

Benutzerhandbuch



DORICO ELEMENTS²

Personal Music Notation System

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte, Marita Sladek

Diese PDF wurde für die Verwendung von Screenreader-Software optimiert. Beachten Sie, dass es aufgrund der Komplexität und großen Anzahl von Bildern in diesem Dokument nicht möglich ist, alternative Bildbeschreibungen einzufügen.

Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen können ohne Vorankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens der Steinberg Media Technologies GmbH dar. Die hier beschriebene Software wird unter einer Lizenzvereinbarung zur Verfügung gestellt und darf ausschließlich nach Maßgabe der Bedingungen der Vereinbarung (Sicherheitskopie) kopiert werden. Ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis durch die Steinberg Media Technologies GmbH darf kein Teil dieses Handbuchs für irgendwelche Zwecke oder in irgendeiner Form mit irgendwelchen Mitteln reproduziert oder übertragen werden. Registrierte Lizenznehmer des Produkts dürfen eine Kopie dieses Dokuments zur persönlichen Nutzung ausdrucken.

Alle Produkt- und Firmennamen sind [™] oder [®] Marken der entsprechenden Firmen. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf der Steinberg-Website unter www.steinberg.net/trademarks.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2020.

Alle Rechte vorbehalten.

Dorico_2.2.20_de-DE_2019-09-19

Inhaltsverzeichnis

8	Einleitung		
8	Plattformunabhängige Dokumentation	296	Musterseiten
8	Konventionen	296	Partie-Überschriften
10	So können Sie uns erreichen	297	Seiten-Layouts
11	Erste Schritte	316	Notenschriften-Dialog
11	Orientierung	318	Textobjekte vs. Text in Textrahmen
19	Ein neues Projekt beginnen	324	Notenabstand
22	Noten schreiben	326	Notenzeilen-Spationierung
27	Dorico Elements-Konzepte	331	Wiedergabe-Modus
27	Design-Philosophie und übergeordnete Konzepte	331	Projektfenster im Wiedergabe-Modus
28	Wichtige musikalische Konzepte	337	Event-Darstellung
31	Benutzeroberfläche	344	Spuren
31	Fenster	362	Abspielmarke
45	Arbeitsumgebung einrichten	363	Noten wiedergeben
51	Programmeinstellungen-Dialog	368	Wiedergabevorlagen
58	Projekt- und Dateiverwaltung	369	Swing-Wiedergabe
58	Hub	372	Mixer
63	Projekte aus anderen Dorico-Versionen	374	Transport-Fenster
63	Datei-Import und -Export	376	Endpunkte
81	Automatisch speichern	380	Expression-Maps
83	Projekt-Backups	389	Percussion-Maps
85	Einrichten-Modus	395	Gespielte vs. notierte Dauer
85	Projektfenster im Einrichten-Modus	398	Drucken-Modus
94	Projekt-Info-Dialog	398	Projektfenster im Drucken-Modus
94	Layout-Optionen (Dialog)	402	Layouts drucken
97	Spieler, Layouts und Partien	405	Layouts als Grafikdateien exportieren
98	Spieler	410	Drucker
107	Ensembles	411	Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren
108	Instrumente	412	Doppelseitiger Druck
121	Spielergruppen	414	Seiten- und Papiergrößen
124	Partien	416	Grafikdateiformate
127	Layouts	417	Anmerkungen
132	Videos	418	Notationsreferenz
138	Schreiben-Modus	419	Einleitung
138	Projektfenster im Schreiben-Modus	420	Vorzeichen
146	Eingeben vs. Bearbeiten	420	Vorzeichen löschen
148	Rhythmisches Raster	421	Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen
149	Noteneingabe	421	Vorzeichen stapeln
183	MIDI-Aufnahme	423	Alterierte Primen
189	Notationseingabe	424	Mikrotonale Vorzeichen
277	Bearbeiten und auswählen	424	Regeln für Vorzeichendauer
287	Hinweise	426	Artikulationen
288	Anordnungs-Werkzeuge	427	Artikulationen kopieren
294	Partien trennen	427	Artikulationen ändern
295	Layout und Formatierung	427	Artikulationen löschen
295	Notensatz-Modus	428	Positionen von Artikulationen
295	Rahmen	430	Artikulationen bei der Wiedergabe

431	Takte	481	Transponierende Schlüssel
431	Takte/Zählzeiten löschen	482	Oktavzeichen
433	Länge von Takten ändern	483	Oktavzeichen verlängern/kürzen
433	Takte aufteilen	484	Positionen von Oktavzeichen
434	Takte verbinden	486	Oktavzeichen löschen
436	Taktstriche	487	Cues
437	Taktstriche löschen	488	Dynamikanweisungen
438	Taktstriche rhythmisch verschieben	488	Arten von Dynamikanweisungen
438	Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen	489	Positionen von Dynamikanweisungen
440	Taktzahlen	492	Dynamikanweisungen in Klammern anzeigen
440	Darstellung von Taktzahlen	492	Dynamikanweisungen kopieren
443	Taktzahlen in Einzelstimmen	493	Dynamikanweisungen löschen
443	Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen	494	Stimmenabhängige Dynamikanweisungen
444	Hilftaktzahlen ein-/ausblenden	494	Niente-Gabeln
444	Positionen von Taktzahlen	495	Ausdrucksangaben
447	Taktzahländerungen	497	Allmähliche Dynamikwechsel
449	Untergeordnete Taktzahlen	501	Gruppen von Dynamikanweisungen
450	Taktzahlen und Wiederholungen	503	Über mehrere Notenzeilen hinweg verbundene Dynamikanweisungen
452	Verbalkung	505	VST-Expression-Maps für Lautstärkearten
452	Noten manuell verbalken	507	Fingersatz
453	Richtung von Teilbalken ändern	507	Allgemeine Platzierungskonventionen für Fingersätze
453	Balkengruppen	508	Fingersätze zu Substitutions-Fingersätzen ändern
455	Balkenplatzierung relativ zur Notenzeile	509	Vorhandene Fingersätze ändern
456	Balkenneigungen	509	Platzierung von Fingersätzen relativ zur Notenzeile ändern
457	Zentrierte Balken	510	Fingersätze anzeigen/ausblenden
458	Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen	510	Fingersätze löschen
462	Balkenecken	511	Erinnerungs-Fingersätze
462	Sekundäre Balken	511	Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen
463	Triolen und N-tolen innerhalb von Balken	512	Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente einblenden/ausblenden
464	Halsstummel	513	Aus MusicXML-Dateien importierte Fingersätze
464	Fächerbalken	514	Titelei
466	Gruppieren von Noten und Pausen	514	Auf Standard-Musterseiten verwendete Projektangaben
466	Konventionen für Balkengruppierung gemäß Metrum	516	Vorschläge
467	Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren	517	Allgemeine Platzierungskonventionen für Vorschläge
468	Klammern und Akkoladen	518	Größe von Vorschlägen
469	Sekundäre Klammern	518	Durchstreichung von Vorschlägen
469	Verschachtelte Unterklammern	519	Häse von Vorschlägen
470	Klammern gemäß der Art von Ensemble	519	Vorschlagsbalken
471	Akkordsymbole	521	Fermaten und Pausen
471	Akkordkomponenten	521	Arten von Fermaten und Pausen
471	Akkordsymbole transponieren	523	Positionen von Fermaten und Pausen
472	Akkordsymbole ausblenden/anzeigen	527	Tonarten
472	Grundton und Intervallart von Akkordsymbolen ausblenden/anzeigen	527	Tonartanordnungen
473	Positionen von Akkordsymbolen	528	Arten von Tonarten
475	Enharmonische Schreibung von Akkordsymbolen ändern	529	Tonale Systeme
476	Aus MusicXML importierte Akkordsymbole	530	Tonartangaben löschen
477	Schlüssel	531	Mehrere gleichzeitige Tonarten
478	Allgemeine Platzierungskonventionen für Schlüssel	531	Positionen von Tonartangaben
478	Schlüssel rhythmisch verschieben	532	Tonarten zusammen mit einer Notenauswahl transponieren
479	Schlüssel löschen	533	Enharmonisch äquivalente Tonarten
479	Position von Schlüsseln relativ zu Vorschlägen ändern	534	Erinnerungs-Tonartangaben
480	Verschiedene Schlüssel auf klingende/ transponierte Notation einstellen		

535	Liedtext	595	Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien
535	Allgemeine Platzierungskonventionen für Liedtext	597	Anfangs-, Fortsetzungs- und Wiederherstellungstext in Pedallinien
536	Filter für Liedtext	599	Pedallinien bei der Wiedergabe
537	Arten von Liedtext	599	Aus MusicXML-Dateien importierte Pedallinien
538	Silbentypen in Liedtext	600	Spielanweisungen
540	Den Text von vorhandenem Liedtext ändern	600	Positionen von Spielanweisungen
541	Liedtext in Kursivschrift anzeigen	602	Text zu Spielanweisungen hinzufügen
541	Positionen von Liedtext	603	Spielanweisungen ein-/ausblenden
543	Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien	603	Spielanweisungen bei der Wiedergabe
543	Liedtextzeilen löschen	605	Studierzeichen
544	Liedtext-Zeilennummern	605	Allgemeine Platzierungskonventionen für Studierzeichen
547	Strophennummern	606	Positionen von Studierzeichen
547	Ostasiatische Elisionsbögen	607	Studierzeichen löschen
549	Noten	607	Abfolge von Studierzeichen ändern
549	Notenkopf-Sätze	608	Abfolgeart von Studierzeichen ändern
555	Größe von Noten ändern	609	Präfixe/Suffixe zu Studierzeichen hinzufügen
556	Noten rhythmisch verschieben	610	Marker
556	Punktierungsverbindung	610	Die vertikale Position von Markern ändern
557	Angeben, auf welcher Saite einzelne Noten zu spielen sind	611	In Markern angezeigten Text ändern
558	Ornamente	612	Marker rhythmisch verschieben
558	Ornamentintervalle ändern	612	Timecodes von Markern ändern
559	Positionen von Ornamenten	613	Marker als wichtig definieren
561	Triller	613	Marker ausblenden/anzeigen
564	Trillerintervalle	615	Timecodes
569	Triller bei der Wiedergabe	616	Ursprünglichen Timecode-Wert ändern
572	Arpeggio-Zeichen	616	Timecodes in einer separaten Notenzeile anzeigen
573	Art von Arpeggio-Zeichen ändern	617	Timecode-Häufigkeit ändern
573	Darstellung der Enden von Arpeggio-Zeichen ändern	619	Wiederholungsenden
574	Länge von Arpeggio-Zeichen	619	Gesamtanzahl von Durchläufen in Wiederholungsenden ändern
574	Allgemeine Platzierungskonventionen für Arpeggio-Zeichen	620	Abschnitte in Wiederholungsenden verlängern/kürzen
575	Arpeggio-Wiedergabe relativ zur Zählzeit einzeln ändern	621	Positionen von Wiederholungsenden
576	Wiedergabedauer von Arpeggios einzeln ändern	622	Darstellung von einzelnen Abschnitten in Wiederholungsenden ändern
578	Glissando-Linien	622	Wiederholungsenden in MusicXML-Dateien
578	Allgemeine Platzierungskonventionen für Glissando-Linien	623	Wiederholungsmarker
579	Glissando-Linien durch leere Takte	624	Index für Wiederholungsmarker ändern
579	Stil von Glissando-Linien ändern	624	In Wiederholungsmarkern angezeigten Text ändern
580	Glissando-Linien-Text ändern	625	Positionen von Wiederholungsmarkern
582	Jazz-Artikulationen	626	Wiederholungen bei der Wiedergabe nach Wiederholungssprüngen einschließen/ausnehmen
583	Jazz-Ornamente	627	Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern
584	Positionen von Jazz-Artikulationen	628	Taktwiederholungen
584	Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern	629	Länge der wiederholten Phrase in Regionen mit Taktwiederholungen ändern
584	Linienstil von Jazz-Artikulationen (smooth) ändern	630	Regionen mit Taktwiederholungen verschieben
585	Jazz-Artikulationen löschen	630	Regionen mit Taktwiederholungen verlängern/kürzen
587	Seitenzahlen	631	Hervorhebungen für Taktwiederholungs-Regionen ausblenden/anzeigen
587	Ziffernstil für Seitenzahlen ändern	631	Zählzeiten von Taktwiederholungen
588	Seitenzahlen ausblenden/anzeigen	634	Gruppierung von Taktwiederholungen
590	Pedallinien		
591	Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Sustainpedals		
592	Positionen von Pedallinien		
594	Pedallinien verlängern/kürzen		

636	Rhythmusstriche	692	Tempomarkierungen
636	Regionen mit Strichnotation	693	Arten von Tempomarkierungen
637	Schrägstriche in mehrstimmigen Kontexten	693	Text in Tempomarkierungen
640	Regionen mit Strichnotation teilen	695	Positionen von Tempomarkierungen
641	Region mit Strichnotation verschieben	696	Allmähliche Tempoänderungen verlängern/ kürzen
641	Regionen mit Strichnotation verlängern/kürzen	697	Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen
642	Notenhäse in Regionen mit Strichnotation ausblenden/anzeigen	698	Tempomarkierungen löschen
642	Zählzeiten für Region mit Strichnotation	698	Komponenten von Tempomarkierungen
645	Pausen	700	Metronomangaben
645	Allgemeine Platzierungskonventionen für Pausen	702	Allmähliche Tempoänderungen
646	Implizite und explizite Pausen	703	Tempogleichungen
648	Pausenfarben anzeigen	705	Haltebögen
649	Pausen löschen	705	Allgemeine Platzierungskonventionen für Haltebögen
649	Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ ausblenden	707	Haltebogenketten
650	Mehraktpausen	707	Haltebögen und Bindebögen
651	Pausen vertikal verschieben	708	Nicht standardmäßige Haltebögen
653	Bindebögen	711	Haltebögen löschen
653	Allgemeine Platzierungskonventionen für Bindebögen	711	Haltebogenketten trennen
657	Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen	712	Haltebogenstile
658	Eingebettete Bindebögen	714	Krümmungsrichtung von Haltebögen
659	Bindebögen rhythmisch verschieben	716	Taktarten
660	Bindebögen verlängern/kürzen	717	Allgemeine Konventionen für Taktarten
660	Über mehrere Notenzeilen verbundene Bindebögen	717	Taktarttypen
662	Krümmungsrichtung von Bindebögen	719	Auftakte
663	Bindebogenstile	721	Große Taktarten
665	Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen	723	Stile für Taktartangaben
665	Bindebögen über System- und Rahmenumbrüche	726	Positionen von Taktartangaben
665	Bindebögen bei der Wiedergabe	727	Taktartangaben ausblenden/anzeigen
667	Notenzeilenbeschriftungen	728	Taktartangaben löschen
668	Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen	728	Darstellung von Taktartangaben ändern
669	Länge von Notenzeilenbeschriftungen projektweit ändern	730	Tremolos
671	Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn von Partien ein-/ausblenden	731	Tremolos in Haltebogenketten
671	Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen	731	Allgemeine Platzierungskonventionen für Tremolos
673	Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions- Kits	732	Geschwindigkeit von Tremolos ändern
675	Notenzeilen	732	Tremolos löschen
675	Layout-bezogene Optionen für Notenzeilen	733	Rhythmische Positionen von Noten mit Tremolos
676	Notenzeilengröße	734	Triolen und N-tolen
680	Zusätzliche Notenzeilen	734	Allgemeine Platzierungskonventionen für Triolen und N-tolen
680	Ossia-Notenzeilen	735	Eingebettete Triolen/N-tolen
681	Systemtrennzeichen	736	Notationselemente an Triolen/N-tolen
682	Systemobjekte	736	Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln
684	Systemeinrückungen	737	Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln
686	Divisi	737	Triolen und N-tolen rhythmisch verschieben
687	Notenhäse	738	Triolen/N-tolen löschen
687	Notenhalsrichtung	739	Triolen-/N-tolen-Balken
691	Halslänge	739	Triolen-/N-tolen-Klammern
691	Getrennte Häse für alterierte Primen	741	Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse
		744	Ungestimmte Perkussion
		744	Perkussions-Kits und einzelne Perkussionsinstrumente
		745	Perkussions-Kits
		747	Spielanweisungen von Noten in Perkussions- Kit-Notenzeilen ändern

- 747 Noten in Perkussionsinstrumenten als Ghost Notes anzeigen
- 748 Noten zu anderen Instrumenten in Perkussions-Kits verschieben
- 748 Notationselemente an Noten in Perkussions-Kits
- 750 Darstellungsarten für Perkussions-Kits
- 752 Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente
- 757 Perkussions-Legenden
- 760 Stimmen in Perkussions-Kits
- 761 Ungestimmte Perkussion im Wiedergabe-Modus
- 763 Universal Indian Drum Notation (universelle Notation für indische Trommeln)
- 764 Stimmen**
- 764 Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten
- 765 Stimmfarben anzeigen
- 766 Ungenutzte Stimmen
- 766 Reihenfolge von Stimmen umdrehen
- 767 Noten, die in Notenzeilen mit vorhandenen Noten in anderen Stimmen übertragen werden
- 768 Stimmen mit Strichnotation
- 771 Glossar**
- 782 Stichwortverzeichnis**

Einleitung

Vielen Dank, dass Sie Dorico Elements erworben haben.

Wir freuen uns, dass Sie sich für die Notationsanwendung von Steinberg entschieden haben, und hoffen, dass Sie Ihnen viele Jahre lang erstklassige Dienste leisten wird.

Dorico ist eine wegweisende Anwendung zur Erstellung ansprechender Partituren, die sich gleichermaßen für Komponisten, Arrangeure, Notensetzer, Verleger, Instrumentalisten, Lehrer, Dozenten und Studenten eignet. Egal, ob Sie Ihre Noten ausdrucken oder in einem digitalen Format bereitstellen möchten – Dorico ist das anspruchsvollste Programm auf dem Markt.

Wie alle Produkte von Steinberg wurde Dorico von Grund auf von einem Team aus Musikern konzipiert, die Ihre Anforderungen genau verstehen und sich voll und ganz für die Entwicklung eines Tools einsetzen, das nicht nur intuitiv und benutzerfreundlich ist, sondern auch Ergebnisse von höchster Qualität liefern kann. Darüber hinaus lässt sich Dorico in Ihren individuellen Arbeitsablauf integrieren und kann Dateien in zahlreichen Formaten importieren und exportieren.

Dorico behandelt Musik und Noten wie ein echter Musiker und es besitzt ein tieferes Verständnis für die musikalischen Elemente und ihre Interpretation als andere Notensatzprogramme. Sein einzigartiges Konzept ermöglicht ein ungekanntes Maß an Flexibilität bei der Eingabe und Bearbeitung von Noten und beim Partiturlayout sowie höchste rhythmische Freiheit und Vorteile in vielen anderen Bereichen.

Mit freundlichen Grüßen

Ihr Steinberg Dorico-Team

Plattformunabhängige Dokumentation

Diese Dokumentation gilt für die Betriebssysteme Windows und macOS.

Funktionen und Einstellungen, die nur für eine dieser Plattformen gelten, sind entsprechend gekennzeichnet. In allen anderen Fällen gelten die Beschreibungen und Vorgehensweisen in der Dokumentation sowohl für Windows als auch für macOS.

Zu berücksichtigende Punkte:

- Die Screenshots wurden in macOS erstellt.
- Einige Funktionen, die im **Datei**-Menü von Windows verfügbar sind, finden sich unter macOS im Menü mit dem Programmnamen.

Konventionen

In unserer Dokumentation verwenden wir typografische und Markup-Elemente, um Informationen zu strukturieren.

Typographische Elemente

Diese typographischen Elemente weisen auf die folgenden Verwendungszwecke hin.

Voraussetzungen

Weist Sie darauf hin, dass Sie zunächst eine Aktion ausführen bzw. eine Bedingung erfüllen müssen, um mit einem Vorgang beginnen zu können.

Vorgehensweise

Listet die Schritte auf, die Sie ausführen müssen, um ein bestimmtes Ergebnis zu erzielen.

