Dialog der Tonleitern- und Skalenauswahl wieder geschlossen wird. So sind Sie in der Lage die Töne Ihrer ausgewählten Tonleiter zu sehen, und zu verfolgen, während Sie weitere Eingaben in die Partiturspur machen. Um die Tonleiter von Griffbrett zu entfernen, wählen Sie einfach mit dem ersten oberen Auswahlknopf einen anderen Ansichtmodus.



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

## III.4 Die Klaviertastatur


Ebenso wie das Gitarren-, Bass-,... Griffbrett, können Sie mit der Klaviertastatur, bzw. Keyboard, Noten in die aktuelle Partiturspur eingeben oder ansehen. Sie kann aber auch die Töne der Tonleitern und [Skalen](#)<sup>[73]</sup> auf den Tasten anzeigen.

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



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

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

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

### Ansichtmodus auswählen:

- **[Anschlag]**

Markiert nur die Noten des aktuellen Anschlags (mit einem ausgefüllten Punkt) auf der Klaviertastatur.

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

Markiert die Noten des aktuellen Anschlags (mit ausgefüllten Punkten), und zeigt alle Töne die im gesamten Takt vorkommen (mit offenen Punkten), auf der Klaviertastatur.

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

Markiert die Noten des aktuellen Anschlags (mit ausgefüllten Punkten), und die Töne des nachfolgenden Anschlags (mit offenen Punkten), auf der Klaviertastatur.

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

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

### Anzeige der Noten der Tasten:

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

### Aufruf der Tonleitern- und Skalenauswahl:


Durch Auswahl des **Tonleitern** Auswahlknopfes, in der oberen, rechten Ecke der Klaviertastatur, öffnen Sie den Dialog für die [Tonleitern- und Skalenauswahl](#)<sup>[73]</sup>. Auch ändert das Keyboard dann automatisch seinen Ansichtsmodus der Noten in **[Anschlag] + [Tonleiter]**, und bleibt in dieser Einstellung, selbst wenn der Dialog der Tonleitern- und Skalenauswahl wieder geschlossen wird. So sind Sie in der Lage die Töne Ihrer ausgewählten Tonleiter auf der Tastatur zu sehen und zu verfolgen, während Sie weitere Eingaben in die Partiturspur machen. Um die Tonleiter von der Klaviertastatur zu entfernen, wählen Sie einfach mit dem Auswahlknopf einen anderen Ansichtsmodus.







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



## III.5 Das Metronom

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


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

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

Der leere Takt wird immer wieder wiederholt.


## III.6 Das Digitale Stimmgerät

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


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

### ▪ Stimmen durch Tonvergleich mit dem Gehör

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


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

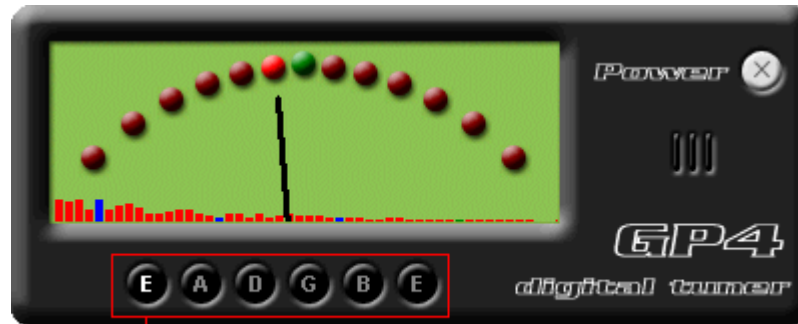


Durch Aktivieren der Schaltfläche , links von der Angabe jedes Saitentons, wird die Saite mit dem hierfür angegebenen Ton, in einer Endlosschleife angespielt. Der Klang ist auch abhängig von den Effekt- und Instrumenteneinstellungen des [Mischpultes](#) <sup>[51]</sup>, für die aktuelle Spur.

### ▪ Das Digital Stimmgerät

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


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



Die Auswahl der Saiten

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

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

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



**Referenz**

## IV Referenz

### IV.1 Menüleiste

#### IV.1.1 Datei



##### **Neu** [Strg+N]

Schließt die aktuelle Partitur und erzeugt eine Neue.

Siehe: Das Erstellen einer [Neuen Partitur](#)<sup>[13]</sup>



##### **Öffnen** [Strg+O]

Schließt die aktuelle Partitur und öffnet eine neue Guitar Pro Datei.

Siehe: [Tabulaturen finden](#)<sup>[43]</sup>



##### **Dateibrowser** [Strg+B]

Sucht nach Guitar Pro Dateien auf Ihrer Festplatte.

Siehe: [Tabulaturen finden](#)<sup>[43]</sup>



##### **Suche im WWW**

Suche von Guitar Pro Dateien im Internet.

Siehe: [Tabulaturen finden](#)<sup>[43]</sup>



##### **Speichern** [Strg+S]

Speichert die aktuelle Partitur.



##### **Speichern unter**

Speichert die geöffnete Partitur in eine neue Datei.



##### **Eigenschaften** [F5]

Öffnet den Eigenschaftsdialog der aktuellen Partitur.

Siehe: [Das Erstellen einer neuen Partiturreate](#)<sup>[13]</sup>

Siehe: [Songtexte hinzufügen](#)<sup>[32]</sup>



##### **Importieren > MIDI Datei**

Importiert eine MIDI-Datei.

Siehe: [MIDI-Datei Importieren](#)<sup>[57]</sup>



##### **Importieren > ASCII Tabulatur**

Importiert eine Datei mit ASCII Text (Tabulatur).

Siehe: [ASCII Datei Importieren](#)<sup>[59]</sup>



##### **Exportieren > MIDI Datei**

Exportiert die Partitur in das Standard MIDI Format.