Wichtig

Weist Sie auf Probleme hin, die sich auf das System oder die angeschlossene Hardware auswirken oder zu Datenverlust führen können.

Hinweis

Informiert Sie über zu beachtende Punkte.

Tipp

Bietet weitere Informationen oder nützliche Vorschläge.

Beispiel

Gibt Ihnen ein Beispiel.

Ergebnis

Zeigt das Ergebnis der Operation an.

Nach Abschluss dieser Aufgabe

Informiert Sie über Aktionen oder Aufgaben, die Sie nach Abschluss des Vorgangs ausführen können.

Weiterführende Links

Listet verwandte Themen auf, die Sie in dieser Dokumentation finden.

Kennzeichnung

Elemente der Benutzeroberfläche sind in der gesamten Dokumentation gekennzeichnet.

Namen von Menüs, Optionen, Funktionen, Dialogen, Fenstern usw. sind durch Fettdruck hervorgehoben.

BEISPIEL

Um das Dialogfeld **Projekt-Info** zu öffnen, wählen Sie **Datei > Projekt-Info**.

Wenn fettgedruckter Text durch ein Größer-als-Zeichen getrennt wird, zeigt dies die Reihenfolge an, in der einzelne Menüs geöffnet werden müssen.

BEISPIEL

Wählen Sie **Einrichten > Layout-Optionen** aus.

Dateinamen und Ordnerpfade werden in einer anderen Schriftart dargestellt.

BEISPIEL

`beispiel_datei.txt`

Tastaturbefehle

Tastaturbefehle sind Gruppen von Tasten, die festgelegte Aufgaben ausführen, wenn sie gemeinsam gedrückt werden. Bei vielen Standardtastaturbefehlen werden Sondertasten verwendet, von denen einige je nach Betriebssystem abweichen können.

Wenn in diesem Handbuch Tastaturbefehle mit Sondertasten beschrieben werden, stehen die Windows-Sondertasten an erster Stelle, gefolgt von macOS-Sondertasten und normalen Tasten.

BEISPIEL

Strg-Taste/Befehlstaste-Z bedeutet: Drücken Sie die **Strg-Taste** unter Windows oder die **Befehlstaste** unter macOS, und drücken Sie dann **Z**.

Tastaturbefehle in Dorico Elements

Die Standard-Tastaturbefehle in Dorico Elements hängen von Ihrer Tastaturbelegung ab.

Wenn Sie mit der Maus über ein Werkzeug oder eine Funktion fahren, wird in Klammern der Tastaturbefehl angezeigt, mit dem das jeweilige Werkzeug oder die jeweilige Funktion aktiviert bzw. deaktiviert wird.

Alternativ können Sie die Tastaturbefehle auch folgendermaßen in Erfahrung bringen:

- Wählen Sie **Hilfe > Tastaturbefehle**, um das Fenster **Dorico Tastaturbefehle** zu öffnen, das einen Überblick über alle verfügbaren Tastaturbefehle bietet.
- Suchen Sie im **Programmeinstellungen**-Dialog nach Tastaturbefehlen für bestimmte Funktionen oder Menüelemente. In diesem Dialog können Sie außerdem neue Tastaturbefehle zuweisen oder Standard-Tastaturbefehle ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Interaktive Anzeige der Tastaturbefehle in Dorico Elements](#) auf Seite 54

[Nach Tastaturbefehlen von Funktionen suchen](#) auf Seite 55

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 51

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 52

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 55

So können Sie uns erreichen

Im **Hilfe**-Menü finden Sie Optionen, über die Sie auf weitere Informationen zugreifen können.

Das Menü enthält Links zu diversen Steinberg-Seiten im Internet. Beim Auswählen einer dieser Menüoptionen wird die entsprechende Seite automatisch in Ihrem Browser geöffnet. Auf diesen Seiten erhalten Sie technische Unterstützung und Angaben zur Kompatibilität, Antworten auf häufig gestellte Fragen, Informationen über Updates und andere Steinberg-Produkte usw.

Dafür ist auf Ihrem Computer ein Webbrowser und eine funktionierende Internetverbindung erforderlich.

Erste Schritte

Dieses Kapitel hilft Ihnen bei den ersten Schritten in Dorico Elements.

Wenn Sie Dorico Elements zum ersten Mal starten, empfehlen wir Ihnen, eine der Vorlagen zu öffnen, um einen Blick auf die Benutzeroberfläche und die Funktionen von Dorico Elements zu werfen, bevor Sie mit Ihren eigenen Projekten beginnen. Sie können diesen Teil auch überspringen und das Programm auf eigene Faust erkunden.

Die folgenden Abschnitte bieten Informationen zu folgenden Themen:

- Überblick über die wichtigsten Arbeitsumgebungen
- Ein neues Projekt einrichten
- Hinzufügen von Noten und Notationselementen zu Ihrer Partitur
- Layout und Formatierung von Seiten
- Wiedergabe Ihrer Noten
- Drucken und Exportieren

Orientierung

In den folgenden Abschnitten erhalten Sie einen Überblick über die Benutzeroberfläche und den Aufbau von Dorico Elements.

Eine Vorlage öffnen

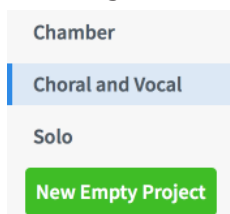
Bevor Sie Ihr eigenes Projekt beginnen, sollten Sie sich mit der Benutzeroberfläche von Dorico Elements vertraut machen. Öffnen Sie zu diesem Zweck eine der Vorlagen, die mit dem Programm bereitgestellt werden.

VORAUSSETZUNGEN

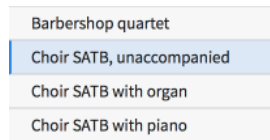
Sie haben Dorico Elements gestartet. Der **Hub** ist geöffnet.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Hub** eine der aufgelisteten Vorlagengruppen aus. Wählen Sie zum Beispiel die Vorlagen für **Choral und Vokal**.



2. Wählen Sie eine der aufgelisteten Vorlagen aus.



3. Klicken Sie auf **Neu aus Vorlage**.

ERGEBNIS

Die Vorlage wird geöffnet. Die Spieler in der Vorlage werden zum Projekt hinzugefügt, und ihre Notenzeilen erscheinen im Notenbereich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

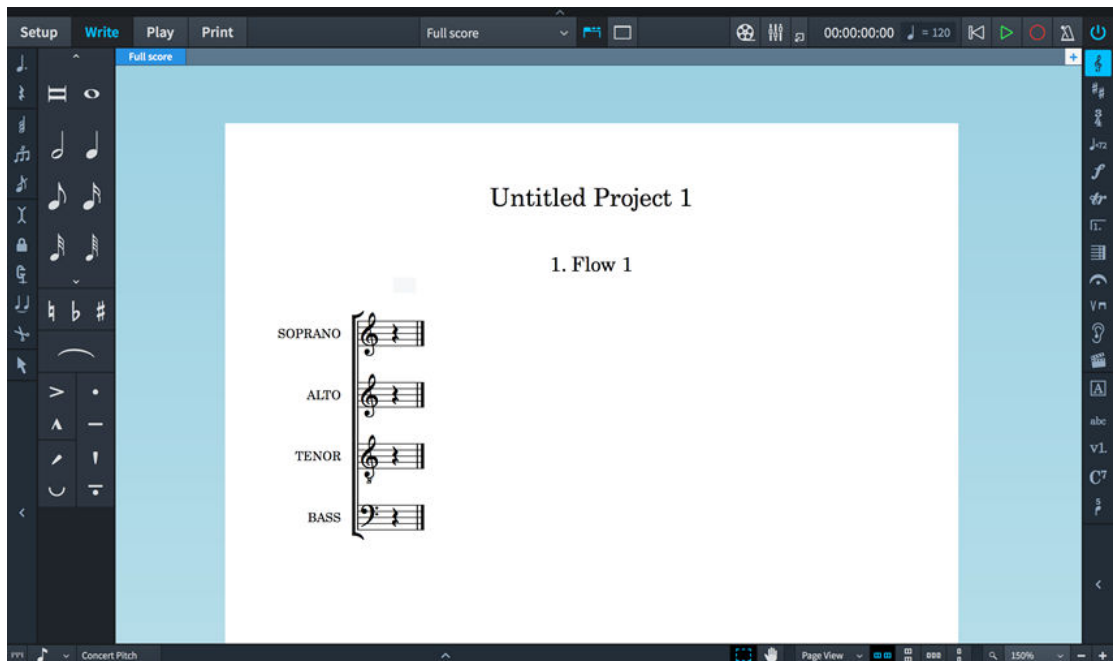
[Hub](#) auf Seite 58

Überblick über die Benutzeroberfläche

Die Benutzeroberfläche von Dorico Elements besteht aus verschiedenen Modi, die in den unterschiedlichen Phasen der Erstellung einer Partitur eingesetzt werden.

Die Struktur der Benutzeroberfläche ist in allen Modi der Anwendung identisch. Es gibt immer einen großen Bereich in der Mitte des Projektfensters, in dem Sie Ihre Noten bearbeiten können. In jedem Modus gibt es ausblendbare Bereiche am linken, rechten und unteren Rand des Projektfensters, deren Inhalt je nach verwendetem Modus variiert.

Wenn Sie die Vorlage öffnen, wird zuerst das Projektfenster im Schreiben-Modus angezeigt:



Das Projektfenster beim Öffnen einer Vorlage

Das Projektfenster umfasst die folgenden Bereiche:

Werkzeugzeile

Die Werkzeugzeile befindet sich am oberen Rand des Projektfensters.



Werkzeugzeile

Auf der linken Seite der Werkzeugzeile werden die Modi angezeigt. Wenn Sie den Modus ändern, ändern sich die Arbeitsumgebung und die verfügbaren Bereiche. Der aktuelle Modus wird farblich hervorgehoben. In der Mitte der Werkzeugzeile können Sie anhand von Layout-Optionen zwischen den unterschiedlichen Layouts in Ihrem Projekt umschalten und Bereiche sowie Registerkarten ein- und ausblenden.

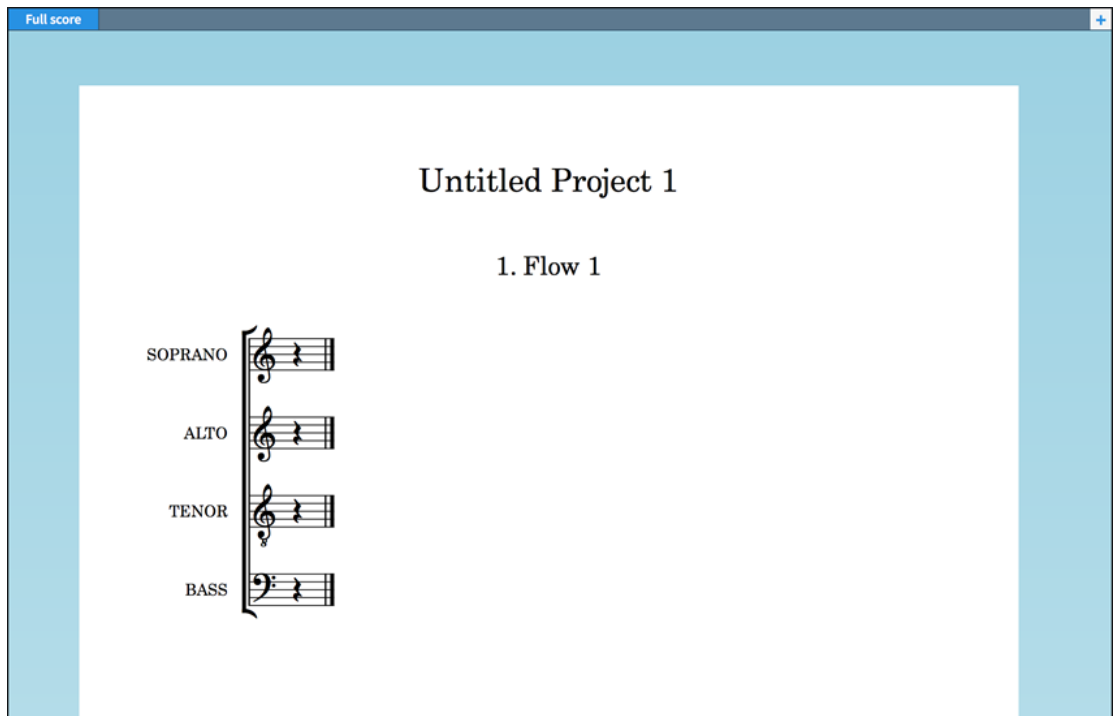
Auf der rechten Seite der Werkzeugzeile können Sie einen **Mixer** öffnen und eine einfache Transportsteuerung aktivieren, die Ihnen unter anderem die Wiedergabe und das Aufnehmen Ihrer Musik ermöglicht.



Schalter **Mixer anzeigen**

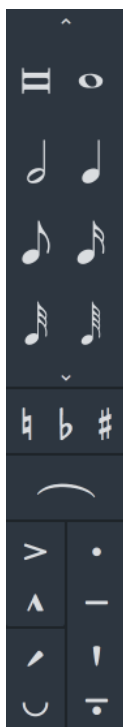
Notenbereich

Der Notenbereich ist der Hauptbereich des Projektfensters im Einrichten- und Schreiben-Modus, in dem Sie ihre Noten einrichten, eingeben, editieren und formatieren können. Im Wiedergabe-Modus wird dieser Bereich auch Event-Darstellung genannt, da jede Note als Ereignis dargestellt wird. Im Drucken-Modus wird dieser Bereich auch Druckvorschaubereich genannt und zeigt eine nicht editierbare Vorschau der Inhalte an, die gedruckt oder als Grafikdatei exportiert werden sollen.



Der Notenbereich im Schreiben-Modus, nachdem auf Grundlage einer Choralvorlage ein neues Projekt gestartet wurde

Im Notenbereich werden die von Ihnen erstellten Partituren oder Einzelstimmen angezeigt. Am oberen Rand des Notenbereichs können Sie mehrere Layouts auf Registerkarten anzeigen und zwischen ihnen wechseln. Layouts in Dorico Elements ermöglichen es Ihnen, unterschiedliche Darstellungen Ihrer Noten anzuzeigen. Wenn Sie eine Gesamtpartitur mit verschiedenen Einzelstimmen haben, zum Beispiel mit einer Violin- und einer Fagottstimme, können Sie zwischen dem Gesamtpartitur-Layout und den Layouts für die Einzelstimmen umschalten. Um Bildschirmfläche zu sparen oder sich auf ein bestimmtes Layout zu konzentrieren, können Sie die Registerkarten ausblenden.



Noten-Bereich im Schreiben-Modus

Statuszeile

Am unteren Rand des Projektfensters können Sie anhand einer Statuszeile verschiedene Ansichten und Seitenanordnungen für den Notenbereich auswählen. Diese enthält je nach Modus verschiedene Optionen.



Statuszeile

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Benutzeroberfläche](#) auf Seite 31

[Mixer](#) auf Seite 372

[Transport-Fenster](#) auf Seite 374

Funktionen der Modi

Jeder Modus stellt eine andere Phase während der Vorbereitung von Partituren und Einzelstimmen dar, weshalb sich alle Modi in Bezug auf Werkzeugfelder, Bereiche und Funktionen unterscheiden.

Einrichten-Modus

Im Einrichten-Modus können Sie Spieler und Gruppen von Spielern erstellen und ihnen Instrumente zuweisen. Sie können unterschiedliche Layouts für Ihr Projekt festlegen und diese unabhängig voneinander drucken oder exportieren. Sie können zum Beispiel ein Layout für die Gesamtpartitur und separate Layouts für jede Einzelstimme drucken oder exportieren.

Sie können Musik im Notenbereich anzeigen und zwischen der Anzeige anderer Registerkarten und Layouts wechseln, aber mit keinem Element im Notenbereich interagieren und nichts auswählen.

Sie können auf eine der folgenden Arten in den Einrichten-Modus wechseln:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-1**.

- Klicken Sie auf **Einrichten** in der Werkzeugzeile.
- Wählen Sie **Fenster > Einrichten**.

Schreiben-Modus

Im Schreiben-Modus können Sie Ihre Musik eingeben und bearbeiten und dabei auch die rhythmischen Positionen von Elementen und die Tonhöhe von Noten ändern sowie Noten und Elemente löschen. Die verfügbaren Werkzeugfelder und Bereiche ermöglichen Ihnen die Eingabe aller gängigen Noten und Notationselemente.

Sie können auf eine der folgenden Arten in den Schreiben-Modus wechseln:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-2**.
- Klicken Sie auf **Schreiben** in der Werkzeugzeile.
- Wählen Sie **Fenster > Schreiben**.

Wiedergabe-Modus

Im Wiedergabe-Modus können Sie Instrumenten und Spielanweisungen virtuelle Instrumente und Effekte zuweisen, die für die Wiedergabe verwendet werden. Sie können angeben, wie einzelne Noten wiedergegeben werden sollen, um ein realistischeres Ergebnis zu erzielen.

Sie können auf eine der folgenden Arten in den Wiedergabe-Modus wechseln:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-4**.
- Klicken Sie auf **Wiedergabe** in der Werkzeugzeile.
- Wählen Sie **Fenster > Wiedergabe**.

Drucken-Modus

Im Drucken-Modus können Sie Ihre Layouts drucken oder als Grafikdateien exportieren. Sie können auch die Informationen, die Sie in ihre exportierten Dateinamen aufnehmen möchten, festlegen.

Sie können auf eine der folgenden Arten in den Drucken-Modus wechseln:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-5**.
- Klicken Sie auf **Drucken** in der Werkzeugzeile.
- Wählen Sie **Fenster > Drucken**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einrichten-Modus](#) auf Seite 85

[Schreiben-Modus](#) auf Seite 138

[Notensatz-Modus](#) auf Seite 295

[Drucken-Modus](#) auf Seite 398

[Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 331

Bereiche ein-/ausblenden

Sie können einzelne oder mehrere Bereiche ein- oder ausblenden. Dies ist zum Beispiel nützlich, um mehr vom Notenbereich zu sehen.

VORGEHENSWEISE

- Sie können einzelne Bereiche oder alle Bereiche auf die folgenden Arten ausblenden:
 - So können Sie den linken Bereich ausblenden/anzeigen:
Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-7**.
Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden am linken Rand des Hauptfensters.

- Wählen Sie **Fenster > Linken Bereich anzeigen**.
- So können Sie den rechten Bereich ausblenden/anzeigen:
Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9**.
Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden am rechten Rand des Hauptfensters.
Wählen Sie **Fenster > Rechten Bereich anzeigen**.
 - So können Sie den unteren Bereich ausblenden/anzeigen:
Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-8**.
Klicken Sie auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil am unteren Rand des Hauptfensters.
Wählen Sie **Fenster > Unteren Bereich anzeigen**.
 - So können Sie alle Bereiche ausblenden/anzeigen:
Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-0**.
Klicken Sie auf **Bereiche ausblenden/wiederherstellen**.



Wählen Sie **Fenster > Bereiche ausblenden/wiederherstellen**.

ERGEBNIS

Die entsprechenden Bereiche werden ein-/ausgeblendet. Bereiche werden ausgeblendet, wenn neben dem entsprechenden Bereich im Menü kein Häkchen angezeigt wird. Wird ein Häkchen angezeigt, ist der Bereich eingeleblendet.

Wenn Sie alle aktiven Bereiche ausblenden, ändert der Schalter **Bereiche ausblenden/wiederherstellen** in der Werkzeugzeile sein Aussehen und gibt an, welche Bereiche aktiv waren, nun aber ausgeblendet werden.

BEISPIEL



Darstellung, wenn Bereiche eingeleblendet sind



Darstellung, wenn alle Bereiche zuvor eingeleblendet waren, nun aber ausgeblendet sind

Mit Registerkarten und Fenstern arbeiten

In Dorico Elements können Sie Ihre Arbeitsumgebung gemäß Ihrer Arbeitsweise einrichten.