Siehe: [MIDI Datei Exportieren](#)<sup>[62]</sup>

 **Exportieren > ASCII Tabulatur**

Exportiert die Partitur in ein ASCII Textformat

Siehe: [ASCII Datei Exportieren](#) <sup>[63]</sup>

 **Exportieren > Musikdatei (WAVE)**

Exportiert die Partitur in eine Musikdatei mit dem WAVE Audioformat.

Siehe: [Musikdatei \(WAVE\) Exportieren](#) <sup>[64]</sup>

Siehe: [Import anderer Formate](#) <sup>[64]</sup>

 **Exportieren > Grafikdatei (BMP)**

Exportiert die Partitur in eine Grafikdatei vom Typ Bitmap (BMP).

Siehe: [Grafikdatei \(BMP\) Exportieren](#) <sup>[66]</sup>

 **Exportieren > Guitar Pro 3.0 Format**

Exportiert die Partitur in das ältere Guitar Pro 3 Format.

Siehe: [Guitar Pro 3 Format](#) <sup>[67]</sup>

 **Drucker Einrichten**

Startet den Windows® Dialog für die Druckereinrichtung

Siehe: [Seitenlayout](#) <sup>[54]</sup>

 **Drucken [Strg+P]**

Druckt die Partitur aus.

Siehe: [Drucken](#) <sup>[56]</sup>

Siehe: [Seitenlayout](#) <sup>[54]</sup>

 **Seitenansicht**

Öffnet die Seitenvorschau.

Siehe: [Seitenansicht](#) <sup>[53]</sup>

Siehe: [Seitenlayout](#) <sup>[54]</sup>

 **Beenden**

Schießt die Anwendung Guitar Pro.

## IV.1.2 Partitur



### **Erster Takt** [Strg+Umschalt+Pfeil n. links]

Setzt den Eingabezeiger in den ersten Takt.

Siehe: [Verwenden der Partitur](#)<sup>[45]</sup>



### **Previous** [Strg+Pfeil n. links]

Setzt den Eingabezeiger in den vorherigen Takt.

Siehe: [Verwenden der Partitur](#)<sup>[45]</sup>



### **Nächster** [Strg+Pfeil n. rechts]

Setzt den Eingabezeiger in den nächsten Takt.

Siehe: [Verwenden der Partitur](#)<sup>[45]</sup>



### **Letzter Takt** [Strg+Umschalt+Pfeil n. rechts]

Setzt den Eingabezeiger in den letzten Takt.

Siehe: [Verwenden der Partitur](#)<sup>[45]</sup>



### **Leertakt einfügen** [Strg+Einfg]

Fügt einen leeren Takt in alle Spuren ein.

Siehe: [Taktbearbeitung](#)<sup>[17]</sup>

Siehe: Benutzen von Ausschneiden, Kopieren und Einfügen



### **Takte ausschneiden** [Strg+X]

Schneidet ein oder mehrere Takte auf allen Spuren gleichzeitig aus.

Siehe: Benutzen von Ausschneiden, Kopieren und Einfügen

Siehe: [Taktbearbeitung](#)<sup>[17]</sup>



### **Takte kopieren** [Strg+C]

Kopiert ein oder mehrere Takte von einer, oder von allen, Spuren.

Siehe: Benutzen von Ausschneiden, Kopieren und Einfügen

Siehe: [Taktbearbeitung](#)<sup>[17]</sup>



### **Takte einfügen** [Strg+V]

Takte einfügen

Siehe: Benutzen von Ausschneiden, Kopieren und Einfügen

Siehe: [Taktbearbeitung](#)<sup>[17]</sup>



### **Taktinhalt(e) entfernen**

Entfernt alle Noten von einem Takt, oder mehreren Takten, in einer, oder allen Spuren.

Siehe: [Taktbearbeitung](#)<sup>[17]</sup>

 **Vorzeichen**

Öffnet den Dialog für das Setzen von Vorzeichen.

Siehe: [Erstellen einer neuen Partitur](#)<sup>[13]</sup>

Siehe: [Taktbearbeitung](#)<sup>[17]</sup>

 **Taktangabe**

Öffnet den Dialog für das Setzen der Taktangabe.

Siehe: [Notationen verstehen](#)<sup>[9]</sup>

Siehe: [Das Erstellen einer neuen Partitur](#)<sup>[13]</sup>

Siehe: [Taktbearbeitung](#)<sup>[17]</sup>

 **Wiederholung Anfang**

Fügt an den Taktanfang ein Wiederholungszeichen ein, das den Beginn der Wiederholung kennzeichnet.

Siehe: [Taktbearbeitung](#)<sup>[17]</sup>

 **Alternative Endungen**

Fügt an den Taktanfang ein Wiederholungszeichen ein, das ein Alternatives Ende einer Wiederholung kennzeichnet.

Siehe: [Taktbearbeitung](#)<sup>[17]</sup>

 **Wiederholung Ende**

Fügt an das Taktende ein Wiederholungszeichen ein, das das Ende der Wiederholung kennzeichnet.

Siehe: [Taktbearbeitung](#)<sup>[17]</sup>

 **Abschnitt**

Wandelt am Taktende den Taktstrich in ein Abschnittszeichen.

Siehe: [Taktbearbeitung](#)<sup>[17]</sup>



### IV.1.3 Spur



**Erste Spur** [Strg+Umschalt+Pfeil n. oben]

Setzt den Eingabezeiger auf die erste Spur.

Siehe: [Verwenden der Partitur](#)<sup>[45]</sup>



**Vorherige** [Strg+Pfeil n. oben]

Setzt den Eingabezeiger auf die vorherige Spur.

Siehe: [Verwenden der Partitur](#)<sup>[45]</sup>



**Nächste** [Strg+ Pfeil n. unten]

Setzt den Eingabezeiger auf die nächste Spur.

Siehe: [Verwenden der Partitur](#)<sup>[45]</sup>



**Letzte** [Strg+Umschalt+Pfeil n. unten]

Setzt den Eingabezeiger auf die letzte Spur.

Siehe: [Verwenden der Partitur](#)<sup>[45]</sup>



**Spureigenschaften** [F6].

Öffnet den Dialog für die Spureigenschaften.

Siehe: [Erstellen einer neuen Partitur](#)<sup>[13]</sup>

Siehe: [Spur hinzufügen](#)<sup>[15]</sup>

Siehe: [Stimmen des Instrumentes](#)<sup>[8]</sup>



**Hinzufügen** [Strg+Umschalt+Einfg]

Fügt eine Saiten (Gitarre, Bass,... )- oder Schlaginstrumentenspur hinzu.

Siehe: [Spur hinzufügend](#)<sup>[15]</sup>



**Löschen** [Strg+Umschalt+Entf]

Löscht die aktuell ausgewählte Spur

Siehe: [Spur hinzufügend](#)<sup>[15]</sup>

## IV.1.4 Noten



### Anschlag einfügen [Einfg]

Fügt einen Anschlag an der Position des Eingabezeigers zwischen zwei Anschlägen als Pause, ein.

Siehe: [Noteneingabe](#) 



### Anschlag löschen [Strg+Entf]

Entfernt die Noten des Anschlages an der Position des Eingabezeigers.

Siehe: [Noteneingabe](#) 



### Anschlag/Triole zum Taktende kopieren [C]

Kopiert die Noten des Anschlages/Triole von der Position des Eingabezeigers an das Ende des Taktes.

Siehe: [Noteneingabe](#) 



### Vorherigen Anschlag halten [Strg+L]

Verbindet alle Noten des Anschlages an der Position des Eingabezeigers mit den vorherigen Anschlagsnoten.

Siehe: [Noteneingabe](#) 



### Vorherige Note verbinden [L]

Verbindet eine Note des Anschlages an der Position des Eingabezeigers mit einer vorherigen Note.

Siehe: [Noteneingabe](#) 



### Pausenzeichen [R]

Entfernt die Noten des ausgewählten Anschlages durch eine Pause.

Siehe: [Noteneingabe](#) 



### Notenwert (fortführend) > ... [+/-]

Setzt den Notenwert aller Noten des ausgewählten Anschlages und bestimmt den Notenwert für alle fortführenden Noten.

Siehe: [Noteneingabe](#) 



### Notenwert (fortführend) > punktiert [\*] ou [.]

Punktiert alle Noten des ausgewählten Anschlages.

Siehe: [Noteneingabe](#) 



### Notenwert (fortführend) > ... [/]

Ändert alle Noten des ausgewählten Anschlages in n-tolen (Triolen, Quartolen, Quintolen...).

Siehe: [Noteneingabe](#) 



### Notenwert (aktuelle Note) [Strg+/-]

Setzt den Notenwert einer einzelnen ausgewählten Note.

Siehe: [Noteneingabe](#) 

**Notenwert (aktuelle Note) > punktiert** [Strg\*] ou [Strg].

Punktiert eine ausgewählte Note des aktuellen Anschlages.

Siehe: [Noteneingabe](#)<sup>[19]</sup>

**Notenwert (aktuelle Note) > n-tolen** [Strg/]

Ändert eine Note des ausgewählten Anschlags in eine n-tole (Triole, Quartole, Quintole...).

Siehe: [Noteneingabe](#)<sup>[19]</sup>

**Dynamikwert > ...**

Setzt den Dynamikwert für eine ausgewählte Note eines Anschlags.

Siehe: [Hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Dynamikwert](#)<sup>[24]</sup>

Siehe: [Die Verwendung der Assistenten](#)<sup>[39]</sup>

**Dynamikwert > Für den ganzen Akkord**

Wenn selektiert, wird der Dynamikwert für den gesamten Anschlag (Akkord) als nur für eine Note gesetzt.

Siehe: [Hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Dynamikwert](#)<sup>[24]</sup>

Siehe: [Die Verwendung der Assistenten](#)<sup>[39]</sup>

**Dynamikwert > Einstellungen als Vorgabe setzen**

Setzt den eingestellten Dynamikwert als Standardwert für neu hinzugefügte Noten.

Siehe: [Hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Dynamikwert](#)<sup>[24]</sup>

Siehe: [Die Verwendung der Assistenten](#)<sup>[39]</sup>

**Akkord** [A]

Öffnet das Akkord Diagramm Werkzeug an der Position des Eingabezeigers.

Siehe: [Das Akkord Diagramm Werkzeug](#)<sup>[69]</sup>

**Vortragsangabe** [T]

Fügt einen beliebigen Text oberhalb der Tabulatur hinzu.

See: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup>

**Mischpult** [F10] [Doppelklick]

Fügt einen Tempowechsel oder Einstellungswechsel der Mischpultparameter ein.

Siehe: [Effekteinstellung und Tempo ändern](#)<sup>[31]</sup>

**Fingersatz linke Hand**

Setzt den Fingersatz für die Griffhand (Linke Hand aus Sicht eines Rechtshänders).

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Fingersatz für die linke Hand](#)<sup>[24]</sup>

**Fingersatz rechte Hand**

Setzt den Fingersatz für die Spielhand (Rechte Hand aus Sicht eines Rechtshänders).