Dorico Elements ermöglicht es Ihnen, mehrere Registerkarten zu öffnen, um mehrere Layouts innerhalb desselben Projekts und desselben Fensters anzuzeigen. Sie können auch dasselbe Projekt in mehreren Fenstern öffnen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arbeitsumgebung einrichten](#) auf Seite 45

Neue Registerkarten öffnen


Sie können eine neue Registerkarte öffnen, um eine andere Ansicht oder ein anderes Layout innerhalb desselben Projektfensters anzuzeigen.

Jede Registerkarte kann ein separates Layout oder eine andere Ansicht eines Layouts enthalten, das bereits auf einer anderen Registerkarte oder in einem anderen Fenster geöffnet ist. Wenn Sie eine neue Registerkarte wählen, werden Sie aufgefordert, ein Layout auszuwählen, das Sie auf der Registerkarte anzeigen möchten.

Sie finden die Registerkarten in der Registerkartenzeile – am oberen Rand des Notenbereichs unterhalb der Werkzeugzeile. Wenn Sie keine Registerkarten sehen, klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Registerkarten anzeigen**.

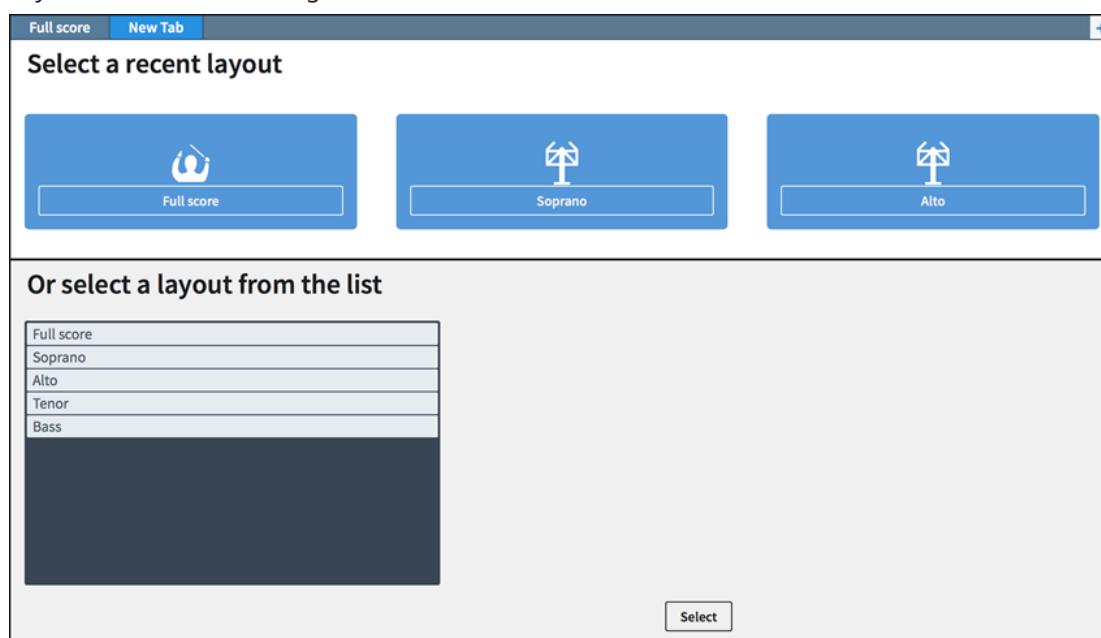


VORGEHENSWEISE

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um eine neue Registerkarte zu öffnen:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-T**.
 - Klicken Sie auf der rechten Seite der Registerkartenzeile auf **Neue Registerkarte**.

 - Wählen Sie **Fenster > Neue Registerkarte**.

ERGEBNIS

Es wird eine neue Registerkarte mit verschiedenen Symbolen am oberen und einer Liste von Layouts am unteren Rand geöffnet.



Im Notenbereich verfügbare Optionen, wenn Sie eine neue Registerkarte öffnen

WEITERE SCHRITTE

Sie können auf eines der Symbole klicken oder ein Layout aus der Liste auswählen. Alternativ können Sie ein Layout über die Layout-Auswahl in der Werkzeugzeile auswählen. Das gewählte Layout wird in der aktiven Registerkarte geöffnet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Registerkartenzeile](#) auf Seite 35

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 32

Ein neues Fenster öffnen

Sie können ein weiteres Fenster für dasselbe Projekt öffnen, wenn Sie zum Beispiel an mehreren Layouts gleichzeitig arbeiten möchten. Sie können das Projekt auch in jedem Fenster in einem anderen Modus anzeigen, also zum Beispiel ein Fenster im Schreiben-Modus und ein anderes im Wiedergabe-Modus.

VORGEHENSWEISE

- Öffnen Sie ein neues Projektfenster auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-T**.
 - Wählen Sie **Fenster > Neues Fenster**.
-

ERGEBNIS

Ein Duplikat des aktiven Fensters wird geöffnet. Es enthält dieselben Registerkarten und dieselben Ansichtsoptionen wie das ursprüngliche Fenster.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrere Projektfenster öffnen](#) auf Seite 49

Ein neues Projekt beginnen

Nachdem Sie einen ersten Eindruck von der Dorico Elements-Benutzeroberfläche bekommen haben, können Sie mit der Eingabe eigener Musik beginnen. In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie ein neues Projekt einrichten.

VORAUSSETZUNGEN

HINWEIS

Alle vorgenommenen Eingaben und alle Bilder, die die Schritte in diesem Kapitel veranschaulichen, sind lediglich als hilfreiche Beispiele gedacht. Sie müssen daher nicht genau dieselben Eingaben machen, um die abgebildeten Ergebnisse zu erzielen.

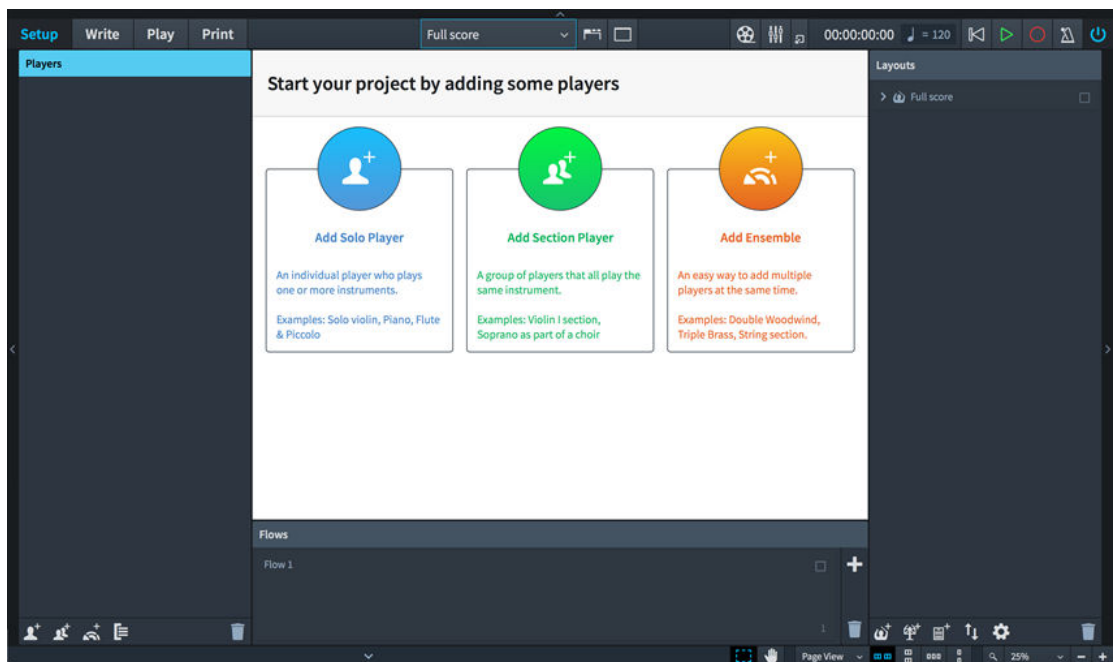
Schließen Sie die Vorlage, ohne sie zu speichern, um anschließend den **Hub** erneut zu öffnen.

VORGEHENSWEISE

- Beginnen Sie auf eine der folgenden Arten ein neues Projekt:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-N**.
 - Klicken Sie auf **Neues leeres Projekt**.
-

ERGEBNIS

Ein neues Projektfenster wird geöffnet.



Wenn Sie ein neues Projekt beginnen, ohne eine bestimmte Projektvorlage auszuwählen, wird der Einrichten-Modus aktiviert. Hier können Sie von Anfang an Spieler festlegen und ihnen Instrumente zuweisen. Im Startbereich in der Mitte des Fensters können Sie verschiedene Arten von Spielern für Ihr Projekt auswählen. Später, nachdem Sie Spieler hinzugefügt haben, wird dieser Bereich zum Notenbereich. Rechts im **Layouts**-Bereich wird ein Eintrag für eine **Gesamtpartitur** angezeigt. Dieser Eintrag ist in jedem neuen Projekt vorhanden. Am unteren Rand des Fensters befindet sich der **Partien**-Bereich, wo Sie separate musikalische Einheiten für Ihr Projekt einrichten können.

WEITERE SCHRITTE

Beginnen Sie Ihr Projekt, indem Sie einen Solospieler oder einen Satzspieler hinzufügen und diesem ein Instrument zuweisen. Sie können jedes beliebige Instrument auswählen. In diesem Kapitel wird als Beispiel ein Klavierspieler hinzugefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fenster](#) auf Seite 31

Einen Solospieler hinzufügen

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie einen Spieler hinzufügen und ihm ein Instrument zuweisen.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben ein neues Projekt begonnen. Sie befinden sich im Einrichten-Modus.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie auf **Solospieler hinzufügen**, um die Instrumentauswahl zu öffnen.



2. Geben Sie im Suchfeld der Instrumentauswahl **Klavier** ein.
 3. Klicken Sie auf **Hinzufügen**.
-

ERGEBNIS

Sie haben Ihren ersten Spieler hinzugefügt. Im Notenbereich werden die erforderlichen Notenzeilen mit ihren jeweiligen Schlüsseln angezeigt.

WEITERE SCHRITTE

Speichern Sie Ihr Projekt. Sie können jederzeit speichern.

Optional können Sie jetzt den Projekttitel ändern oder weitere Spieler hinzufügen.

In den folgenden Kapiteln erfahren Sie, wie Sie Partien und Layouts erstellen können. Wenn Sie direkt mit dem Komponieren beginnen möchten, können Sie diese Kapitel überspringen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten schreiben](#) auf Seite 22

Eine Partie erstellen

Partien sind separate Abschnitte von Noten innerhalb Ihres Projekts, z. B. Sätze oder Lieder. In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie eine Partie erstellen.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens einen Spieler hinzugefügt. Sie befinden sich im Einrichten-Modus.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im Einrichten-Modus im Partien-Bereich am unteren Rand des Fensters auf **Partie hinzufügen**.



ERGEBNIS

Immer wenn Sie auf **Partie hinzufügen** klicken, wird eine neue Partie zu Ihrem Project hinzugefügt. Alle vorhandenen Spieler werden neuen Partien hinzugefügt, und neue Partien werden automatisch zu allen vorhandenen Gesamtpartitur- und Einzelstimmen-Layouts hinzugefügt.

WEITERE SCHRITTE

Sie können auf die Partien-Karte doppelklicken, um die Partie umzubenennen.

Sie können auch Spieler aus der Partie entfernen, indem Sie ihre Kontrollkästchen im **Spieler**-Bereich deaktivieren. Sie können die Partie aus den Layouts entfernen, indem Sie ihre Kontrollkästchen im **Layouts**-Bereich deaktivieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien](#) auf Seite 124

[Partien im Einrichten-Modus umbenennen](#) auf Seite 126

Layouts erstellen

Layouts legen fest, wie Noten für einen oder mehrere Spieler in einer oder mehreren Partien dargestellt werden; dazu zählen Aspekte wie Seitengröße, Ränder, Notenzeilengröße usw. In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie ein neues Layout erstellen.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens einen Spieler und eine Partie hinzugefügt. Sie befinden sich im Einrichten-Modus.

In Ensembles mit mehreren Spielern werden häufig mehrere Layouts verwendet, da jeder Spieler eventuell ein Layout seiner Einzelstimme benötigt. Dorico Elements erstellt automatisch ein Gesamtpartitur-Layout, das alle Spieler und alle Partien sowie Einzelstimmen-Layouts enthält, die

jeweils einen Spieler und alle Partien enthalten. Wenn Sie eine andere Kombination von Spielern und Partien benötigen, zum Beispiel eine Einzelstimme mit Noten für zwei Spieler, können Sie mit der folgenden Methode auch Ihre eigenen Layouts erstellen:

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im **Layouts**-Bereich auf **Einzelstimmen-Layout hinzufügen**.



ERGEBNIS

Im **Layouts**-Bereich wird eine leere Einzelstimme erstellt.

WEITERE SCHRITTE

Sie können auf die leere Einzelstimmen-Karte doppelklicken, wenn Sie sie umbenennen möchten.

Sie können dem Layout auch Partien zuordnen, indem Sie ihre Kontrollkästchen im **Partien**-Bereich aktivieren, und Spieler dem Layout zuordnen, indem Sie ihre Kontrollkästchen im **Spieler**-Bereich aktivieren.

Noten schreiben

Nachdem Sie Ihr Projekt eingerichtet haben, können Sie mit dem Schreiben von Noten beginnen.

Im Schreiben-Modus können Sie Noten und andere Notationselemente in Ihre Partitur eingeben.

TIPP

In Dorico Elements können die meisten Schritte allein mit einer Computertastatur ausgeführt werden. Sie brauchen weder eine Maus noch ein Touchpad. Am effizientesten können Sie Dorico Elements über Tastaturbefehle bedienen. Die schnellste Methode der Noteneingabe ist ein MIDI-Keyboard. Sollten Sie kein MIDI-Keyboard haben, können Sie Ihre Computertastatur verwenden. Selbstverständlich können Sie aber auch eine Maus oder ein Touchpad verwenden, wenn Sie dies bevorzugen.

In den folgenden Abschnitten erfahren Sie, wie man Noten und Notationselemente eingibt.

Ihre ersten Noten eingeben

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie Noten eingeben. Sie können Noten schon eingeben, bevor Sie eine Takt- oder Tonart festgelegt haben.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben Ihr MIDI-Keyboard eingerichtet.

HINWEIS

Wenn Sie noch kein MIDI-Keyboard eingerichtet haben, können Sie die Noten auch mit Ihrer Computertastatur eingeben.

-
- Sie haben im Einrichten-Modus einen Pianisten hinzugefügt.
 - Sie befinden sich im Schreiben-Modus.

VORGEHENSWEISE

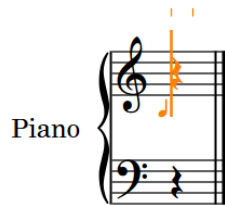
1. Wählen Sie die Pause aus, die nach Hinzufügen eines Solospielers automatisch neben dem Schlüssel eingefügt wurde.



2. Starten Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-N** oder die **Eingabetaste**.
- Doppelklicken Sie auf die Pause.

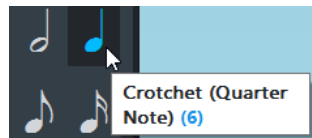
Die Eingabemarke wird aktiviert und erscheint auf der Notenzeile.



3. Klicken Sie im Noten-Bereich auf einen Notenwert.

HINWEIS

Standardmäßig wählt Dorico Elements eine Viertelnote für Sie aus.



4. Beginnen Sie nun, Noten auf dem MIDI-Keyboard zu spielen oder drücken Sie **A, B, C, D, E, F, G** auf Ihrer Computertastatur, um die jeweiligen Tonhöhen einzugeben.

Wenn Sie eine höhere oder tiefere Tonhöhe für die Note wollen, die Dorico Elements für Sie eingibt, können Sie ein anderes Register erwirken.

- Um eine Note über der zuvor eingegebenen Note einzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste** und den Buchstaben für die gewünschte Note.
- Um eine Note unter der zuvor eingegebenen Note einzugeben, drücken Sie die **Strg-Taste** (macOS) oder **Strg-Taste-Alt-Taste** (Windows) und den Buchstaben für die gewünschte Note.

HINWEIS

Sie müssen auf dem Mac die **Strg-Taste** drücken, nicht die **Befehlstaste**.

ERGEBNIS

Die Tonhöhen, die Sie eingeben oder einspielen, werden als Noten festgehalten.

BEISPIEL



Noten eingeben, während die Eingabemarke nach der letzten Note noch aktiv ist

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schreiben-Modus](#) auf Seite 138

[Registerauswahl während der schrittweisen Eingabe](#) auf Seite 155

Eine Taktart hinzufügen

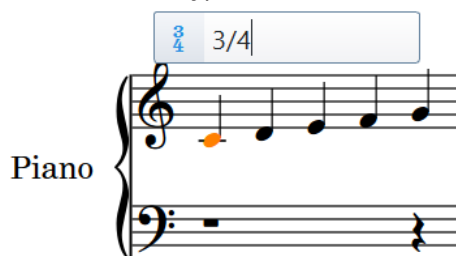
In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie eine Taktart am Anfang der Notenzeile hinzufügen. Sie können eine Taktart vor oder nach Eingabe einer Melodie hinzufügen.

VORAUSSETZUNGEN

Um die Eingabemarke zu deaktivieren, drücken Sie die **Esc-Taste**.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die erste Note in der Notenzeile aus.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-M**.
Über der Notenzeile erscheint ein kleines Einblendfeld für die Taktart.
3. Geben Sie eine typische Taktart in das Feld ein, zum Beispiel 3/4.



4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS



Die Taktart wird automatisch links von der Note angezeigt, und die erforderlichen Taktstriche werden an den korrekten Positionen eingefügt. Wenn Sie eine Tonart einfügen möchten, fahren Sie mit dem nächsten Abschnitt fort.

Eine Tonart hinzufügen

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie eine Tonart hinzufügen. Sie können eine Tonart an jeder rhythmischen Position der Notenzeile hinzufügen.

Wenn Sie ein neues Projekt beginnen, wird standardmäßig keine Tonart angezeigt. Je nachdem, was für Musik Sie komponieren, kann die Tonart als C-Dur interpretiert werden oder als offene Tonart ohne bestimmtes tonales Zentrum.

Sie können die Tonart überall in der Notenzeile ändern. Um die Tonart am Anfang der Notenzeile zu ändern, zum Beispiel in D-Dur, tun Sie Folgendes:

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die erste Note in der Notenzeile aus.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-K**.
Über der Notenzeile wird ein kleines Einblendfeld für die Tonart geöffnet.
3. Geben Sie eine Tonart in das Feld ein. Wenn Sie D-Dur eingeben möchten, geben Sie den Großbuchstaben D ein.
Für d-Moll wählen Sie den Kleinbuchstaben d.



4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.

ERGEBNIS



Die Tonart wird zwischen dem Schlüssel und der Taktart eingegeben. Dorico Elements fügt automatisch Vorzeichen hinzu, falls notwendig.

Ihren ersten Akkord eingeben

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie im Akkordmodus einen Akkord über die Computertastatur eingeben können. Wenn Sie stattdessen ein MIDI-Keyboard verwenden möchten, können Sie den Akkord auch damit eingeben. In diesem Fall müssen Sie den Akkordmodus nicht aktivieren. Dorico Elements gibt automatisch die richtigen Noten ein.

VORAUSSETZUNGEN

Wählen Sie die letzte Note oder Pause in der Notenzeile und drücken Sie die **Eingabetaste**. Dadurch wird die Eingabemarke angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Starten Sie die Akkordeingabe auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Q**.
- Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Akkorde**.



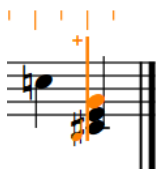
Am oberen Rand der Eingabemarke wird ein Plus-Zeichen angezeigt.