Siehe: [Fingersatz für die rechte Hand](#)<sup>[24]</sup>

-  **Abschlag** [Strg+D]  
Fügt einen Abschlag für den ausgewählten Anschlag ein.  
Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Schlag](#)<sup>[24]</sup>
-  **Upstroke** [Strg+U]  
Fügt einen Aufschlag für den ausgewählten Anschlag ein.  
Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Schlag](#)<sup>[24]</sup>
-  **Plektrum Aufschlag**  
Zeigt an, dass das Spiel mit einem Plektrum als Aufschlag zu erfolgen hat.  
Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Plektrum Schlag](#)<sup>[24]</sup>
-  **Pickstroke Abschlag**  
Zeigt an, dass das Spiel mit einem Plektrum als Abschlag zu erfolgen hat.  
Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Plektrum Schlag](#)<sup>[24]</sup>
-  **Halbtonschritt aufwärts** [Umschalt +]  
Erhöht die ausgewählte Note um einen Halbton.  
Siehe: [Noteneingabe](#)<sup>[19]</sup>
-  **Halbtonschritt abwärts** [Umschalt -]  
Erniedrigt die ausgewählte Note um einen Halbton.  
Siehe: [Noteneingabe](#)<sup>[19]</sup>
-  **Ton eine Tabulaturlinie nach oben** [Umschalt+Up]  
Bewegt die Note um eine Instrumentensaite (auf der Tabulatur) nach oben, ohne die Tonhöhe zu verändern.  
Siehe: [Noteneingabe](#)<sup>[19]</sup>
-  **Ton eine Tabulaturlinie nach unten** [Umschalt+Pfeil n. unten]  
Bewegt die Note um eine Instrumentensaite (auf der Tabulatur) nach unten, ohne die Tonhöhe zu verändern.  
Siehe: [Noteneingabe](#)<sup>[19]</sup>

## IV.1.5 Effekte

### **Abgedämpfte Note** [X]

Fügt eine abgedämpfte Note an der Position des Eingabezeigers ein.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Abgedämpfte Note](#)<sup>[24]</sup>

### **Vorschlagsnote** [G]

Fügt eine Vorschlagsnote, an der Position des Eingabezeigers, ein.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Vorschlagsnote](#)<sup>[24]</sup>

### **Unbetonte Note** [O]

Fügt eine unbetonte Note, an der Position des Eingabezeigers, ein.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Unbetonte Note](#)<sup>[24]</sup>

### **Betonte Note**

Fügt eine betonte Note, an der Position des Eingabezeigers, ein.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Betonte Note](#)<sup>[24]</sup>

### **Gehaltene Note** [I]

Zeigt an, dass die Note, an der Position des Eingabezeigers, eine gehaltene Note ist.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Gehaltene Note](#)<sup>[24]</sup>

Siehe: [Die Verwendung der Assistenten](#)<sup>[39]</sup>

### **Flageolett**

Zeigt an, dass die Note, an der Position des Eingabezeigers, ein Flageolett ist.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Flageolett](#)<sup>[24]</sup>

### **Hammer On / Pull Off** [H]

Zeigt an, dass die Note, an der Position, mit Hammer-On od. Pull-Off, für die folgende Note, zu spielen ist.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Hammer On / Pull Off](#)<sup>[24]</sup>

### **Saite ziehen** [B]

Zeigt an, dass die Note, an der Position des Eingabezeigers, durch Ziehen der Saiten, zu spielen ist.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Saiten Ziehen](#)<sup>[24]</sup>

### **Vibratoarm**

Zeigt an, dass die Note, an der Position des Eingabezeigers, mit dem Vibratoarm, zu spielen ist.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Vibratoarm](#)<sup>[24]</sup>

### **Gleiten (Glissando)** [S]

Zeigt an, dass die Note, an der Position des Eingabezeigers, durch ein Saitengleiten, zu spielen ist.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Gleiten](#)<sup>[24]</sup>

 **Vibrato [V]**

Zeigt an, dass die Note, an der Position des Eingabezeigers, durch ein Vibrato auf der Saite (links/rechts), zu spielen ist.

Siehe: [Effekte hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Vibrato](#)<sup>[24]</sup>

 **Wide Vibrato**

Zeigt an, dass die Note, an der Position des Eingabezeigers, durch ein rauf und runter ziehen, als Vibrato, zu spielen ist.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Wide Vibrato](#)<sup>[24]</sup>

 **Triller**

Zeigt an, dass die Note, an der Position des Eingabezeigers, als Triller, zu spielen ist.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Triller](#)<sup>[24]</sup>

 **Tremolo Picking**

Zeigt an, dass die Note, an der Position des Eingabezeigers, mit schnellem Wechselschlag mit dem Plektrum, zu spielen ist.

Siehe: [Effekte hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Tremolo Picking](#)<sup>[24]</sup>

 **Handballen gedämpft [P]**

Zeigt an, dass die Note, an der Position des Eingabezeigers, mit dem Handballen gedämpft, zu spielen ist.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Handballen gedämpft](#)<sup>[24]</sup>

Siehe: [Die Verwendung der Assistenten](#)<sup>[39]</sup>

 **Staccato**

Zeigt an, dass die Note, an der Position des Eingabezeigers, als Staccato ("abgehackt"), zu spielen ist.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Staccato](#)<sup>[24]</sup>

 **Tapping**

Zeigt an, dass die Note, an der Position des Eingabezeigers, mit der Spielhand getappt, zu spielen ist.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Tapping](#)<sup>[24]</sup>

 **Slap (Bassgitarre)**

Zeigt an, dass die Note, an der Position des Eingabezeigers, mit dem Daumen der Spielhand "geslapped", zu spielen ist.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Slap \(bassgitarre\)](#)<sup>[24]</sup>

 **Pop (Bassgitarre)**

Zeigt an, dass die Note, an der Position des Eingabezeigers, mit der Greifhand "gepopt", zu spielen ist.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Pop \(bassgitarre\)](#)<sup>[24]</sup>

 **Fade In / Einblenden** [F]

Zeigt an, dass die Note, an der Position des Eingabezeigers, mit Andrehen der Lautstärke, zu spielen ist.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24]</sup> > [Fade In / Einblenden](#)<sup>[24]</sup>

## IV.1.6 Markierungen

### **Markierungen hinzufügen** [Umschalt+Einfg]

Fügt einen Marker für den ausgewählten Takt in die Globale Spuransicht ein.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[35]</sup>

### **Liste der Markierungen**

Zeigt eine Liste aller Markierungen.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[35]</sup>

### **Vorheriger Marker** [Umschalt+Pfeil n. links]

Bewegt den Eingabezeiger an die Position des vorherigen Markers, auf den ersten Anschlag des jeweiligen Taktes.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[35]</sup>

Siehe: [Verwenden der Partitur](#)<sup>[45]</sup>  Marker finden

Bewegt den Eingabezeiger an die Position, des in der dargestellten Liste ausgewählten Markers, auf den ersten Anschlag des Taktes.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[35]</sup>

Siehe: [Verwenden der Partitur](#)<sup>[45]</sup>

Siehe: [Wiedergabe der Partitur](#)<sup>[51]</sup>

### **Nächster Marker** [Umschalt+Pfeil n. rechts]

Bewegt den Eingabezeiger an die Position des nächsten Markers, auf den ersten Anschlag des jeweiligen Taktes.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[35]</sup>

Siehe: [Verwenden der Partitur](#)<sup>[45]</sup>



## IV.1.7 Hilfsmittel

### **Digitales Stimmgerät**

Öffnet das Digitale Stimmgerät.

Siehe: [Mischpult](#)<sup>[8†]</sup>

### **Tonleitern u. Skalenauswahl**

Öffnet den Dialog für die Tonleitern u. Skalenauswahl.

Siehe: [Mischpult](#)<sup>[5†]</sup>

### **Transponieren**

Transponiert ein oder alle Spuren in eine andere Tonlage.

Siehe: [Verwendung der Assistenten](#)<sup>[39†]</sup>

### **Fingergriffpositionen optimieren**

Berechnet für die ausgewählte Spur die Notenposition auf den Saiten neu, um die Lage für die Spielbarkeit zu optimieren.

Siehe: [Verwendung der Assistenten](#)<sup>[39†]</sup>

### **Assistent: klingende Noten**

Öffnet den Assistenten für die erweitert Eingabe von 'Gehaltenen' Noten

Siehe: [Verwendung der Assistenten](#)<sup>[39†]</sup>

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24†]</sup> > [Gehaltene Note](#)<sup>[24†]</sup>

### **Assistent: Handballendämpfung**

Öffnet den Assistenten für die erweitert Eingabe von Handballen gedämpften Noten.

Siehe: [Verwendung der Assistenten](#)<sup>[39†]</sup>

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24†]</sup> > [Handballen gedämpfte Note](#)<sup>[24†]</sup>

### **Assistent: Dynamikwerte**

Öffnet den Assistenten für die erweitert Eingabe von Dynamikwerten.

Siehe: [Verwendung der Assistenten](#)<sup>[39†]</sup>

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[24†]</sup> > [Dynamikwert](#)<sup>[24†]</sup>

### **Taktlängen überprüfen [F8]**

Überprüft jeden Takt, der gestammte Partitur, ob die Länge der Notenwerte, der Taktlänge, nach Taktangabe, entspricht.

Siehe: [Verwendung der Assistenten](#)<sup>[39†]</sup>

### **Taktlängenbearbeitung**

Positioniert die Taktlinien für die aktuelle Spur neu, dass die Notenwerte musikalisch korrekt der Taktangabe entsprechen.

Siehe: [Verwendung der Assistenten](#)<sup>[39†]</sup>

Siehe: [Noteneingabe](#)<sup>[19†]</sup>



### Takte mit Pausen vervollständigen

Vervollständigt zu kurze Takte und verkürzt zu lange Takte.

Siehe: [Verwendung der Assistenten](#) <sup>39</sup>

Siehe: [Noteneingabe](#) <sup>19</sup>

## IV.1.8 Wiedergabe

### **Wiedergabe ab der momentanen Position** [Leertaste]

Spielt die Partitur ab der momentanen Position des Eingabezeigers.

Siehe: [Wiedergabe der Partitur](#)<sup>[5↑]</sup>

### **Wiedergabe ab Anfang der Partitur** [Leertaste]

Spielt die Partitur von Anfang an.

Siehe: [Wiedergabe der Partitur](#)<sup>[5↑]</sup>

### **Wiedergabe nur des aktuellen Taktes** [Leertaste]

Spielt nur den aktuellen Takt, auf den der Eingabezeiger positioniert ist.

Siehe: [Wiedergabe der Partitur](#)<sup>[5↑]</sup>

### **Wiedergabe ab Markierung**

Spielt die Partitur ab der ausgewählten Markierung.

Siehe: [Wiedergabe der Partitur](#)<sup>[5↑]</sup>

Siehe: [Markierungen hinzufügen](#)<sup>[5↑]</sup>

### **Geschwindigkeitstrainer** [F9]

Öffnet den Geschwindigkeitstrainer Dialog, für weitere Eingaben und zum Start des Trainings.

Siehe: [Wiedergabe der Partitur](#)<sup>[5↑]</sup>

### **Stop** [Leertaste]

Beendet die Wiedergabe.

Siehe: [Wiedergabe der Partitur](#)<sup>[5↑]</sup>

Siehe: [Grafikdatei \(BMP\) Exportieren](#)<sup>[64↑]</sup>

### **in Endlosschleife an/aus**

Im aktivierten Zustand (an), wird die Wiedergabe endlos wiederholt.

Siehe: [Wiedergabe der Partitur](#)<sup>[5↑]</sup>

### **Metronom**

Fügt der Wiedergabe ein dem Tempo angepassten Metronomklick hinzu.

Siehe: [Wiedergabe der Partitur](#)<sup>[5↑]</sup>

Siehe: [Das Metronom](#)<sup>[80↑]</sup>

### **Anzählen**

Im aktivierten Zustand wird ein Takt vor der Wiedergabe angezählt.

Siehe: [Wiedergabe der Partitur](#)<sup>[5↑]</sup>

### **Tempo**

Setzt das Tempo für den Partituranfang und wenn nicht verändert für die gesamte Partitur.

Siehe: [Wiedergabe der Partitur](#)<sup>[5↑]</sup>

Siehe: [Effekteinstellung und Tempo ändern](#)<sup>[3↑]</sup>

 **MIDI Aufnahme**

Aktiviert oder beendet die MIDI Aufnahme.