2. Optional: Klicken Sie im Noten-Bereich auf einen Notenwert.
3. Geben Sie die gewünschten Noten für den Akkord ein, indem Sie nacheinander die jeweiligen Tasten von **A** bis **G** drücken. Um zum Beispiel einen C-Dur-Akkord einzugeben, drücken Sie **C**, **E** und **G**.

Standardmäßig fügt Dorico Elements jede neue Note über der zuvor eingegebenen Note ein. Sie können das Notenregister manuell auswählen.

Das Beispiel zeigt ein mögliches Ergebnis.



4. Um die Eingabemarke an die nächste Notenposition zu rücken und mit dem nächsten Akkord fortzufahren, drücken Sie die **Leertaste**.
Dorico Elements rechnet mit weiteren Akkordeingaben, bis Sie die Eingabe deaktivieren.
5. Optional: Um die Akkordeingabe zu deaktivieren, drücken Sie **Q** oder klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld erneut auf **Akkorde**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Registerauswahl während der schrittweisen Eingabe](#) auf Seite 155

Dorico Elements-Konzepte

Die folgenden Abschnitte geben Ihnen einen Überblick über die Design-Philosophie und die Konzepte, auf denen Dorico Elements basiert.

Wir empfehlen Ihnen, sich mit diesen Konzepten vertraut zu machen, da im Laufe der Dokumentation häufig auf sie eingegangen wird.

Design-Philosophie und übergeordnete Konzepte

Um eine Notationssoftware wie Dorico Elements zu erstellen, die besonders für Benutzer interessant sein dürfte, die bereits mit Notationsanwendungen vertraut sind, muss man sich zunächst umfassend mit dem Design auseinandersetzen. Dorico Elements hat ein fortschrittliches Design, das sich an musikalischen Konzepten statt an programmatischer Einfachheit orientiert, was viele Vorteile bietet.

In den meisten grafisch orientierten Notationsanwendungen stellt die Notenzeilen- bzw. Instrumentendefinition, anhand derer eine oder mehrere Notenzeilen erstellt werden, das übergeordnete Konzept dar. Wenn Sie in solchen Anwendungen Ihre Gesamtpartitur einstellen, beginnen Sie, indem Sie die richtige Anzahl von Notenzeilen hinzufügen, wodurch Sie sofort Entscheidungen in Bezug auf Layout treffen müssen. Das bedeutet, dass Sie schon im Voraus wissen müssen, ob sich zum Beispiel zwei Flöten eine Notenzeile teilen oder eigene Notenzeilen erhalten sollen oder ob es zwei oder drei Trompeten geben soll. Viele dieser Entscheidungen haben erhebliche Auswirkungen auf den gesamten Eingabe- und Bearbeitungsprozess sowie auf die Erstellung einzelner Instrumentenstimmen.

Normalerweise muss jedes System in einer Partitur dieselbe Anzahl von Notenzeilen enthalten, selbst wenn einige davon in bestimmten Systemen ausgeblendet sind. Daher müssen Benutzer gemeinsame Konventionen selbst verwalten, z. B. mehrere Spieler mit demselben Instrument, die sich Notenzeilen teilen. Dies ist ein zeitaufwändiger und fehleranfälliger Prozess.

Das Design von Dorico Elements dagegen orientiert sich deutlich enger daran, wie Musik tatsächlich aufgeführt wird. Es behandelt die Partitur als flexiblen Ausdruck der praktischen Entscheidungen, die in eine musikalische Darbietung einfließen, anstatt die Ausführung der Art und Weise unterzuordnen, in der die Partitur ursprünglich ausgelegt war.

In diesem Sinne ist das übergeordnete Konzept von Dorico Elements die Gruppe von menschlichen Musikern, die eine Partitur ausführt. Eine Partitur kann für eine Gruppe, aber auch für mehrere Gruppen geschrieben werden, zum Beispiel für einen Doppelchor oder für ein Orchester mit einem zusätzlichen Kammerensemble, das jenseits der Bühne spielt, und so weiter. Jede Gruppe enthält einen oder mehrere Spieler, die den menschlichen Musikern entsprechen, die ein oder mehrere Instrumente spielen. Spieler können entweder einzelne Personen sein, die mehr als ein Instrument spielen (zum Beispiel ein Oboist, der außerdem Englischhorn spielt), oder Gruppen, in denen jeder nur ein Instrument spielt (zum Beispiel acht Geiger).

Ein wichtiger Unterschied zwischen Dorico Elements und anderen Notationsanwendungen besteht darin, dass der Noteninhalt unabhängig von dem Partitur-Layout ist, in dem er angezeigt wird.

Die eigentlichen Noten, die von der Gruppe in Ihrer Partitur gespielt werden, gehören einer oder mehreren Parteien an. Eine Partie ist ein eigenständiger Abschnitt von Noten, zum Beispiel ein ganzes Lied, ein Satz einer Sonate oder Sinfonie, eine Musicalnummer oder auch eine kurze Skalen- oder Blattspielübung. Spieler können in einer bestimmten Partie Noten zu spielen haben oder auch nicht. Beispielsweise könnten alle Blechbläser aus dem langsamen zweiten Satz einer klassischen Sinfonie geschnitten werden oder bestimmte Spieler bei manchen Filmcues nichts zu spielen haben. All das ist kein Problem, da Sie Spieler innerhalb von Parteien beliebig kombinieren können.

Dorico Elementss Design-Philosophie bietet viele Vorteile. Einer der wichtigsten ist die Möglichkeit, unterschiedliche Partitur-Layouts mit demselben Noteninhalte zu erstellen. So können Sie zum Beispiel im selben Projekt eine Gesamtpartitur mit der Musik jedes Spielers auf separaten Notenzeilen, ein benutzerdefiniertes Partiturlayout mit ausschließlich Klavier- und Gesangsnotenzeilen und eine Instrumentalstimme für jeden Spieler erstellen, die nur ihre jeweilige Musik enthält.

Wichtige musikalische Konzepte

Um effizient mit Dorico Elements arbeiten zu können, ist es wichtig, das konzeptuelle Modell des Programms zu verstehen.

Dieses Modell orientiert sich eng an praktischen Überlegungen, wie Musik geschrieben und von echten Menschen gespielt wird.

Projekte in Dorico Elements

Ein Projekt ist eine einzelne Datei, die Sie innerhalb von Dorico Elements erstellen können. Es kann mehrere Musikstücke beliebiger Dauer enthalten, die für eine beliebige Kombination von Instrumenten geschrieben wurden und unterschiedliche Layouts verwenden.

Zum Beispiel können Sie ein einzelnes Projekt erstellen, das alle Auftakte und Fugen aus Bachs »Das Wohltemperierte Klavier« als separate Parteien enthält.

Modi in Dorico Elements

Die Modi in Dorico Elements geben den logischen Phasenablauf beim Erstellen eines Musikstücks dar, Sie können aber jederzeit zwischen ihnen wechseln, je nachdem, wie Sie persönlich arbeiten möchten.

Dorico Elements enthält die folgenden Modi:

Einrichten

In diesem Modus können Sie die Spieler und Instrumente für Ihr Projekt einrichten. Sie können Parteien erstellen und verwalten und Layouts einrichten.

Schreiben

In diesem Modus können Sie Ihre Noten schreiben. Sie können Noten und Pausen, Tonarten, Taktarten und idiomatische Notationen einfügen.

Wiedergabe

In diesem Modus können Sie Ihr Projekt für die Wiedergabe einrichten. Sie können VST-Instrumente zuweisen, den Mix anpassen und die Klangdauer von Noten in der Wiedergabe ändern, ohne ihre notierte Dauer zu beeinflussen.

Drucken

In diesem Modus können Sie verschiedene Druckaufträge einrichten, zum Beispiel Gesamtpartituren, Übungspartituren, Einzelstimmen und so weiter. Sie können für jeden Druckauftrag Optionen für Papiergröße und doppelseitigen Druck festlegen.

Außerdem können Sie hier Ihre Layouts in verschiedenen Dateiformaten exportieren, z. B. als PNG.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Funktionen der Modi](#) auf Seite 15

Instrumente in Dorico Elements

In Dorico Elements ist ein Instrument ein einzelnes Musikinstrument, zum Beispiel ein Klavier, eine Flöte oder eine Geige. Auch menschliche Stimmen, wie Sopran oder Tenor, gelten als Instrumente.

Dorico Elements verfügt über eine Datenbank mit den Eigenschaften jedes einzelnen Instruments. Dazu zählen der Tonumfang, klassische und ungewöhnliche Spieltechniken, Notationskonventionen, Transpositionseigenschaften, Stimmungen, Schlüssel, Anzahl von Notenzeilen, Art von Notenzeilen usw.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumente](#) auf Seite 108

Spieler in Dorico Elements

In Dorico Elements kann ein Spieler für einen einzelnen Musiker oder mehrere Musiker stehen.

- Ein Solo-Spieler ist ein einzelner Musiker, der ein oder mehrere Instrumente spielt, zum Beispiel ein Klarinettist, der außerdem Alt-Saxophon spielt oder ein Perkussionist, der Bassdrum, Clash-Becken und Triangel beherrscht.
- Ein Satzspieler steht für mehrere Musiker, die alle dasselbe Instrument spielen. So kann zum Beispiel ein Violinsatzspieler für acht Violinisten stehen oder ein Sopransatzspieler für alle Sopranisten in einem gemischten Chor.

HINWEIS

Satzspieler können keine verschiedenen Instrumente übernehmen, aber *divisi* spielen. Das bedeutet, dass sie in kleinere Einheiten unterteilt werden können, was für Streicher häufig erforderlich ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler](#) auf Seite 98

[Divisi](#) auf Seite 686

Gruppen in Dorico Elements

Eine Gruppe entspricht einer Reihe von Musikern, die als Einheit behandelt werden, z. B. ein Chor, Orchester oder Kammerensemble.

In einem typischen Projekt gibt es vielleicht nur eine Gruppe, die alle festgelegten Spieler enthält; um aber in größeren Werken für mehr Übersichtlichkeit zu sorgen, können Sie so viele Gruppen wie nötig erstellen. Es kann außerdem nötig sein, Spieler solchen Gruppen zuzuweisen, um zum Beispiel ihre Notenzeilen in der Dirigentenpartitur korrekt zu verklammern und zu beschriften.

BEISPIEL

Ein Werk für Doppelchor und Orgel kann die beiden Chöre als getrennte Gruppen festlegen. So kann jeder Chor neben den Beschriftungen für die einzelnen Vokalistinnen (Sopran, Alt, Tenor, Bass) innerhalb des Chors auch eine eigene übergeordnete Beschriftung erhalten.

In komplexen Werken wie »A Symphony of Three Orchestras« von Elliott Carter kann jedes einzelne Orchester als separate Gruppe eingerichtet werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielergruppen](#) auf Seite 121

Partien in Dorico Elements

Partien sind separate Musikabschnitte, die in Bezug auf ihren musikalischen Inhalt komplett voneinander unabhängig sind, zum Beispiel ein einzelnes Lied aus einem Album, ein Satz einer Sonate oder Symphonie, eine Darbietung in einem Musical oder eine kurze Skalen- oder Blattspielübung mit einer Länge von nur wenigen Takten. Ein einzelnes Projekt kann eine oder mehrere Partien enthalten.

Jede Partie kann Noten für eine beliebige Kombination von Spielern enthalten. Zum Beispiel sind Blechbläser in den zweiten Sätzen klassischer Symphonien oft stumm, weshalb Sie sie für den zweiten Satz einfach aus der Partie entfernen können. Nehmen wir als anderes Beispiel eine Reihe von Cues für einen Film: Bestimmte Spieler werden möglicherweise für einige Cues nicht benötigt, so dass jede Partie nur die Spieler enthalten würde, die darin etwas zu spielen haben.

Indem man Spieler einzelne Partien richtig zuweist, ist Dorico Elements zum Beispiel in der Lage, Tacet-Bögen für einzelne Instrumentalstimmen automatisch zu erstellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien](#) auf Seite 124

Layouts in Dorico Elements

Layouts kombinieren Noteninhalte in Form von Partien, mit Regeln für Seitenlayout und Notensatz. Neben Einzelstimmen-Layouts für einzelne Spieler können Sie Layouts für mehrere Spieler aus verschiedenen Partien erstellen. Sie können Layouts verwenden, um Musik auf Seiten zu arrangieren, die gedruckt oder in andere Dateiformate exportiert werden können.

Ein typisches Projekt für ein Ensemble mit mehreren Spielern enthält mehrere Layouts. So enthält zum Beispiel ein Streichquartett in drei Sätzen vier einzelne Spieler – zwei Geigen, eine Viola und ein Cello – und drei Partien, eine für jeden Satz. Für ein solches Projekt könnten fünf Layouts erforderlich sein:

- Vier Layouts, die die jeweiligen Noten aller drei Partien für jeden einzelnen Spieler enthalten, also die einzelnen Instrumentenstimmen
- Ein Layout, das die Noten aller drei Sätze und für alle vier Spieler enthält, also die Gesamtpartitur

Jedes Layout ermöglicht die unabhängige Einstellung praktisch aller Aspekte der Notenanzeige, einschließlich Notenzeilengröße, Notenabstand und Systemformatierung. Außerdem kann jedes Layout auch unabhängige Layout-Eigenschaften haben, zum Beispiel Seitengröße, Ränder, Kopf- und Fußzeilen.

Die Standardformatierung von Seiten in Layouts wird durch Musterrahmen bestimmt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 127

[Seiten-Layouts](#) auf Seite 297

[Musterseiten](#) auf Seite 296

Benutzeroberfläche

Die Benutzeroberfläche von Dorico Elements ist so gestaltet, dass sie möglichst wenig ablenkt, aber dennoch sofortigen Zugriff auf alle wichtigen Werkzeuge bietet.

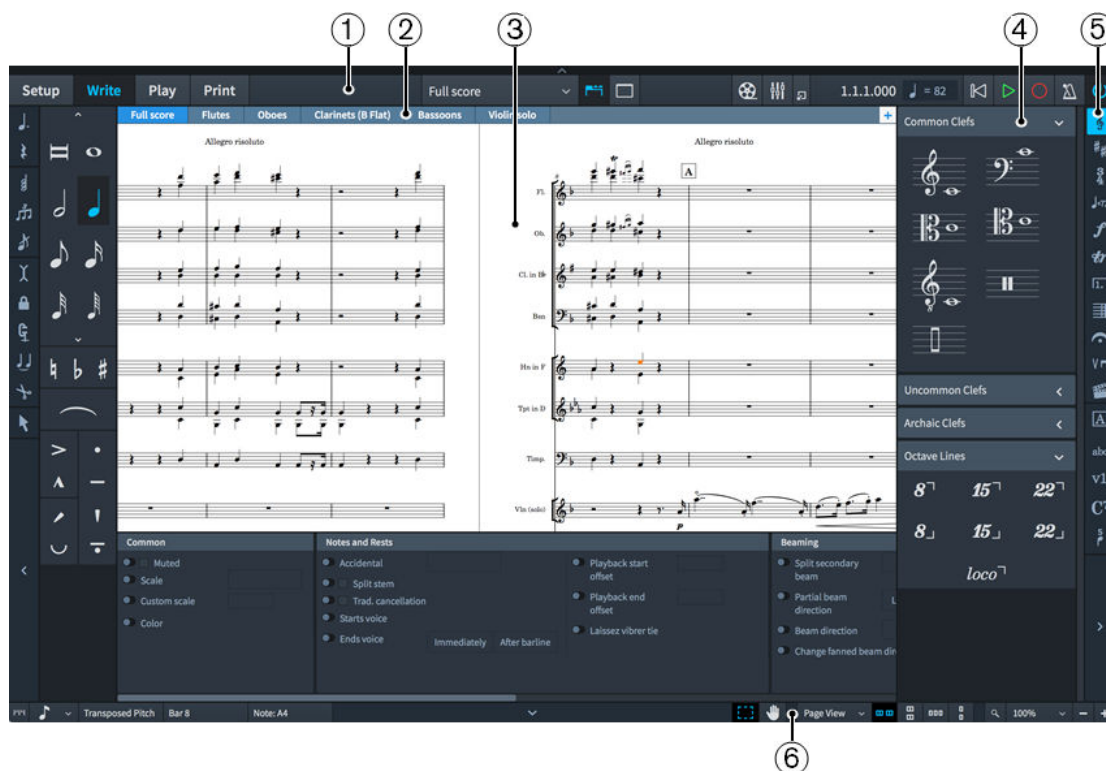
Sie können die Benutzeroberfläche ausprobieren, ohne Schaden an Ihrem Projekt anzurichten. Sie können ungewollte Änderungen jederzeit rückgängig machen oder Ihr Projekt schließen, ohne es zu speichern.

Fenster

Dorico Elements beinhaltet ein Projektfenster und schwebende Fenster.

Projektfenster

Sie können mehrere Projektfenster für dasselbe oder für verschiedene Projekte öffnen. Das Projektfenster besteht aus mehreren Bereichen.



Projektfenster

1 Werkzeugzeile

Gibt Ihnen Zugriff auf die Modi, die Optionen der Arbeitsumgebung, den **Mixer**, das **Video**-Fenster und die grundlegenden Transportoptionen.

2 Registerkartenzeile

Im Einrichten- und Schreiben-Modus zeigt die Registerkartenzeile die aktuell geöffneten Registerkarten an. Wenn Sie den Notenbereich trennen und mehrere Registerkarten öffnen, werden Registerkartengruppen angezeigt.

3 **Projekt-Startbereich/Notenbereich/Event-Darstellung/Druckvorschaubereich**

Wenn Sie ein neues, leeres Projekt erstellen, zeigt dieser Bereich im Einrichten- und Schreiben-Modus den Projekt-Startbereich, in dem Sie Ihre ersten Spieler einfügen können. Nachdem Sie einen Spieler oder ein Ensemble hinzugefügt haben, wird dieser Bereich zum Notenbereich, in dem die Partitur oder Teile der Partitur angezeigt werden, die Sie einrichten, schreiben, bearbeiten und formatieren. Im Wiedergabe-Modus enthält dieser Bereich eine Event-Darstellung, in der die Auswirkungen der Bearbeitung der Wiedergabe Ihrer Partitur angezeigt werden. Im Drucken-Modus zeigt der Druckvorschaubereich eine Vorschau an, in der Sie erkennen können, wie Ihr Projekt aussehen wird, wenn es auf Papier gedruckt oder als Grafikdatei exportiert wird.

4 **Bereiche**

Stellt Noten und Notationselemente zur Verfügung, die Sie zum Erstellen und Bearbeiten Ihrer Noten benötigen. Die einzelnen Bereiche enthalten je nach Modus unterschiedliche Elemente und Funktionen.

5 **Werkzeugfeld**

Bietet Zugriff auf verschiedene Elemente und Werkzeuge, die Sie zum Eingeben und Bearbeiten Ihrer Noten verwenden können. Verschiedene Werkzeugfelder enthalten je nach Modus unterschiedliche Elemente und Werkzeuge.

6 **Statuszeile**

Ermöglicht es Ihnen, eine andere Ansicht und eine andere Seitenanordnung des Notenbereichs auszuwählen. Es enthält auch Zoom-Optionen und eine Zusammenfassung Ihrer aktuellen Auswahl im Notenbereich.

Schwebende Fenster

In Dorico Elements können Sie schwebende Fenster öffnen, z. B. das **Mixer**- und das **Transport**-Fenster. Diese Fenster können unabhängig vom im Hauptfenster ausgewählten Modus ein- und ausgeblendet werden. Anhand der folgenden Optionen können Sie schwebende Fenster ein- und ausblenden:

Anzeigen Mixer



Blendet das **Mixer**-Fenster ein/aus.

Transportleiste anzeigen



Blendet das **Transport**-Fenster ein/aus.

Video anzeigen



Blendet das **Video**-Fenster ein/aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrere Projektfenster öffnen](#) auf Seite 49

Werkzeugzeile

Die Werkzeugzeile gibt Ihnen Zugriff auf die Modi und Optionen der Arbeitsumgebung sowie auf den **Mixer** und die wichtigsten Transportoptionen.