Siehe: [Noteneingabe](#)<sup>[19]</sup>

Siehe: [Einstellung für Wiedergabe und Aufnahme](#)<sup>[48]</sup>

 **Noteneingabe mithören an/aus**

Im aktivierten Zustand wird die Eingabe der Noten akustisch wiedergegeben.

Siehe: [Wiedergabe der Partitur](#)<sup>[51]</sup>

## IV.1.9 Ansicht

### **Alle Tonspuren anzeigen**

Im aktivierten Zustand werden alle Tonspuren der Partitur gleichzeitig im Bearbeitungsfenster angezeigt.

Siehe: [Seitenlayout](#)<sup>[54]</sup>

Siehe: [Erstellen einer neuen Partitur](#)<sup>[46]</sup>

### **Vertikaler Bildlauf**

Im aktivierten Zustand werden die Tonspuren im Bearbeitungsfenster vertikal geführt.

Siehe: [Anwendungsansicht konfigurieren](#)<sup>[46]</sup>

Siehe: [Erstellen einer neuen Partitur](#)<sup>[13]</sup>

### **Horizontaler Bildlauf**

Im aktivierten Zustand werden die Tonspuren im Bearbeitungsfenster der Fensterbreite entsprechend, horizontal geführt.

Siehe: [Anwendungsansicht konfigurieren](#)<sup>[46]</sup>

Siehe: [Erstellen einer neuen Partitur](#)<sup>[13]</sup>

### **Programmfenster vertauschen**

Vertauscht das Bearbeitungsfenster mit dem Fenster des Mischpultes und der Globalen Spurführung.

Siehe: [Anwendungsansicht konfigurieren](#)<sup>[46]</sup>

### **Notenabstand gleichmäßig anzeigen**

Erzwingt feste Abstände zwischen den einzelnen Noten des aktuell bearbeitenden Taktes.

Siehe: [Noteneingabe](#)<sup>[19]</sup>

### **Show 'Let Ring' Notes [F11]**

Zeigt die 'gehaltenen' Noten in der Partitur durch Hinzufügen von kleinen Punkten "..." an.

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[39]</sup> > [Gehaltene Note](#)<sup>[24]</sup>

Siehe: [Verwendung der Assistenten](#)<sup>[39]</sup>

### **Show 'Dynamic' Notes [F12]**

Zeigt die Dynamikwerte der Noten, durch Grauabstufung der Notenfarbe (je heller desto leiser / je dunkler desto lauter).

Siehe: [Verzierungen hinzufügen](#)<sup>[39]</sup> > [Dynamikwert](#)<sup>[24]</sup>

Siehe: [Verwendung der Assistenten](#)<sup>[39]</sup>

### **Standard Notation**

Im aktivierten Zustand wird das Standardnotenliniensystem zuzüglich der Tabulatur, eingeblendet.

Siehe: [Anwendungsansicht konfigurieren](#)<sup>[46]</sup>

Siehe: [Seitenlayout](#)<sup>[54]</sup>

Siehe: [Erstellen einer neuen Partitur](#)<sup>[13]</sup>

Siehe: [Noteneingabe](#)<sup>[19]</sup>



### Schlaginstrumente

Öffnet den Dialog zur Auswahl und für die Eingabe, eines Schlaginstrumentes (nur für Schlaginstrumentenspuren).

Siehe: [Schlaginstrumente](#) <sup>[41]</sup>

Siehe: [Spur hinzufügen](#) <sup>[15]</sup>

Siehe: [MIDI Importieren](#) <sup>[57]</sup>



### Griffbrett

Im aktivierten Zustand, wird ein Griffbrett für Gitarre, Bass, Mandoline ..., je nach Spureinstellung, angezeigt.

Siehe: [Das Griffbrett](#) <sup>[78]</sup>

Siehe: [Die Tonleitern- und Skalenauswahl](#) <sup>[73]</sup>

Siehe: [Noteneingabe](#) <sup>[19]</sup>



### Klaviertastatur

Im aktivierten Zustand wird eine 7 oktav breite Klaviertastatur (Keyboard) angezeigt.

Siehe: [Das Griffbrett](#) <sup>[78]</sup>

Siehe: [Tonleitern- und Skalenauswahl](#) <sup>[73]</sup>

Siehe: [Noteneingabe](#) <sup>[19]</sup>



### Menüs und Symbolleisten

**Symbolleistenliste:** Erlaubt Ihnen die Symbolleisten auszuwählen, die angezeigt werden sollen

**Alle Anzeigen:** Macht alle Symbolleisten sichtbar

**Alle Verbergen:** Verbirgt alle Symbolleisten

**Standardposition:** Macht alle Symbolleisten sichtbar und setzt sie an ihre Standardposition

**Alte GP3-Symbole:** Die Menüs und Symbolleisten werden in den alten Guitar Pro 3 Schaltflächenstil zurückgesetzt.

Siehe: [Programmübersicht](#) <sup>[11]</sup>

Siehe: [Anwendungsansicht konfigurieren](#) <sup>[46]</sup>

Siehe: [Verwenden der Partitur](#) <sup>[45]</sup>

## IV.1.10 Extras

### **Optionen** [F7]

Öffnet den Optionen Dialog mit mehreren Registerkarten, zwecks Einstellung eigener Präferenzen.

Siehe: [Anwendungsansicht konfigurieren](#) <sup>[48]</sup>

Siehe: [Seitenlayout](#) <sup>[54]</sup>

### **MIDI Einstellungen**

Öffnet den Dialog für die MIDI Einstellungen.

Siehe: [Einstellung für Wiedergabe und Aufnahme](#) <sup>[48]</sup>

### **Windows Lautstärkereglung**

Öffnet den Windows® Dialog für die Lautstärkereglung.

Siehe: [Einstellung für Wiedergabe und Aufnahme](#) <sup>[48]</sup>

Siehe: [Musikdatei \(WAVE\) Exportieren](#) <sup>[64]</sup>

Siehe: [Das Stimmen des Instrumentes](#) <sup>[81]</sup>

### **Sprachauswahl**

Hiermit können Sie die Spracheinstellung der Anwendung Ihren Wünschen gemäß anpassen.

Siehe: [Installation](#) <sup>[4]</sup>

### **Sprache der Hilfedatei**

Hiermit bestimmen Sie die Sprache der Online Hilfe.

Siehe: [Installation](#) <sup>[4]</sup>

## IV.1.11 Hilfe

### **Inhaltsangabe** [F1]


Öffnet die Online Hilfe.

Siehe: [Installation](#) 

### **Registrieren Sie Ihre Kopie!**

Öffnet den Guitar Pro Registrierungsdialog, für die Registrierung über das Internet.

Siehe: [Installation](#) 

Siehe: [Technischer Support](#) 

### **Neue Version verfügbar?**

Überprüft ob eine neue Version von Guitar Pro zu Verfügung steht (Verbindung zum Internet muss bestehen).

Siehe: [Installation](#) 

### **Guitar Pro im Internet**

Öffnet Ihren Standardwebbrowser und geht auf die Internetseite von Guitar Pro.

Siehe: [Technischer Support](#) 

### **Info**

Zeigt Informationen zu Guitar Pro, wie Ihre User ID,.... in einem Dialog.

See: [Technischer Support](#) 



## IV.2 Tastenkombinationen

### Partitur- / Spurbearbeitung

<b>Eingabe</b>	Note hinzufügen (In der Standardnotation)
<b>+</b>	Notenwert (fortführend) verkürzen
<b>-</b>	Notenwert (fortführend) verlängern
<b>[Strg] +</b>	Notenwert (aktuelle Note) verkürzen
<b>[Strg] -</b>	Notenwert (aktuelle Note) verlängern
<b>* oder .</b>	Notenwert [Anschlag] punktieren
<b>[Strg] * oder [Strg] .</b>	Notenwert (einzelne Note) punktieren
<b>R</b>	Pause einfügen
<b>/</b>	Triole (Anschlag)
<b>[Strg] /</b>	Triole (Note)
<b>L</b>	Vorherige Note halten (Haltebogen)
<b>[Strg] L</b>	Vorherigen Anschlag halten
<b>C</b>	Anschlag/Triole zum Taktende kopieren
<b>Einfg</b>	Anschlag einfügen (als Pause)
<b>Entf</b>	Note löschen
<b>[Strg] Entf</b>	Anschlag löschen
<b>[Umschalt] [Pfeil n. oben]</b>	Ton eine Tabulaturlinie nach oben
<b>[Umschalt] [Pfeil n. unten]</b>	Ton eine Tabulaturlinie nach unten
<b>[Umschalt] +</b>	Ton einen Halbtonschritt aufwärts
<b>[Umschalt] -</b>	Ton einen Halbtonschritt abwärts
<b>[Strg] X</b>	Takte ausschneiden
<b>[Strg] C</b>	Takte kopieren
<b>[Strg] V</b>	Takte einfügen Paste
<b>[Strg] Einfg</b>	Leertakt einfügen
<b>[Strg] [Umschalt] Einfg</b>	Spur hinzufügen
<b>[Strg] [Umschalt] Entf</b>	Spur löschen
<b>[Umschalt] Einfg</b>	Marke hinzufügen
<b>F5</b>	Eigenschaften (der Partitur)
<b>F6</b>	Spureigenschaften
<b>F10</b>	Effekteinstellung und Tempo der Spur ändern

### Effekte

<b>H</b>	Aufschlag / Abziehen
<b>S</b>	Gleiten (Glissando)
<b>B</b>	Saiten ziehen
<b>A</b>	Akkord Diagramm
<b>T</b>	Vortragsangabe
<b>V</b>	Vibrato
<b>F</b>	Einblenden der Anschlagstöne
<b>X</b>	Abgedämpfte Note
<b>I</b>	Gehaltene Note (Tenuto)
<b>G</b>	Vorschlagsnote
<b>O</b>	Unbetonte Note (Portato)
<b>P</b>	Handballen gedämpft
<b>[Strg] U</b>	Aufschlag
<b>[Strg] D</b>	Abschlag

## Navigieren

<b>Eingabe</b>	Nächste Note (Tabulaturnotation)
<b>Pos 1</b>	Erster Anschlag (des Taktes)
<b>End</b>	Letzter Anschlag (des Taktes)
<b>[Strg] Pfeil n. links</b>	Vorheriger Takt
<b>[Strg] Pfeil n. rechts</b>	Nächster Takt
<b>[Strg] [Umschalt] Pfeil n. links</b>	Erster Takt
<b>[Shift] [Umschalt] Pfeil n. rechts</b>	Letzter Takt
<b>[Strg] [Pos 1]</b>	Erster Takt
<b>[Strg] End</b>	Letzter Takt
<b>[Strg] Pfeil n. unten</b>	Nächste Spurr
<b>[Strg] Pfeil n. oben</b>	Vorherige Spur
<b>[Strg] [Umschalt] Pfeil n. unten</b>	Erste Spur
<b>[Strg] [Umschalt] Pfeil n. oben</b>	Letzte Spur
<b>[Umschalt] Pfeil n. links</b>	Vorheriger Marker
<b>[Umschalt] Pfeil n. rechts</b>	Nächster Marker
<b>Bild Auf</b>	Bildlauf Aufwärts
<b>Bild Ab</b>	Bildlauf Abwärts