Die Werkzeugzeile ist in allen Modi und unabhängig vom verwendeten Werkzeug verfügbar. Wenn Sie die Werkzeugzeile aus einem bestimmten Grund ausblenden müssen, können Sie auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil über der Werkzeugzeile klicken.



Die Werkzeugzeile enthält die folgenden Elemente:

- 1 Modi**
Auswählbare Arbeitsbereiche im Projektfenster, die in unterschiedlichen Phasen der Partiturerstellung verwendet werden. Wenn die Breite des Hauptprojektfensters entsprechend reduziert wird, bilden die Modus-Schaltflächen ein Menü.
- 2 Optionen der Arbeitsumgebung**
Diese Optionen ermöglichen Ihnen die Auswahl verschiedener Layouts zum Öffnen im Notenbereich sowie Änderungen an der Arbeitsumgebung.
- 3 Video anzeigen**
Blendet das **Video**-Fenster ein/aus.
- 4 Mixer anzeigen**
Blendet das **Mixer**-Fenster ein/aus.
- 5 Mini-Transport**
Geben Ihnen einen schnellen Zugriff auf die wichtigsten Transportfunktionen, einschließlich **Wiedergabe**, **Aufnehmen** und **Klick**.
- 6 Projekt aktivieren**
Zeigt an, welches Projekt für die Wiedergabe aktiviert ist, wenn Sie mehrere Projekte geöffnet haben.

Optionen der Arbeitsumgebung

Die Optionen der Arbeitsumgebung in der Mitte der Werkzeugzeile ermöglichen Ihnen die Auswahl verschiedener Layouts sowie Änderungen an der Arbeitsumgebung.

Layout-Auswahl



Ermöglicht es Ihnen, andere Layouts auszuwählen, die auf der aktuellen Registerkarte angezeigt werden sollen.

Registerkarten anzeigen

Blendet die Registerkartenzeile über dem Notenbereich ein oder aus.



Darstellung, wenn die Registerkartenzeile ausgeblendet ist



Darstellung, wenn die Registerkartenzeile eingeblendet ist

Bereiche ausblenden/wiederherstellen

Blendet alle offenen Bereiche ein oder aus.



Darstellung, wenn Bereiche eingeblendet sind



Darstellung, wenn alle Bereiche zuvor eingeblendet waren, nun aber ausgeblendet sind

Mini-Transport

Der Mini-Transport auf der rechten Seite der Werkzeugzeile gibt Ihnen schnellen Zugriff auf die wichtigsten Transportfunktionen von Dorico Elements.

Transportleiste anzeigen

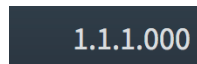


Öffnet das **Transport**-Fenster.

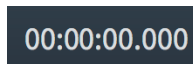
Zeitanzeige

Zeigt die Position der Abspielmarke in einem der folgenden Formate an:

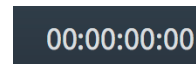
- Takte, Zählzeiten und Ticks
- Verstrichene Zeit in der folgenden Reihenfolge der Einheiten: Stunden, Minuten, Sekunden, Millisekunden
- Timecode in der folgenden Reihenfolge der Einheiten: Stunden, Minuten, Sekunden, Frames



Zeitanzeige mit Takten und Zählzeiten



Zeitanzeige mit Anzeige der abgelaufenen Zeit



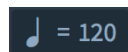
Zeitanzeige mit Anzeige des Timecode

Sie können den in der Zeitanzeige angezeigten Inhalt durch Anklicken ändern.

Tempo

Zeigt das Tempo an, das sowohl für die Wiedergabe als auch für die Aufnahme verwendet wird. Der Wert ändert sich gemäß der jeweiligen Position der Abspielmarke. Seine Darstellung ändert sich entsprechend dem ausgewählten Modus.

Sie können den Tempo-Modus ändern, indem Sie auf die **Tempo**-Zählzeiteinheit klicken.



So sieht das **Tempo** aus, wenn »Festes Tempo« aktiviert ist



So sieht das **Tempo** aus, wenn »Tempo folgen« aktiviert ist

Rücklauf zum Anfang der Partie



Setzt die Abspielmarke an den Anfang der Partie zurück.

Wiedergabe

Startet/stoppt die Wiedergabe an der vorherigen Abspielmarke.



Wiedergabe bei gestoppter Wiedergabe



Wiedergabe während Wiedergabe

Aufnehmen



Startet/beendet die MIDI-Aufnahme.

Klick



Spielt/deaktiviert den Klick des Metronoms während der Wiedergabe und Aufnahme.

Projekt aktivieren



Zeigt an, welches Projekt für die Wiedergabe aktiviert ist, wenn Sie mehrere Projekte geöffnet haben.

TIPP

Das **Transport**-Fenster umfasst zusätzliche Transportfunktionen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transport-Fenster](#) auf Seite 374

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 363

[Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 362

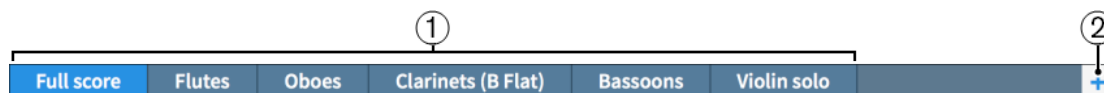
[Tempomodus ändern](#) auf Seite 367

Registerkartenzeile

Die Registerkartenzeile in Dorico Elements ermöglicht es Ihnen, unterschiedliche Layouts in ein und demselben Projektfenster anzuzeigen. Sie befindet sich zwischen der Werkzeugzeile und dem Notenbereich.

TIPP

Wenn Sie die Registerkartenzeile nicht sehen können, klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Registerkarten anzeigen**. Wenn **Registerkarten anzeigen** ausgewählt ist, wird die Registerkartenzeile immer angezeigt, selbst wenn nur eine einzige Registerkarte geöffnet ist.

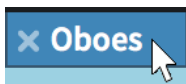


Die Registerkartenzeile enthält Folgendes:

1 Registerkarten

Es werden alle aktuell geöffneten Registerkarten angezeigt, deren Position von links nach rechts der Reihenfolge entspricht, in der Sie sie geöffnet haben. Jede Registerkarte ist mit dem Namen des ausgewählten Layouts beschriftet. Die gegenwärtig im Notenbereich angezeigte Registerkarte wird hervorgehoben.

Wenn Sie mit der Maus über eine einzelne Registerkarte fahren, erscheint ein **x**, mit dem Sie die Registerkarte schließen können.



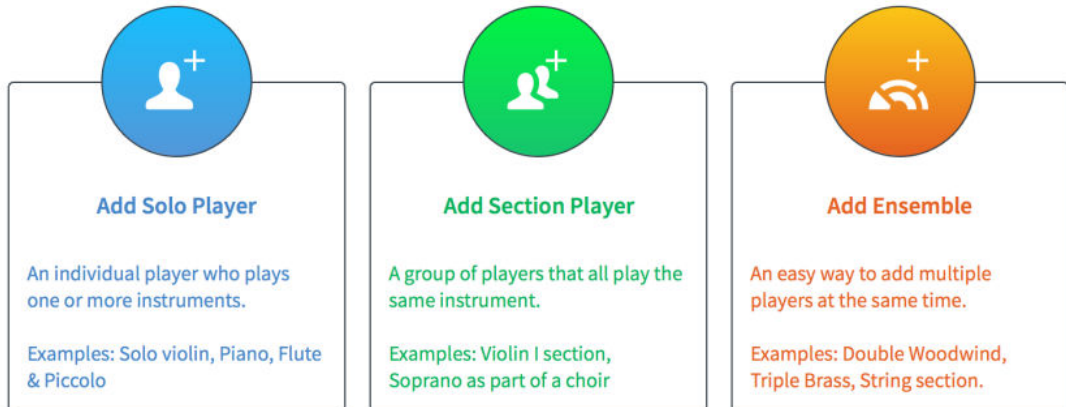
2 Neue Registerkarte

Damit können Sie eine neue Registerkarte öffnen. Registerkarten können verschiedene Layouts oder eine zusätzliche Ansicht eines Layouts enthalten, das bereits auf einer anderen Registerkarte oder in einem anderen Fenster geöffnet ist.

Projekt-Startbereich

Der Projekt-Startbereich wird im Einrichten- und Schreiben-Modus in der Mitte des Projektfensters angezeigt, wenn sie ein neues, leeres Projekt einrichten. Wenn Sie mindestens einen Spieler hinzufügen, wechselt die Ansicht in den Notenbereich.

Start your project by adding some players



The image shows three cards for adding players. Each card has a circular icon at the top with a plus sign, a title, a description, and examples.

- Add Solo Player** (Blue icon): An individual player who plays one or more instruments. Examples: Solo violin, Piano, Flute & Piccolo.
- Add Section Player** (Green icon): A group of players that all play the same instrument. Examples: Violin I section, Soprano as part of a choir.
- Add Ensemble** (Orange icon): An easy way to add multiple players at the same time. Examples: Double Woodwind, Triple Brass, String section.

Projekt-Startbereich

Im Projekt-Startbereich werden Karten angezeigt, mit denen Sie Ihre ersten Spieler hinzufügen können. Um Spieler hinzuzufügen, klicken Sie eine der Karten an:

Solospieler hinzufügen

Fügt einen einzelnen Spieler hinzu, dem Sie ein oder mehrere Instrumente zuweisen können.

Satzspieler hinzufügen

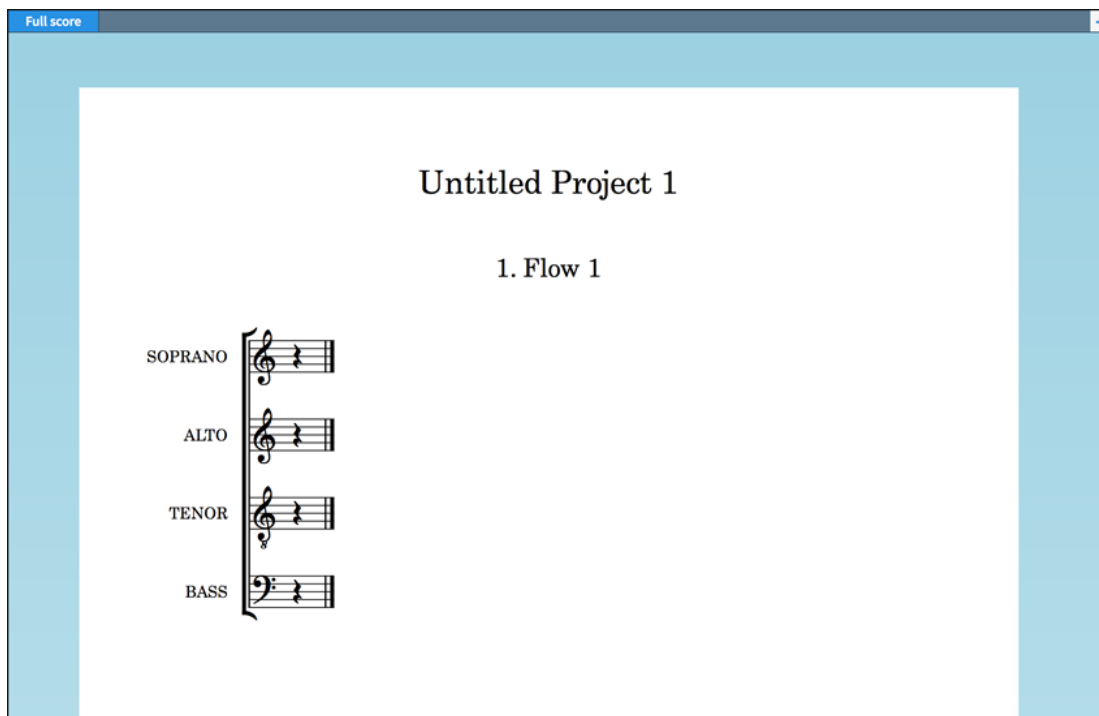
Fügt einen Spieler hinzu, der für mehrere Spieler steht, die alle dasselbe Instrument spielen.

Ensemble hinzufügen

Fügt mehrere Spieler hinzu, die unterschiedliche Instrumente spielen. Die verfügbaren Ensembles stehen für Standardkombinationen von Musikern.

Notenbereich

Im Einrichten- und Schreiben-Modus wird im Notenbereich die Partitur angezeigt, die Sie bearbeiten können.



Notenbereich mit einer Beispielpartitur

Der Notenbereich kann in verschiedenen Ansichten angezeigt werden. Die Registerkartenleiste des Notenbereichs ermöglicht es Ihnen, verschiedene Layouts aus Ihrem Projekt zu öffnen und zwischen ihnen zu wechseln. Die Scrollleisten am rechten und unteren Rand des Notenbereichs ermöglichen Ihnen das Scrollen im Layout.

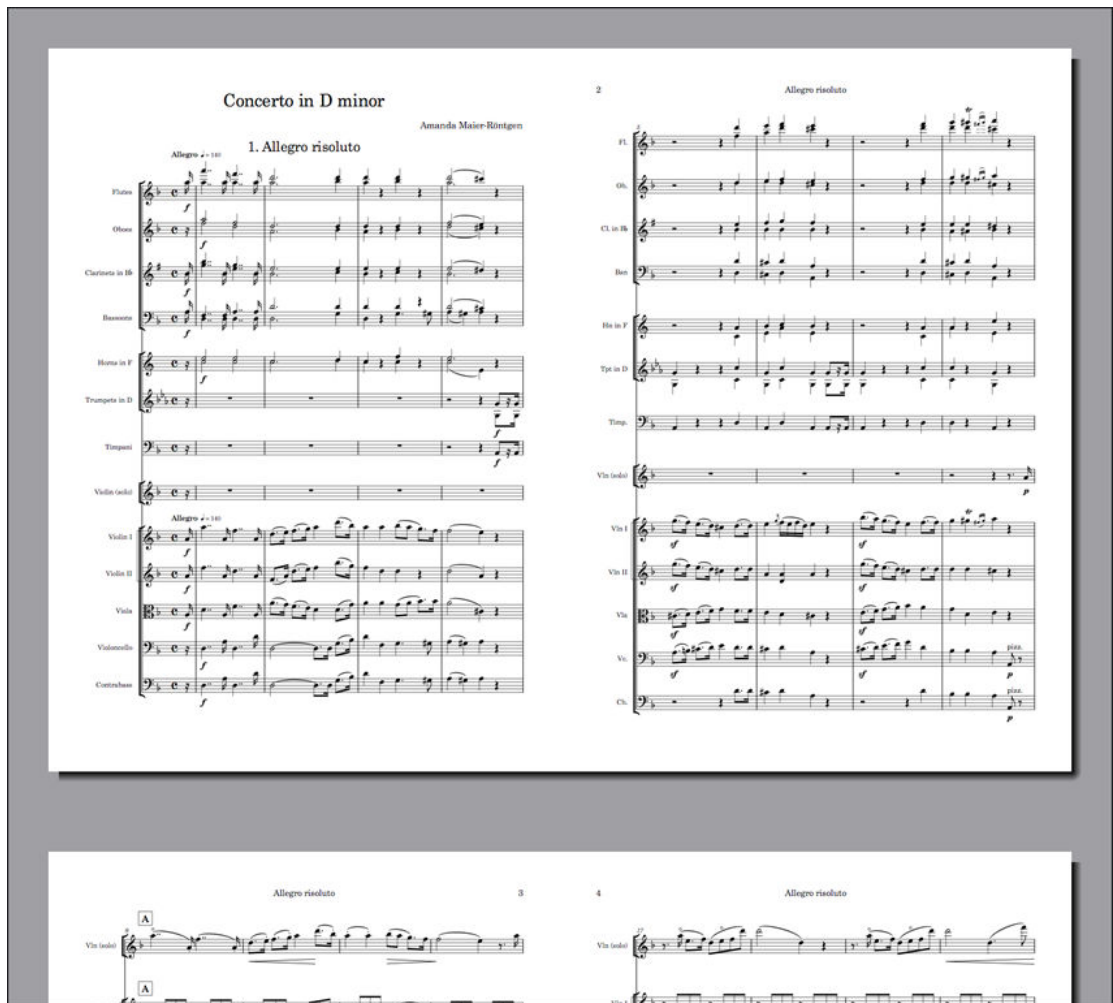
Wenn die Bereiche rechts, links und unten im Fenster geöffnet sind, kann die Größe des Notenbereichs reduziert werden. Sie können bei Bedarf Bereiche ein- und ausblenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bereiche ein-/ausblenden](#) auf Seite 16

Druckvorschaubereich

Der Druckvorschaubereich im Drucken-Modus zeigt eine Vorschau der Inhalte an, die gedruckt oder als Grafikdatei exportiert werden sollen.



Druckvorschaubereich, der eine für den Druck mit 2 Seiten auf ein Blatt vorbereitete Partitur anzeigt

Im Druckvorschaubereich können Sie durch die angezeigten Seiten scrollen, aber keine Änderungen an Ihren Layouts vornehmen. Wenn Sie Änderungen vornehmen wollen, müssen Sie in den Einrichten- oder Schreiben-Modus wechseln.

HINWEIS

Sie können zur ersten Seite im Layout springen, indem Sie die **Pos1-Taste** drücken, und zur letzten Seite, indem Sie die **Ende-Taste** drücken.

Falls Sie mehrere Layouts auswählen, um sie innerhalb eines Druckauftrags zu drucken, dann zeigt der Druckvorschaubereich nur das erste Layout an. Wenn Sie im Druckvorschaubereich die Seitenanordnung für alle Layouts anzeigen möchten, müssen Sie jedes Layout einzeln prüfen, bevor Sie mit dem Drucken beginnen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 398

Bereiche

Die Bereiche im Projektfenster enthalten die Noten, Notationselemente und Funktionen, die Sie benötigen, um Ihre Noten einzurichten, zu schreiben, zu bearbeiten und zu formatieren.



Bereiche im Schreiben-Modus

- 1 Linker Bereich. Im Schreiben-Modus ist dies der Noten-Bereich.
- 2 Rechter Bereich. Im Schreiben-Modus ist dies der Notationselemente-Bereich.
- 3 Unterer Bereich. Im Schreiben-Modus ist dies der Eigenschaften-Bereich.

Die Bereiche haben in jedem Modus unterschiedliche Namen und Funktionen in Dorico Elements.

Modi und ihre Bereiche

Modus	Linker Bereich	Rechter Bereich	Unterer Bereich
Einrichten	Spieler	Layouts	Partien
Schreiben	Noten	Notationselemente	Eigenschaften
Wiedergabe	n/a	VST- und MIDI-Instrumente	n/a
Drucken	Layouts	Druckoptionen	n/a

Einige Bereiche werden standardmäßig angezeigt. Sie können jeden Bereich einzeln oder alle Bereiche gleichzeitig aus- und einblenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Modi in Dorico Elements](#) auf Seite 28
- [Bereiche ein-/ausblenden](#) auf Seite 16
- [Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 85
- [Projektfenster im Schreiben-Modus](#) auf Seite 138
- [Projektfenster im Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 331

[Projektfenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 398

Ein-/Ausblenden-Pfeile

Ein-/Ausblenden-Pfeile zeigen an, dass Objekte und Menüs vertikal oder horizontal erweitert/ eingeklappt werden können.

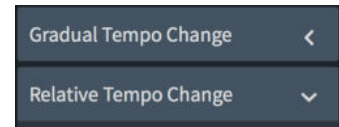
In Dorico Elements werden Ein-/Ausblenden-Pfeile häufig verwendet, um Bereiche, Abschnitte und erweiterte Optionen aus-/einzublenden und Karten zu erweitern/verkleinern, wie z. B. Spielerkarten im Spieler-Bereich im Einrichten-Modus.