## Wiedergabe

<b>Leertaste</b>	Wiedergabe / Stop
<b>F9</b>	Geschwindigkeitstrainer

## Verschiedenes

<b>[Strg] N</b>	Neu
<b>[Strg] O</b>	Öffnen
<b>[Strg] B</b>	Dateibrowser
<b>[Strg] S</b>	Speichern
<b>[Strg] P</b>	Drucken
<b>F1</b>	Hilfe
<b>F7</b>	Extras > Optionen
<b>F8</b>	Überprüfung der Taktlängen
<b>F11</b>	Anzeigen/Verbergen der Hervorhebung der « gehaltenen » Noten (...)
<b>F12</b>	Display/Hide the Note Dynamics (color gradient)

# Index

## - A -

Abgedämpfte Note 24  
 Abschlag 24  
 Abziehen 24  
 Akkord 24, 69  
 Akkord Diagramm 69  
 Akkord Diagramm Werkzeug 69  
 Alternate endings 17  
 Anderer Formate Importieren 61  
 Ansicht 98, 100  
 Anwendungsansicht 46  
 Anwendungsansicht konfigurieren 46  
 Anzählen 51  
 ASCII 59, 63  
 ASCII Tabulatur Exportieren 63  
 ASCII Tabulatur Importieren 59  
 Assistenten 39  
 Audio 61, 64  
 Ausschneiden 36

## - B -

Banjo 15  
 Bend 24  
 Betonte Note 24  
 Bild 66  
 Bildlauf 46  
 Bildschirm 46  
 BMP 66  
 Burn 64

## - C -

Capo 15

## - D -

Datei 84  
 Dateibrowser 43  
 Degree 73  
 Die Verwendung der Assistenten 39  
 Digitales Stimmgerät 81

Drucken 54, 55, 56  
 Dynamikwert 24, 39

## - E -

Effekte 92  
 Effekte hinzufügen 24  
 Effekteinstellung und Tempo ändern 31  
 Eigenschaften 13  
 Einfügen 36  
 Einführung 6  
 Einstellungen für die Wiedergabe und Aufnahme 48  
 Endlosschleife 51  
 Erhöhung 19  
 Erstellung einer neuen Partitur 13  
 Export 62, 63, 64, 66, 67  
 Extras 102

## - F -

Fade In / Einblenden 24  
 Fingergriffpositionen optimieren 39  
 Fingersatz 69  
 Fingersatz für die linke Hand 24  
 Fingersatz für die rechte Hand 24  
 Flageolett 24  
 Flat 19  
 Formats 43, 61

## - G -

Gehaltene Note 24  
 Gehaltene Note (Tenuto) 39  
 General Midi 48  
 Geschwindigkeitstrainer 51  
 Gleiten 24  
 GP Online 4  
 Grafikdatei (BMP) Exportieren 66  
 Griffbrett 75  
 Guitar Pro 3 67  
 Guitar Pro 3.0 Format 67  
 Guitar Pro updates 4  
 Guitar Pro zu starten 4

## - H -

Haltebögen 19

Hammer On 24  
Handballen gedämpft 24, 39  
Help center 8  
Herunterladen 43  
Hervorhebung der wiedergegebenen Note 51  
Hilfe 103  
Hilfsmittel 96

### - I -

Import 57, 59, 61  
Install Guitar Pro 4  
Installation 4  
Instrument 15  
Internet 43  
Intervallbezeichnung 73

### - K -

Kanal 41, 48  
Klaviertastatur 78  
Kopieren 36

### - L -

Länge der Note 19  
Lautstärkereglung 48

### - M -

Markierungen 95  
Markierungen hinzufügen 35  
Metronom 45, 80  
MIDI 48, 57, 62  
MIDI Datei Exportieren 62  
MIDI Datei Importieren 57  
MIDI Eingang 19  
MIDI Einstellungen 48  
MIDI Gerät 48  
Mikrophoneingang 81  
Mischpult 48, 51  
Musikdatei (WAVE) Exportieren 64

### - N -

Natürliches 19, 24  
Neuen Partitur 13  
Notationen verstehen 9

Noten 19, 89  
Noteneingabe 19  
Notenschlüssel 13  
Notenwert 19  
Notenwert (fortführend) 19

### - P -

Partitur 86  
Pausen 19  
PDF 66  
Percussion 15  
Plektrum Abschlag 24  
Pop 24  
Port 48  
Programmübersicht 11

### - R -

Rasgueado 24  
Registrieren Sie Ihre Kopie! 4, 8  
Relatives tempo 45  
Rhythmus 19

### - S -

Schlaginstrumente 41  
Schlagzeug Sets 41  
Schritt für Schritt 51  
Seitenansicht 55  
Seitenlayout 54  
Shuffle Rhythmus 13  
Slap 24  
Songtexte hinzufügen 32  
Sound 48  
Sound probleme 48  
Sprache 4  
Sprache der Hilfedatei 4  
Spur 88  
Spur hinzufügen 15  
Spureigenschaften 13  
Staccato 24  
Standardnotation 19  
Stimmung 81

### - T -

Tabulatur 19

Tabulaturen finden 43  
Taktangabe 13  
Taktbearbeitung 17  
Takete mit Pausen vervollständigen 39  
Takete 13  
Taktlängen überprüfen 39  
Taktlängenbearbeitung 39  
Taktlinien 17  
Tapping 24  
Tastenkombinationen 104  
Technischer Support 8  
Tempo 51  
Ton 48  
Tonart 13, 17  
Tonleitern- und Skalenauswahl 73  
Tonleitern und Skalenauswahlwerkzeugales 73,  
75, 78  
Transponieren 39  
Tremolo Picking 24  
Triller 24  
Triolen 19

## - U -

Unbetonte Note 24  
Uninstallation von Guitar Pro 4

## - V -

Verbesserungen und neue Funktionen 7  
Version 8  
Verwenden der Partitur 45  
Verzierungen hinzufügen 24  
Vibrato (links/rechts) 24  
Vibrato (rauf u. runter) 24  
Vibratoarm 24  
Vorschlagsnote 24  
Vorzeichen 13, 17

## - W -

WAVE 64  
Wiedergabe der Partitur 51  
Wiederholungen 17