Ein-/Ausblendenpfeil für den unteren Bereich



Ein-/Ausblendenpfeile sowohl für die Spielerkarte als auch für das darin befindliche Instrument



Ein-/Ausblendenpfeile für Abschnitte im Tempo-Bereich

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bereiche ein-/ausblenden](#) auf Seite 16

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 86

[Instrumente](#) auf Seite 108

Werkzeugfelder

Werkzeugfelder stehen im Schreiben-Modus und Wiedergabe-Modus zur Verfügung. Sie enthalten verschiedene Werkzeuge und Optionen entsprechend dem aktiven Modus, aber im Allgemeinen können Sie damit Noten und Notationselemente eingeben und ändern. Mit den Werkzeugen im Notations-Werkzeugfeld können Sie festlegen, welche Optionen im Notationselemente-Bereich angezeigt werden.

Die folgenden Werkzeugfelder stehen in den verschiedenen Modi zur Verfügung:

Schreiben-Modus

- Noten-Werkzeugfeld auf der linken Seite des Fensters
- Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters

Wiedergabe-Modus

- Wiedergabe-Werkzeugfeld auf der linken Seite des Fensters

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 139

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 144

[Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 332

Statuszeile

In der Statuszeile am unteren Rand der Projektfenster können Sie eine andere Ansicht und Seitenanordnung im Notenbereich auswählen.

HINWEIS

Nicht alle Optionen in der Statuszeile sind in allen Modi verfügbar.



Statuszeile im Schreiben-Modus

1 Auswahlmenü für das rhythmische Raster

So können Sie den Wert des rhythmischen Rasters ändern, der sich auf bestimmte Aspekte der Eingabe und Bearbeitung auswirkt, zum Beispiel auf die Einheit, um die Elemente verschoben werden.

2 Statusanzeige

Zeigt Informationen über das ausgewählte Layout und die Auswahl an und ist wie folgt in bis zu drei Abschnitte unterteilt (von links nach rechts):

- Transposition des ausgewählten Layouts
- Der Takt/Taktbereich der aktiven Auswahl.
- Zusammenfassung der Auswahl, zum Beispiel die Tonhöhe einer einzelnen ausgewählten Note oder der sich aus mehreren ausgewählten Noten ergebende Akkord.

3 Ein-/Ausblenden-Pfeil

Ermöglicht es Ihnen, den unteren Bereich im Einrichten- und Schreiben-Modus ein-/auszublenden.

4 Auswahlwerkzeuge

Ermöglichen es Ihnen, im Schreiben-Modus zwischen dem **Auswahl-Werkzeug** und dem **Hand-Werkzeug** zu wechseln.

5 Auswahl des Ansichtstyps

Ermöglicht es Ihnen, im Einrichten- und im Schreiben-Modus einen der verfügbaren Ansichtstypen für den Notenbereich auszuwählen.

6 Seitenanordnungs-Optionen

Ermöglichen es Ihnen, zwischen verschiedenen horizontalen und vertikalen Anordnungen von einzelnen Seiten oder Seitenpaaren (Doppelseiten genannt) zu wählen.

7 Zoom-Optionen

Ermöglichen es Ihnen, den Zoom-Faktor für den Notenbereich und seinen Inhalt zu ändern. Es gibt Voreinstellungen für Zoomstufen, aber Sie können auch eine benutzerdefinierte Zoomstufe verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 148

[Ansichtstypen](#) auf Seite 42

[Seitenanordnungen für die Seitenansicht](#) auf Seite 43

[Zoom-Optionen](#) auf Seite 44

Auswahlwerkzeuge

Dorico Elements ermöglicht Ihnen die Wahl eines Auswahlwerkzeugs aus der Statuszeile, mit dem Sie Elemente im Notenbereich auswählen oder verschieben können.

Sie können die folgenden Werkzeuge verwenden:

Auswahl-Werkzeug

Ermöglicht es Ihnen, per Ziehen ein Rechteck um mehrere Noten und Notationselemente zu zeichnen, die Sie auswählen möchten.



Hand-Werkzeug

Ermöglicht es Ihnen, die Ansicht im Notenbereich zu verschieben.



TIPP

Um das andere Werkzeug kurz zu benutzen, ohne es auszuwählen, können Sie bei Verwendung der Maus die **Umschalttaste** drücken.

Mehrere Elemente über einen Auswahlbereich auswählen

Sie können mit einem Auswahl-Werkzeug mehrere Noten gleichzeitig in einem bestimmten Bereich im Schreiben-Modus und Wiedergabe-Modus auswählen.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Statuszeile auf **Auswahl-Werkzeug**.



2. Klicken Sie und ziehen Sie den Cursor über die Region im Notenbereich, in dem Sie alles auswählen wollen.

Es wird ein graues Rechteck angezeigt, so dass Sie erkennen können, welche Noten und Notationselemente ausgewählt werden. Es empfiehlt sich, in eine Ecke des auszuwählenden Bereiches zu klicken, um den Cursor anschließend diagonal in die gegenüberliegende Ecke zu ziehen.

ERGEBNIS

Alle Noten und Notationselemente im Bereich innerhalb des grauen Rechtecks werden ausgewählt.

HINWEIS

Es werden nur Elemente ausgewählt, die sich vollständig innerhalb des Bereichs befinden. Wenn sich jedoch ein Teil einer Note/Haltebogenkette innerhalb des Bereichs befindet, wird die gesamte Note/Haltebogenkette ausgewählt.

Die Ansicht verschieben

Sie können die Ansicht innerhalb des Notenbereichs im Schreiben-Modus verschieben, um zum Beispiel bei aktivem Zoom andere Seitenbereiche sichtbar zu machen.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Statuszeile auf **Hand-Tool**.



2. Klicken Sie in einen leeren Bereich des Notenbereichs und ziehen Sie.
Wenn Sie den Mauszeiger bewegen, wird er zu einem Handsymbol.
-

Ansichtstypen

In Dorico Elements existieren verschiedene Möglichkeiten, Ihre Layouts anzuzeigen. Dorico Elements speichert den gewählten Ansichtstyp für jedes Layout, so dass Sie ihn nur einmal festlegen müssen.

Folgende Ansichtstypen sind verfügbar:

Fortlaufende Ansicht

Zeigt Ihre Noten in einem einzigen, fortlaufenden System an. Außerdem zeigt sie alle Notenzeilen an, die im aktiven Layout und der aktiven Partie enthalten sind.

Dieser Ansichtstyp ist vor allem bei der Noteneingabe nützlich, da er es Ihnen ermöglicht, sich auf die musikalischen Inhalte Ihres Projekts zu konzentrieren.

Standardmäßig werden Taktzahlen an jedem Takt über jeder Notenzeile angezeigt. Notenzeilenbeschriftungen werden auch über jeder Notenzeile angezeigt und folgen beim Scrollen der Ansicht, so dass sie stets sichtbar sind.

HINWEIS

Die Notenabstände werden in der fortlaufenden Ansicht nicht ausgerichtet, d. h., sie werden weder erweitert noch verkürzt, um der Breite einer Seite oder eines Notenrahmens zu entsprechen. Änderungen am Notenabstand, die in der fortlaufenden Ansicht vorgenommen werden, wirken sich jedoch auch auf die Seitenansicht aus.

Der Notenabstand wird jedoch nicht ausgerichtet und es besteht keine automatische vertikale Kollisionsvermeidung, so dass sich Noten und Elemente überschneiden können.

Seitenansicht

Zeigt Ihr Layout auf Seiten an und entspricht genau dem Erscheinungsbild beim Drucken oder Exportieren.

Dieser Ansichtstyp ist nützlich, wenn Sie Doppelseiten oder Einzelseiten anzeigen möchten. Doppelseiten helfen Ihnen dabei, geeignete Stellen zum Umblättern zu finden, da Instrumentalisten nur am Ende der rechten Seite einer Doppelseite umblättern müssen. Die Anzeige von Einzelseiten kann nützlich sein, wenn das Layout als Reihe von einzelnen Seiten gedruckt wird. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn Sie eine Leporellofaltung verwenden möchten. In solchen Fällen ist die Unterscheidung zwischen linken und rechten Seiten nicht notwendig.

TIPP

Auf der **Allgemein**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, welcher Standard-Ansichtstyp für alle künftigen Projekte verwendet werden soll.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 51

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 50

Seitenanordnungen für die Seitenansicht

Sie können die Art und Weise der Anordnung von Seiten im Notenbereich ändern.

Doppelseiten horizontal



Zeigt Seiten als Doppelseiten an, wobei jedes Seitenpaar von links nach rechts in einer Reihe dargestellt wird.

Doppelseiten vertikal



Zeigt Seiten als Doppelseiten an, wobei jedes Seitenpaar von oben nach unten in einer Spalte dargestellt wird.

Einzelseiten horizontal



Zeigt Einzelseiten von links nach rechts an.

Einzelseiten vertikal



Zeigt Einzelseiten von oben nach unten an.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 50

Zoom-Optionen

Sie können mit den Zoom-Optionen in der Statuszeile die Größe der Seitenanzeige im Notenbereich ändern.

Benutzerdefinierter Zoom

Öffnet ein Dialogfeld, in dem Sie einen benutzerdefinierten Zoom-Prozentsatz festlegen können.

Zoom einstellen

Ermöglicht die Auswahl eines der voreingestellten Zoom-Faktoren. Sie können einen festen Zoom-Faktor auf der **Allgemein**-Seite in den **Programmeinstellungen** für alle künftigen Projekte festlegen.

Verkleinern

Verkleinert Noten und Notationselemente im Notenbereich.

Vergrößern

Vergrößert Noten und Notationselemente im Notenbereich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 51

Zoomstufe des Notenbereichs ändern

Sie können die Zoomstufe des Notenbereichs ändern, z. B. wenn Sie bei der Noteneingabe einen größeren Überblick haben möchten, aber bei detaillierten grafischen Änderungen Noten und Notationen genauer sehen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Vergrößern Sie die Zoomstufe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste+**.
 - Spreizen Sie auf einem Touchpad zwei Finger.
 - Scrollen Sie mit einem Mousrad nach oben.
 - Verwenden Sie die Zoomoptionen in der Statuszeile.
 2. Verringern Sie die Zoomstufe mit einer der folgenden Methoden:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**.
 - Bewegen Sie auf einem Touchpad zwei Finger aufeinander zu.
 - Scrollen Sie mit einem Mousrad nach unten.
 - Verwenden Sie die Zoomoptionen in der Statuszeile.
-

ERGEBNIS

Die Zoomstufe des Notenbereichs wurde geändert. Wenn Sie etwas ausgewählt hatten, verwendet Dorico Elements diese Auswahl als Fokus für den Zoom. Wenn Sie nichts ausgewählt haben, fokussiert Dorico Elements auf den Bereich, der sich zuvor in der Mitte der Ansicht befand.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zoomstufe in Spuren in der Event-Darstellung ändern](#) auf Seite 344

Arbeitsumgebung einrichten

In Dorico Elements können Sie Ihre Arbeitsumgebung gemäß Ihrer Arbeitsweise einrichten.

Dorico Elements ermöglicht es Ihnen, mehrere Registerkarten zu öffnen, um mehrere Layouts innerhalb desselben Projekts und desselben Fensters anzuzeigen. Sie können auch dasselbe Projekt in mehreren Fenstern öffnen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bereiche ein-/ausblenden](#) auf Seite 16

Zwischen Layouts wechseln

Wenn Sie in Ihrem Projekt mehrere Layouts erstellt haben, können Sie in jedem Modus zwischen den im Notenbereich angezeigten wechseln. Im Einrichten-, Schreiben- und Notensatz-Modus wird dadurch nur das Layout in der aktuellen Registerkarte geändert.

HINWEIS

Sie können nur zwischen Layouts wechseln, denen Spieler zugewiesen sind.

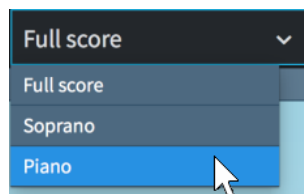
VORGEHENSWEISE

- Wechseln Sie zu einem anderen Layout auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-]**, um zum nächsten Layout zu wechseln.
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-[**, um zum vorherigen Layout zu wechseln.
 - Wählen Sie ein Element in einer Notenzeile oder in der Pianorolle des Spielers aus, dessen Layout Sie öffnen möchten, und drücken Sie **W**.

HINWEIS

Implizite Pausen sind keine Elemente.

- Wählen Sie ein Layout über die Layout-Auswahl in der Werkzeugzeile aus.



ERGEBNIS

Das ausgewählte Layout wird im Notenbereich geöffnet. Es ersetzt das zuvor auf der Registerkarte geöffnete Layout.

Neue Registerkarten öffnen


Sie können mehrere Registerkarten im gleichen Projektfenster öffnen, mit denen Sie mehrere Layouts oder verschiedene Ansichten desselben Layouts anzeigen können. So können Sie zum Beispiel Ihr vollständiges Partiturlayout in der Seitenansicht auf einer Registerkarte und in der fortlaufenden Ansicht auf einer anderen Registerkarte anzeigen.

Jede Registerkarte kann ein separates Layout oder eine andere Ansicht eines Layouts enthalten, das bereits auf einer anderen Registerkarte oder in einem anderen Fenster geöffnet ist. Wenn Sie eine neue Registerkarte wählen, werden Sie aufgefordert, ein Layout auszuwählen, das Sie auf der Registerkarte anzeigen möchten.

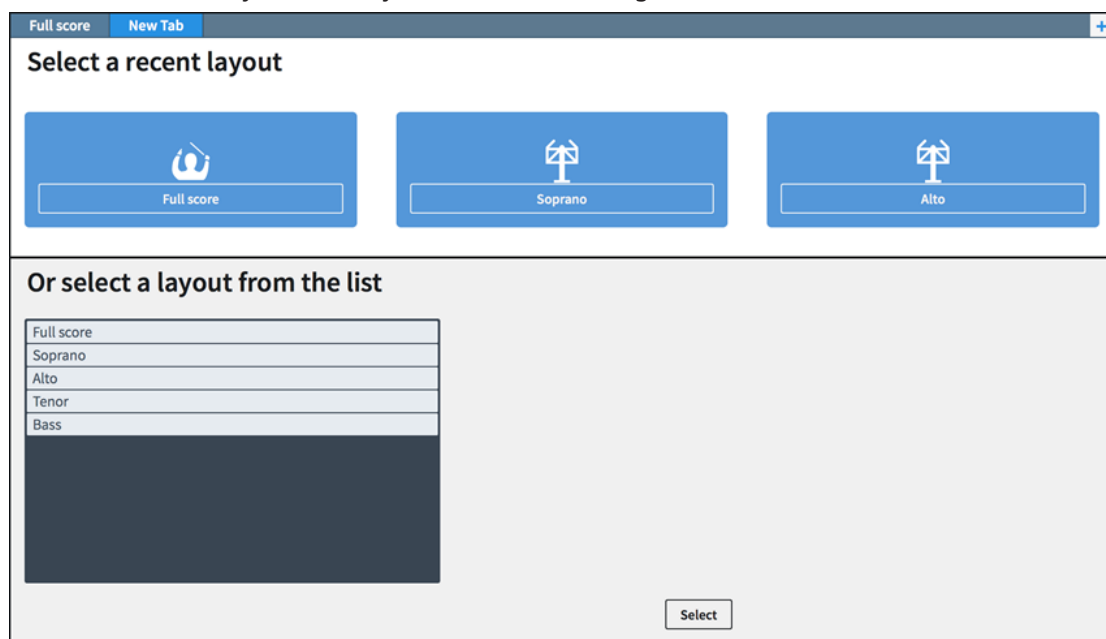
Sie finden die Registerkarten in der Registerkartenzeile – am oberen Rand des Notenbereichs unterhalb der Werkzeugzeile. Wenn Sie keine Registerkarten sehen, klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Registerkarten anzeigen**.



VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie eine neue Registerkarte auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-T**.
 - Klicken Sie auf der rechten Seite der Registerkartenzeile auf **Neue Registerkarte**.

 - Wählen Sie **Fenster > Neue Registerkarte**.

Es wird eine neue Registerkarte mit zuletzt verwendeten Layouts am oberen und einer Liste von anderen Layouts im Projekt am unteren Rand geöffnet.



2. Wählen Sie auf eine der folgenden Arten ein Layout aus, das in der neuen Registerkarte geöffnet werden soll:
 - Klicken Sie auf eines der Symbole.
 - Wählen Sie ein Layout aus der Liste am unteren Rand aus.
 - Wählen Sie ein Layout über die Layout-Auswahl in der Werkzeugzeile aus.
-

ERGEBNIS

Das gewählte Layout wird in der aktiven Registerkarte geöffnet.

TIPP

Sie können auch zwischen verschiedenen Layouts innerhalb derselben Registerkarte wechseln.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Registerkartenzeile](#) auf Seite 35

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 32

Registerkarten schließen

Sie können einzelne Registerkarten mit Layouts, die Sie nicht mehr benötigen, schließen. Dabei können Sie mehrere Registerkarten gleichzeitig schließen.

VORGEHENSWEISE

- Schließen Sie Registerkarten auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie die Registerkarte aus, die Sie schließen möchten und drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-W**.
 - Bewegen Sie die Maus über die Registerkarte, die Sie schließen möchten und klicken Sie auf **x**.
 - Wählen Sie die einzelne Registerkarte aus, die Sie schließen möchten und wählen Sie aus dem Kontextmenü **Registerkarte schließen** aus.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte, die Sie nicht schließen möchten und wählen Sie aus dem Kontextmenü **Andere Registerkarten schließen** aus.

HINWEIS

Sie können die letzte Registerkarte in einem Fenster nicht schließen. Wenn nur noch eine Registerkarte geöffnet ist und Sie die Registerkarten nicht mehr anzeigen möchten, deaktivieren Sie **Registerkarten anzeigen** in der Werkzeugzeile. Die Registerkarte wird nicht mehr angezeigt, aber das entsprechende Layout ist nach wie vor sichtbar.

ERGEBNIS

Wenn Sie eine einzelne Registerkarte ausgewählt und geschlossen haben, werden die ausgewählte Registerkarte und das zugehörige Layout geschlossen.

Wenn Sie eine einzelne Registerkarte ausgewählt und die anderen Registerkarten geschlossen haben, werden alle offenen Registerkarten mit Ausnahme der ausgewählten Registerkarte geschlossen.

Zwischen Registerkarten wechseln

Sie können zwischen verschiedenen geöffneten Registerkarten wechseln, um unterschiedliche Layouts im Notenbereich anzuzeigen.

VORGEHENSWEISE

- Wechseln Sie zwischen Registerkarten auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Tab-Taste**, um durch alle offenen Registerkarten zu navigieren.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Tab-Taste**, um durch alle geöffneten Registerkarten in umgekehrter Reihenfolge zu navigieren.

- Klicken Sie auf die Registerkarte, zu der Sie wechseln möchten.
-

Reihenfolge von Registerkarten ändern

Sie können Registerkarten an eine andere Position in der Registerkartenleiste verschieben.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie eine Registerkarte an und ziehen Sie sie an die neue Position.
Die anderen Registerkarten werden verschoben, um anzuzeigen, wo die gezogene Registerkarte positioniert wird.
-

Mehrere Registerkarten im selben Projektfenster anzeigen

Sie können Ihr Projektfenster vertikal oder horizontal aufteilen, um zwei Registerkarten gleichzeitig anzuzeigen. So können Sie verschiedene Layouts entweder nebeneinander oder übereinander anzeigen.

Durch das Aufteilen des Projektfensters werden die aktuell geöffneten Registerkarten in zwei Gruppen unterteilt. Sie können Registerkarten jederzeit zwischen den Gruppen verschieben, um zum Beispiel verschiedene Layouts zu vergleichen oder zwei Ansichten desselben Layouts zu vergleichen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Registerkarte mit dem Layout aus, das Sie in eine neue Registerkartengruppe verschieben möchten.
 2. Teilen Sie die Ansicht auf eine der folgenden Arten auf:
 - Um Layouts nebeneinander anzuzeigen, wählen Sie **Fenster > Vertikale Trennung**.
 - Um Layouts übereinander anzuzeigen, wählen Sie **Fenster > Horizontale Trennung**.
-

ERGEBNIS

Das Projektfenster wird geteilt, um zwei Registerkarten gleichzeitig anzuzeigen. Die ausgewählte Registerkarte wird in die neue Registerkartengruppe verschoben.

Registerkarten in eine andere Registerkartengruppe verschieben

Sie können Registerkarten in andere Registerkartengruppen verschieben.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens zwei Registerkarten geöffnet, die beide im gleichen Projektfenster angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie auf die Registerkarte und ziehen Sie sie in die Ziel-Registerkartengruppe.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Neue Registerkarten öffnen](#) auf Seite 46

Registerkarten in andere Fenster verschieben

Sie können Registerkarten in ein anderes geöffnetes Fenster innerhalb desselben Projekts verschieben, um die entsprechenden Layouts in einem neuen Fenster anzuzeigen.

HINWEIS

- Die Layouts müssen zum selben Projekt gehören. Wenn Sie versuchen, eine Registerkarte in ein Fenster eines anderen Projekts zu verschieben, wird ein neues Fenster für das Projekt erstellt, zu dem das Layout gehört.
 - Sie können Registerkarten nur in andere Fenster verschieben, wenn Sie mindestens zwei Registerkarten geöffnet haben.
-

VORGEHENSWEISE

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um ein neues Fenster innerhalb desselben Projekts zu erstellen und die Registerkarte in dieses Fenster einzufügen, klicken Sie eine Registerkarte an, ziehen Sie sie nach rechts oder links aus der Registerkartenzeile hinaus und lassen Sie die Maustaste los.
 - Um die Registerkarte in die Registerkartenzeile eines anderen geöffneten Fensters innerhalb desselben Projekts einzufügen, klicken Sie die Registerkarte an und ziehen Sie sie in die gewünschte Registerkartenzeile.
 - Wählen Sie eine Registerkarte aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie **Registerkarte in neues Fenster verschieben** aus dem Kontextmenü.
 - Wählen Sie eine Registerkarte aus und wählen Sie **Fenster > Registerkarte in neues Fenster verschieben**.
-

Mehrere Projektfenster öffnen

Sie können mehrere Projektfenster für dasselbe Projekt öffnen, wenn Sie zum Beispiel an mehreren Layouts gleichzeitig arbeiten möchten. Sie können das Projekt auch in jedem Fenster in einem anderen Modus anzeigen, also zum Beispiel ein Fenster im Schreiben-Modus und ein anderes im Wiedergabe-Modus.

Während der Wiedergabe wird in allen Fenstern, die zu ein und demselben Projekt gehören, die Abspielmarke angezeigt. Außerdem verschiebt sich die Anzeige automatisch, um den Noten während der Wiedergabe zu folgen.

VORGEHENSWEISE

- Öffnen Sie ein neues Projektfenster auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-T**.
 - Wählen Sie **Fenster > Neues Fenster**.
-

ERGEBNIS

Ein Duplikat des aktiven Fensters wird geöffnet. Es enthält dieselben Registerkarten und dieselben Ansichtsoptionen wie das ursprüngliche Fenster.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Abspielmarke](#) auf Seite 362

In den Vollbildmodus wechseln

Sie können die verfügbare Bildschirmfläche für Ihre Noten maximieren, indem Sie jedes Projektfenster auf Bildschirmgröße vergrößern.

Sie können auch Desktop-Elemente Ihres Betriebssystems ausblenden, z. B. die Taskleiste in Windows oder die Menüleiste und das Dock in macOS.

Innerhalb von Dorico Elements können Sie auch Bereiche im rechten, linken und unteren Teil des Fensters ein- und ausblenden.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Vollbild**.

WEITERE SCHRITTE

Um zur Standard-Ansicht zurückzukehren, wählen Sie **Ansicht > Vollbild**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bereiche ein-/ausblenden](#) auf Seite 16

Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln

Sie können zwischen verschiedenen Ansichtstypen im Notenbereich wechseln. Wenn z. B. ein Flötenspieler in Ihrem Projekt die Piccolo-Stimme doppelt, können Sie in die fortlaufende Ansicht wechseln, um neben der Flöten-Notenzeile auch die Piccolo-Notenzeile zu sehen.

VORGEHENSWEISE

1. Wechseln Sie auf eine der folgenden Arten in die fortlaufende Ansicht oder die Seitenansicht:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt-Taste-2**, um zur fortlaufenden Ansicht zu wechseln.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt-Taste-1**, um zur Seitenansicht zu wechseln.
 - Wählen Sie in der Statuszeile **Fortlaufende Ansicht** oder **Seitenansicht** in der Ansichtsauswahl.



2. Optional: Wenn Sie **Seitenansicht** ausgewählt haben, wählen Sie eine der folgenden verfügbaren Seitenanordnungen in der Statuszeile.

**Doppelseiten
horizontal**



**Doppelseiten
vertikal**



**Einzelseiten
horizontal**



**Einzelseiten
vertikal**



ERGEBNIS

Der Ansichtstyp des Notenbereichs wurde geändert. In der Seitenansicht werden standardmäßig nur Notenzeilen mit Noten oder Elementen angezeigt. Bei Spielern, die mehrere leere Instrumente innehaben, wird in der Gesamtpartitur nur das Hauptinstrument angezeigt.

In der fortlaufenden Ansicht werden alle Notenzeilen im Projekt angezeigt. Der Notenabstand wird jedoch nicht ausgerichtet und es besteht keine automatische vertikale Kollisionsvermeidung, so dass sich Noten und Elemente überschneiden können.

TIPP

- In der fortlaufenden Ansicht können Sie die Standardabstände zwischen den Notenzeilen auf der Seite **Vertikale Abstände** in **Einrichten > Layout-Optionen** ändern.
- Im **Ansicht**-Abschnitt der **Allgemein**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, welcher Standard-Ansichtstyp für alle Projekte verwendet werden soll.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ansichtstypen](#) auf Seite 42

[Seitenanordnungen für die Seitenansicht](#) auf Seite 43

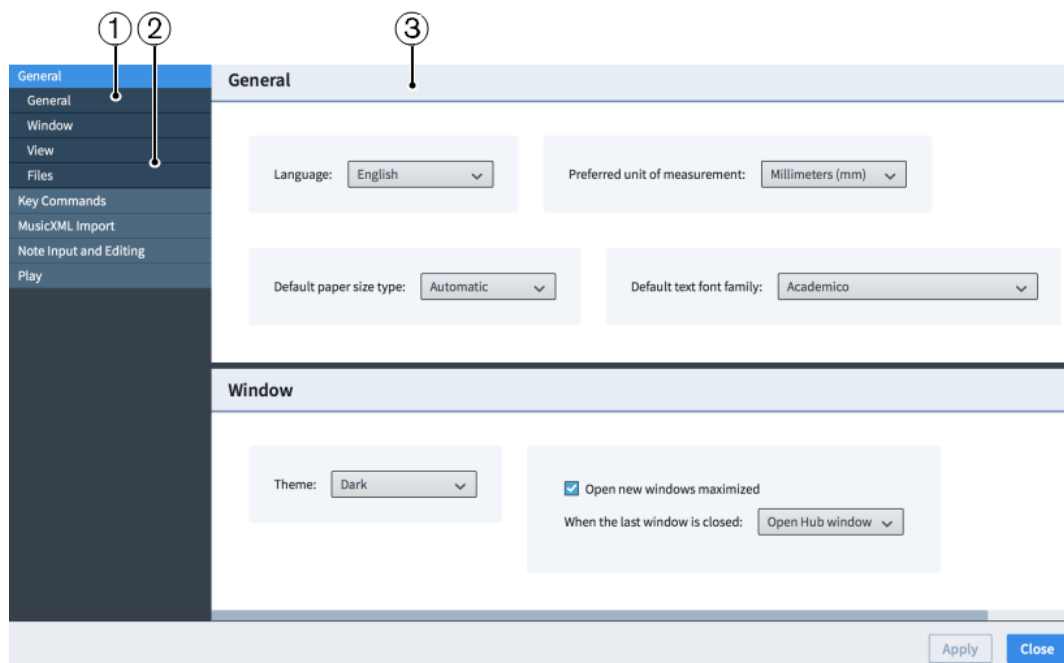
[Notenzeilen-Spationierung in der fortlaufenden Ansicht ändern](#) auf Seite 328

Programmeinstellungen-Dialog

Im **Programmeinstellungen**-Dialog können Sie permanente Einstellungen für Ihre Arbeitsumgebung vornehmen und wichtige Tastaturbefehle festlegen.

Sie können die **Programmeinstellungen** auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, (Komma).
- Wählen Sie **Dorico > Programmeinstellungen** (macOS).
- Wählen Sie **Bearbeiten > Programmeinstellungen** (Windows).



Programmeinstellungen

Der **Programmeinstellungen**-Dialog umfasst Folgendes:

1 Seitenliste

Enthält die in Seiten unterteilten Kategorien von Optionen, die Sie im Dialog anzeigen und ändern können. Wenn Sie auf eine Seite in dieser Liste klicken, werden alle zutreffenden Abschnittsüberschriften unterhalb der Seite in der Seitenliste angezeigt.

2 Abschnittsüberschriften

Zeigt die Titel aller Abschnitte auf der ausgewählten Seite an. Sie können auf diese Abschnittsüberschriften klicken, um direkt zu diesem Seitenabschnitt zu gelangen.

3 Abschnitt

Die Seiten sind in Abschnitte unterteilt, die mehrere Optionen enthalten können. Abschnitte, die viele Optionen enthalten, sind in Unterabschnitte unterteilt. Bei Optionen mit mehreren Einstellungsmöglichkeiten wird die ausgewählte Einstellung hervorgehoben.

HINWEIS

Die Anordnung der Optionen auf der **Tastaturbefehle**-Seite unterscheidet sich wesentlich von der auf anderen Seiten im **Programmeinstellungen**-Dialog. Diese Seite wird separat genauer beschrieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ansichtstypen](#) auf Seite 42

[Zoom-Optionen](#) auf Seite 44

[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 41

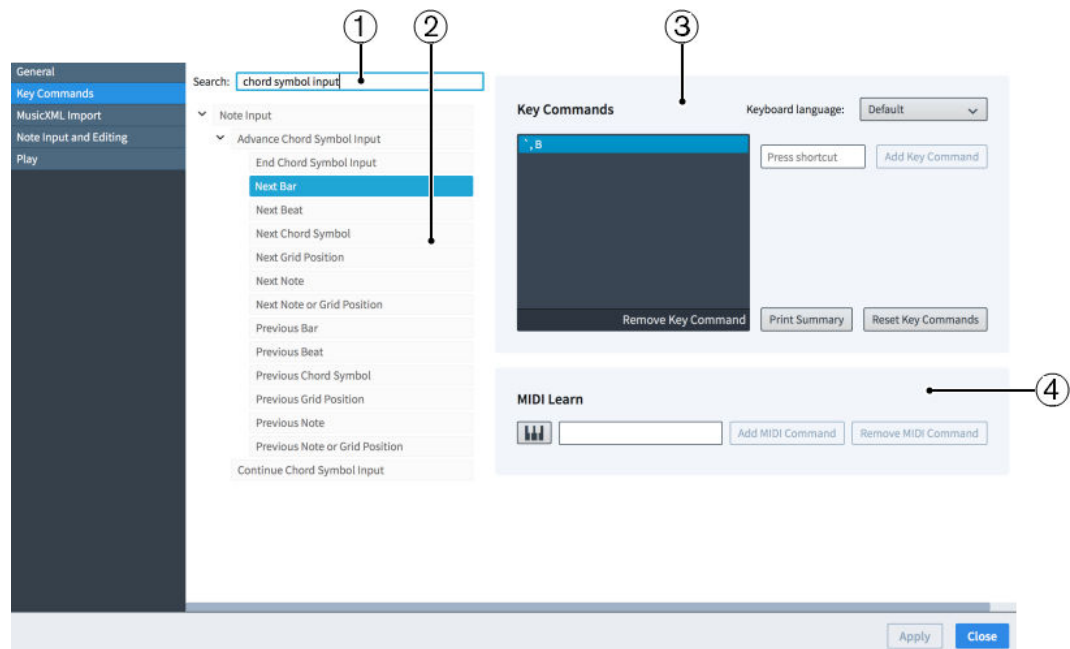
[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 94

Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog

Mit Hilfe der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie alle Elemente und Funktionen anzeigen, denen Tastaturbefehle zugewiesen werden können, bestehende Tastaturbefehle ändern und neue Tastaturbefehle Elementen und Funktionen zuweisen, denen standardmäßig kein Tastaturbefehl zugewiesen wurde.

Die meisten Hauptmenüs in Dorico Elements haben Tastaturbefehle für bestimmte Menüelemente. Außerdem gibt es zahlreiche weitere Dorico Elements-Funktionen, denen Tastaturbefehle zugeordnet werden können. Dies kann bei Elementen oder Aktionen hilfreich sein, die Sie regelmäßig ausführen, zum Beispiel beim Ändern des rhythmischen Rasters.

- Sie finden die Seite **Tastaturbefehle**, indem Sie den **Programmeinstellungen**-Dialog öffnen und in der Seitenliste auf **Tastaturbefehle** klicken.



Tastaturbefehle-Seite in Programmeinstellungen

Die Seite **Tastaturbefehle** umfasst Folgendes:

1 Suchen-Feld

Hier können Sie nach Menüelementen und Funktionen suchen, um Tastaturbefehle anzuzeigen, zu ändern oder hinzuzufügen. Da es mehrere Ebenen von Ein-/Ausblenden-

Pfeilen gibt, bevor Sie viele Menüelemente und Funktionen erreichen, ist dies oft der schnellste Weg, um zu finden, wonach Sie suchen.

2 Menüelemente und Funktionen

Es werden die Menüelemente und Funktionen angezeigt, denen Tastaturbefehle zugewiesen werden können. Die Liste kann mit Hilfe des **Suchen**-Felds gefiltert werden. Die Ein-/Ausblenden-Pfeile neben den Optionen zeigen an, dass weitere verfügbar sind, wenn die Option erweitert wird.

Wenn Sie mit der Maus über Menüelemente und Funktionen fahren, erscheint ein Tooltip, der bei einigen Funktionen mit besonders langen Namen hilfreich ist.

3 Tastaturbefehle-Abschnitt

Hier können Sie alle bestehenden Tastaturbefehle sehen, die für das ausgewählte Menüelement oder die Funktion in der Liste der zugewiesenen Tastaturbefehle eingestellt sind, und Sie können neue einstellen. Wenn Sie einen Tastaturbefehl eingeben, der bereits einem anderen Menüelement oder einer anderen Funktion zugeordnet ist, erhalten Sie eine Warnung, dass Sie diesen Tastaturbefehl nicht verwenden können.

Sie können mehrere Tastaturbefehle demselben Menüelement oder derselben Funktion zuweisen, und das Menü **Tastatursprache** ermöglicht es Ihnen, verschiedene Tastaturbefehle für jede der verfügbaren Sprachen zuzuweisen.

- **Tastaturbefehl hinzufügen**
Fügt den gedrückten Tastaturbefehl dem ausgewählten Menüelement oder der ausgewählten Funktion hinzu.
- **Tastaturbefehl entfernen**
Entfernt den ausgewählten Tastaturbefehl vom ausgewählten Menüelement bzw. von der ausgewählten Funktion.
- **Übersicht drucken**
Damit navigieren Sie zu einer Offline-Seite in einem Webbrowser, die Ihre Tastaturbefehle auf einer interaktiven Tastatur anzeigt.
- **Tastaturbefehle zurücksetzen**
Damit können Sie alle Tastaturbefehle auf ihre Standardeinstellungen zurücksetzen.

4 MIDI Learn-Bereich

Ermöglicht es Ihnen, MIDI-Controller, Noten und Kombinationen von Noten zuzuweisen, um Steuerelemente und Funktionen zu steuern.

- **MIDI Learn**



Bereitet Dorico Elements zum Empfang der MIDI-Eingangsdaten vor, die Sie als Befehl speichern möchten.

- **MIDI-Befehl hinzufügen**
Damit können Sie die geänderten oder gedrückten MIDI-Controller oder Noten dem ausgewählten Menüelement oder der ausgewählten Funktion hinzufügen.
- **MIDI-Befehl entfernen**
Damit können Sie den MIDI-Befehl von dem ausgewählten Menüelement oder der ausgewählten Funktion entfernen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 55

[MIDI-Befehle zuweisen](#) auf Seite 56

Interaktive Anzeige der Tastaturbefehle in Dorico Elements

Die interaktive Anzeige der **Dorico Tastaturbefehle** bildet eine virtuelle Computertastatur ab, auf der den Tasten Tastaturbefehle zugeordnet sind, die entsprechend den zugewiesenen Sondertasten verschiedenfarbig unterlegt sind. Im Folgenden werden alle Tastaturbefehle für die ausgewählte Sprachbelegung der Tastatur, unterteilt in globale und modusspezifische Gruppen, aufgeführt.

Sie können die Map der **Dorico Tastaturbefehle** auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Wählen Sie **Hilfe > Tastaturbefehle**.
- Wählen Sie **Bearbeiten > Programmeinstellungen** und klicken Sie auf **Übersicht drucken** im Bereich **Tastaturbefehle** des **Programmeinstellungen**-Dialogs.



Die interaktive Anzeige der Tastaturbefehle bei Auswahl von English US

Die Map **Dorico Tastaturbefehle** wird in einem Webbrowser geöffnet. Sie ermöglicht Ihnen, eine der folgenden Aktionen durchzuführen:

- Wählen Sie einen Kontext aus, um die verfügbaren Tastaturbefehle anzuzeigen. Der Kontext eines Tastaturbefehls gibt den Modus an, in dem er verwendet werden kann. Tastaturbefehle mit globalem Kontext funktionieren in allen Modi.
- Um anzuzeigen, welche Tasten in Kombination mit einer bestimmten Sondertaste einen Tastaturbefehl bilden, drücken Sie eine Sondertaste auf Ihrer Computertastatur, zum Beispiel die **Umschalttaste**, oder klicken Sie auf eine Sondertaste auf der virtuellen Tastatur. Sie können auch mehrere Sondertasten gleichzeitig drücken. Die virtuelle Computertastatur hebt die relevanten Tasten hervor und zeigt auf jeder von ihnen an, welche Funktion ihr zugewiesen ist.
- Um nach einem bestimmten Tastaturbefehl zu suchen, geben Sie einen oder mehrere Begriffe in das Suchfeld ein.
- Eine Übersicht über alle verfügbaren Tastaturbefehle bietet Ihnen die Liste unterhalb der virtuellen Tastatur. Die Tastaturbefehle sind nach dem Kontext aufgeführt, in dem sie verwendet werden können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbelegung ändern](#) auf Seite 56

Nach Tastaturbefehlen von Funktionen suchen

Sie können nach Tastaturbefehlen suchen, die Funktionen oder Menüelementen in Dorico Elements zugewiesen sind.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie auf **Tastaturbefehle** in der Seitenliste.
3. Geben Sie im Feld **Suchen** den Namen der Funktion ein.
Die Einträge unter dem Suchfeld werden nach den eingegebenen Begriffen gefiltert.
4. Erweitern Sie einen Eintrag und wählen Sie die Funktion aus, für die Sie den Tastaturbefehl anzeigen möchten.
Über besonders lange Namen können Sie mit dem Mauszeiger fahren, um einen Tooltip einzublenden.

ERGEBNIS

Wenn die Funktion einen Tastaturbefehl hat, wird dieser in der Liste zugewiesener Tastaturbefehle angezeigt.

TIPP

Sie können auch in der interaktiven Anzeige der Tastaturbefehle nach Funktionen suchen.

Tastaturbefehle zuweisen

Sie können vielen Menüelementen und Funktionen Tastaturbefehle zuweisen, zum Beispiel, wenn Sie ein Menüelement häufig verwenden und schnell darauf zugreifen möchten, aber standardmäßig kein Tastaturbefehl zugewiesen ist. Außerdem können Sie vorhandene Tastaturbefehle ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie auf **Tastaturbefehle** in der Seitenliste.
 3. Suchen Sie nach dem Namen einer Funktion und wählen Sie sie aus.
Über besonders lange Namen können Sie mit dem Mauszeiger fahren, um einen Tooltip einzublenden.
 4. Optional: Klicken Sie auf **Tastaturbefehl entfernen**, falls der Funktion bereits ein Tastaturbefehl zugewiesen wurde.
Wenn Sie einen neuen Tastaturbefehl zuweisen, ohne den vorhandenen zu entfernen, können Sie beide Tastaturbefehle nutzen.
 5. Klicken Sie auf das Eingabefeld **Tastaturkürzel eingeben**.
 6. Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Tastenkombination, die Sie als Tastaturbefehl zuweisen möchten.
 7. Klicken Sie auf **Tastaturbefehl hinzufügen**.
Der Tastaturbefehl wird der Liste der zugewiesenen Tastaturbefehle hinzugefügt.
 8. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Der gedrückte Tastaturbefehl wird dem ausgewählten Menüelement oder der ausgewählten Funktion zugewiesen. Sie können ihn sofort verwenden.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle zurücksetzen](#) auf Seite 57

MIDI-Befehle zuweisen

Sie können bestimmte Tasten oder Schalter auf Ihrem MIDI-Keyboard zuweisen, um Funktionen auszuführen und auf Menüelemente zuzugreifen. Zum Beispiel, wenn Sie bei der Akkordsymboleingabe mit MIDI-Tasten navigieren möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie auf **Tastaturbefehle** in der Seitenliste.
3. Wählen Sie das Menüelement oder die Funktion aus, denen Sie MIDI-Befehle zuweisen möchten.
Über besonders lange Namen können Sie mit dem Mauszeiger fahren, um einen Tooltip einzublenden.
4. Klicken Sie auf **MIDI Learn**.

5. Drücken Sie auf Ihrem MIDI-Keyboard die Taste oder den Schalter, der/dem Sie den ausgewählten Parameter zuweisen möchten.
6. Klicken Sie auf **MIDI-Befehl hinzufügen**.
7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

Tastaturbelegung ändern

Sie können die Tastaturbelegung in Dorico Elements auf eine andere Sprache ändern. Auf diese Weise können Sie die vordefinierten Tastaturbefehle für die ausgewählte Sprache nutzen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie auf **Tastaturbefehle** in der Seitenliste.
3. Wählen Sie im Menü **Tastatursprache** eine andere Tastaturbelegung aus.
4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Sie können die verfügbaren Tastaturbefehle für die ausgewählte Sprache sofort verwenden.

Tastaturbefehle entfernen

Sie können einzelne Tastaturbefehle von einer Funktion entfernen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.

2. Klicken Sie auf **Tastaturbefehle** in der Seitenliste.
 3. Suchen Sie nach dem Namen einer Funktion und wählen Sie sie aus.
 4. Klicken Sie auf **Tastaturbefehl entfernen**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Der Tastaturbefehl wird von der ausgewählten Funktion entfernt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nach Tastaturbefehlen von Funktionen suchen](#) auf Seite 55

Tastaturbefehle zurücksetzen

Sie können alle Tastaturbefehle in Ihrem Projekt auf ihre Standardeinstellungen zurücksetzen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie auf **Tastaturbefehle** in der Seitenliste.
 3. Klicken Sie auf **Tastaturbefehle zurücksetzen**.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Alle benutzerdefinierten Tastaturbefehle werden gelöscht und die Standard-Tastaturbefehle werden wiederhergestellt.

Bevorzugte Maßeinheit ändern

Sie können die bevorzugte Maßeinheit dahin gehend ändern, dass sie in Dorico Elements durchgängig für Optionen verwendet wird, die absolute Maße verwenden, z. B. die Größe der Seitenränder in den **Layout-Optionen**.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie auf **Allgemein** in der Seitenliste.
 3. Wählen Sie im Bereich **Allgemein** eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Bevorzugte Maßeinheit**:
 - **Punkte (pt)**
 - **Millimeter (mm)**
 - **Zoll (in)**
 - **Zentimeter (cm)**
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

Projekt- und Dateiverwaltung

Neben dem Öffnen und Importieren/Exportieren von Projekten und anderen Dateiformaten umfasst die Projekt- und Dateiverwaltung auch die automatische Speicherung und Projekt-Backups.

WEITERFÜHRENDE LINKS

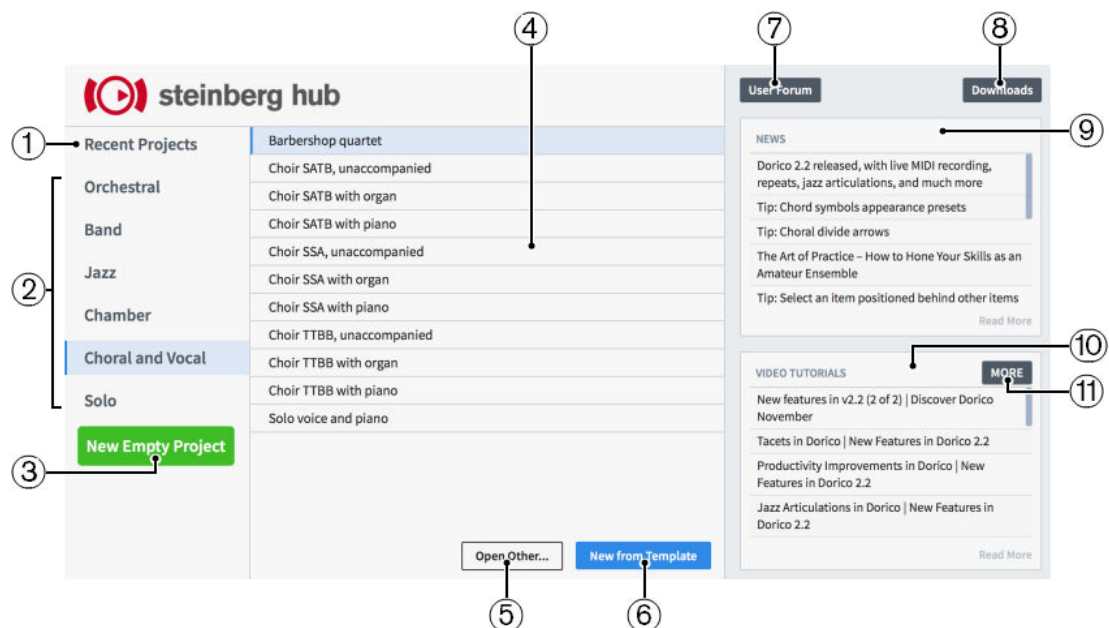
[Datei-Import und -Export](#) auf Seite 63

[Automatisch speichern](#) auf Seite 81

[Projekt-Backups](#) auf Seite 83

Hub

Wenn Sie Dorico Elements starten, wird der Hub geöffnet. Der Hub hält Sie mit aktuellen Dorico Informationen und Tutorials auf dem Laufenden und hilft Ihnen beim Organisieren Ihrer Projekte.



Der Hub enthält Folgendes:

1 Letzte Projekte

Ermöglicht Ihnen einen schnellen Zugriff auf die Projekte, an denen Sie zuletzt gearbeitet haben. Die Auswahl von **Letzte Projekte** zeigt sie in der Liste an. Sie können entweder mit Maus/Touchpad oder der **Pfeil-nach-oben-Taste/Pfeil-nach-unten-Taste** durch die Liste scrollen.

2 Projektvorlage-Kategorien

Ermöglicht Ihnen den schnellen Zugriff auf eine geeignete Projektvorlage in den verfügbaren Kategorien. Die Auswahl einer Kategorie zeigt die möglichen Vorlagen in dieser Kategorie in der Liste an.

3 Neues leeres Projekt

Beginnt ein neues Projekt ohne Spieler oder Partien.

4 Listen

Zeigt entweder aktuelle Projekte oder Projektvorlagen an, abhängig von Ihrer Auswahl auf der linken Seite des Dialogs.

5 Anderes öffnen

Damit können Sie nach einer beliebigen Projektdatei im Explorer/macOS Finder suchen und diese öffnen.

6 Neu aus Vorlage (Projektvorlage ausgewählt)

Legt ein neues Projekt mit der ausgewählten Projektvorlage an. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie eine Projektvorlage ausgewählt haben.

Ausgewähltes Projekt öffnen (letztes Projekt ausgewählt)

Öffnet die aktuelle Datei, die Sie in der Liste ausgewählt haben.

7 Benutzerforum

Leitet Sie zum Benutzerforum auf der Steinberg-Website.

8 Downloads

Leitet Sie zur Download-Seite auf der Steinberg-Website, wo Sie die entsprechenden Update-Installer und einen Link zur Dokumentation finden können.

9 Neuigkeiten

Zeigt die neuesten Dorico-Nachrichten aus dem Dorico-Blog an. Wenn Sie auf eine Nachricht doppelklicken oder sie auswählen und auf **Weiterlesen** klicken, wird sie in einem Webbrowser geöffnet.

10 Video-Tutorials

Zeigt aktuelle Dorico-Tutorials an. Wenn Sie auf ein Video-Tutorial doppelklicken oder es auswählen und auf **Weiterlesen** klicken, wird es in einem Webbrowser geöffnet.

11 Mehr

Leitet Sie direkt zu dem Dorico-YouTube-Kanal weiter.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammern gemäß den Projektvorlage-Kategorien](#) auf Seite 60

Neue Projekte beginnen

Dorico Elements bietet mehrere Möglichkeiten, neue Projekte zu beginnen.

VORGEHENSWEISE

- Beginnen Sie auf eine der folgenden Arten ein neues Projekt:
 - Sie können jederzeit **Strg-Taste/Befehlstaste-N** drücken.
 - Sie können jederzeit **Datei > Neu** wählen.
 - Klicken Sie im Hub auf **Neues leeres Projekt**.

ERGEBNIS

Ein neues Projektfenster wird geöffnet.

Neue Projekte aus Projektvorlagen beginnen

Dorico Elements bietet mehrere Projektvorlagen, die Sie verwenden können, um ein neues Projekt zu beginnen, zum Beispiel verschiedene Typen von Orchestern und Vokalensembles.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie in einem einzelnen Projekt maximal 12 Spieler haben, weswegen nur Vorlagen mit 12 oder weniger Spielern verfügbar sind.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Hub eine der folgenden Projektvorlagen-Kategorien:
 - **Orchestral**
 - **Band**
 - **Jazz**
 - **Kammermusik**
 - **Choral und Vokal**
 - **Solo**
 2. Wählen Sie eine der aufgelisteten Projektvorlagen aus.
 3. Klicken Sie auf **Neu aus Vorlage**.
-

ERGEBNIS

Die Projektvorlage wird in einem neuen Fenster geöffnet.

TIPP

Durch Auswählen von **Datei > Neu aus Vorlage > [Vorlagenkategorie] > [Projektvorlage]** können Sie auch jederzeit ein neues Projekt mit Hilfe einer Vorlage beginnen.

WEITERE SCHRITTE

Sie können zusätzliche Spieler/Instrumente hinzufügen und Spieler/Instrumente löschen, die in der Vorlage enthalten waren, um Ihr Projekt anzupassen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Solo-/Satzspieler hinzufügen](#) auf Seite 99

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 110

[Spieler löschen](#) auf Seite 106

[Instrumente löschen](#) auf Seite 112

Klammern gemäß den Projektvorlage-Kategorien

Die Notenzeilen werden je nach der Projektvorlage-Kategorie, mit der Sie ein neues Projekt starten, unterschiedlich eingeklammert, auch wenn Sie später die Spieler im Projekt ändern. Zum Beispiel werden beim Start eines Projekts mit einer der Kammermusik-Vorlagen alle Notenzeilen zusammen eingeklammert.

Die folgenden Vorlagekategorien sind in Dorico Elements verfügbar und klammern Notenzeilen automatisch auf unterschiedliche Arten ein.

HINWEIS

- In Akkoladen notierte Instrumente, wie zum Beispiel Klavier, werden immer von Klammern ausgeschlossen. Außerdem teilen sie Klammern, wenn sie innerhalb einer verklammerten Gruppe platziert werden.

- Für die Darstellung einer Klammer müssen mindestens zwei benachbarte Instrumente vorhanden sein.
-

Orchestral

Große Ensembles mit den meisten westlichen Instrumenten, darunter Streicher, Holzblasinstrumente, Bläser und Perkussion.

In orchestralen Vorlagen werden Notenzeilen gemäß ihrer Instrumentenfamilie verklammert. So werden zum Beispiel benachbarte Streichinstrumente getrennt von benachbarten Holzblasinstrumenten verklammert.

Band

Große Ensembles, die hauptsächlich Blasinstrumente, einschließlich Holz- und Blechblasinstrumente, sowie optional Perkussion und andere Instrumente, wie Streicher und Gitarren, enthalten.

Unterschiedliche Bandvorlagen verklammern Instrumente unterschiedlich, z. B. verklammert die Konzertvorlage Holzblasinstrumente und Blechblasinstrumente separat, während die Brassbandvorlage Blechblasinstrumente entsprechend ihrem Instrumententyp verklammert, mit Ausnahme von Hörnern und Trompeten, die miteinander verklammert werden. Alle anderen Instrumente in der Partitur werden gemäß ihrer Instrumentenfamilie verklammert, Perkussion und Pauken werden separat verklammert.

Jazz

Populäre Ensembles, wie sie häufig im Jazz Verwendung finden.

In Jazzvorlagen werden keine Notenzeilen verklammert. In Akkoladen notierte Instrumente werden trotzdem mit Klammern dargestellt.

Kammermusik

Typischerweise kleine Ensembles, die nur wenige Spieler umfassen.

In Kammermusik-Vorlagen werden alle Notenzeilen, unabhängig von der Instrumentenfamilie, im Projekt in einer einzigen Klammer miteinander verklammert.

Choral und Vokal

Ensembles mit Stimmen, darunter beliebte Chor-Arrangements.

Notenzeilen werden in choralen und vokalen Vorlagen gemäß ihrer Instrumentenfamilie verklammert. So werden zum Beispiel benachbarte Notenzeilen getrennt von Begleitinstrumenten verklammert. Stimm-Notenzeilen werden jedoch nicht durch Taktstriche verbunden.

Solo

Ensembles, die nur einen Spieler/ein Instrument enthalten.

In Solovorlagen werden keine Notenzeilen verklammert. In Akkoladen notierte Instrumente werden trotzdem mit Klammern dargestellt.

Projekte/Dateien öffnen

Sie können Dorico Elements-Projekte jederzeit öffnen, zum Beispiel wenn das zu öffnende Projekt nicht als ausgewähltes Projekt in der Liste im Hub aufgeführt ist. Sie können außerdem MusicXML- und MIDI-Dateien öffnen.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie den Explorer/macOS Finder auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie im Hub auf **Anderes öffnen**.

- Wählen Sie **Datei > Öffnen** aus.
 - Wählen Sie **Datei > Letzte Projekte öffnen > [Projektdateiname]**.
2. Suchen Sie im Explorer/macOS Finder die Dateien, die Sie öffnen möchten, und wählen Sie sie aus.
 3. Klicken Sie auf **Öffnen**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dorico-Projekte werden geöffnet.

Wenn Sie MusicXML oder MIDI-Dateien geöffnet haben, erstellt Dorico Elements neue Projektdateien aus den Inhalten von MusicXML oder MIDI, die Sie als Standard-Dorico Elements-Projekte speichern können.

Wenn MusicXML-Dateien Einstellungen für Seitengröße, Seitenrand und Notenzeilengröße enthalten, importiert Dorico Elements diese Werte. Andernfalls richtet Dorico Elements gemäß der Anzahl der Instrumente in der Datei entsprechende Einstellungen ein.

HINWEIS

- Sie können auch MusicXML- und MIDI-Dateien als neue Partien in bestehende Projekte importieren, anstatt sie als separate Projekte zu öffnen.
- In Dorico Elements können Sie in einem einzelnen Projekt maximal 12 Spieler haben. Wenn Sie ein Projekt mit mehr als 12 Spielern öffnen, wird es im Nur-Lesen-Modus geöffnet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hub](#) auf Seite 58

[MusicXML-Dateien importieren](#) auf Seite 67

[MIDI importieren](#) auf Seite 70

Letzte Projekte vom Hub aus öffnen

Sie können aus dem Steinberg Hub heraus ein Projekt öffnen, an dem Sie kürzlich gearbeitet haben.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Hub auf **Letzte Projekte**.
2. Wählen Sie in der Liste ein aktuelles Projekt auf eine der folgenden Arten aus:
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste/Pfeil-nach-unten-Taste**, um zum Namen der Projektdatei zu navigieren, und drücken Sie dann die **Eingabetaste**, um sie zu öffnen.
 - Doppelklicken Sie auf einen Projektdateinamen.
 - Wählen Sie einen Projektdateinamen aus und klicken Sie auf **Ausgewähltes Projekt öffnen**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dorico-Projekte werden geöffnet.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie in einem einzelnen Projekt maximal 12 Spieler haben. Wenn Sie ein Projekt mit mehr als 12 Spielern öffnen, wird es im Nur-Lesen-Modus geöffnet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hub](#) auf Seite 58

Projekte aus anderen Dorico-Versionen

Sie können Projekte öffnen, die zuletzt in anderen als Ihrer aktiven Version von Dorico gespeichert wurden. In solchen Fällen zeigt Dorico Elements einen Warnhinweis an, um Sie auf eventuelle Folgen hinzuweisen.

Der Inhalt des Warnhinweises variiert je nach Dorico-Version, in der das Projekt zuletzt gespeichert wurde:

- Wenn Sie ein Projekt öffnen, das zuletzt in einer älteren Version gespeichert wurde, wird darin die Versionsnummer des zuletzt gespeicherten Projekts angezeigt und Sie werden darauf hingewiesen, dass das Projekt auf Ihre aktuelle Version aktualisiert wird.
- Wenn Sie ein Projekt öffnen, das zuletzt in einer neueren Version gespeichert wurde, wird nur angezeigt, dass es sich um ein Projekt aus einer neueren Version handelt. Außerdem werden Sie darüber informiert, dass Elemente und Notationen aus dieser Version möglicherweise nicht angezeigt werden und gelöscht werden, wenn Sie das Projekt in der ausgewählten Version speichern.

In beiden Fällen kann das Projekt geöffnet werden, ohne es zu beschädigen. Das bedeutet, dass der Inhalt und die Formatierung unverändert bleiben, wenn Sie es nicht speichern.

Sie können Warnhinweise zu Projekten aus anderen Versionen in Dorico Elements im **Dateien**-Bereich der **Allgemein**-Seite unter **Programmeinstellungen** ausstellen. Im selben Bereich können Sie auch einstellen, dass Dorico Elements Sie auffordern soll, einen neuen Speicherort für Projekte aus anderen Versionen zu wählen, wenn Sie diese speichern. Dies reduziert das Risiko, dass Sie sie versehentlich überschreiben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 51

Datei-Import und -Export

Externe Dateien sind Dateien in von Dorico-Projekten abweichenden Formaten, wie MIDI, MusicXML oder Tempospuren. In Dorico Elements ist sowohl der Import als auch der Export von verschiedenen Dateitypen möglich.

Dies kann z. B. nützlich sein, wenn Sie Ihr Projekt mit anderen teilen möchten, die eine andere Notationssoftware verwenden, oder um Noten, Audio oder Taktarten und Tempoinformationen in Ihrem Projekt in andere Formate zu konvertieren.

Partien importieren

Sie können einzelne Partien in bestehende Projekte importieren, wenn Sie zum Beispiel mehrere bestehende Stücke in einem Projekt zur Veröffentlichung zusammenfassen möchten, oder wenn Sie eine leere Projektdatei mit Ihren bevorzugten Einstellungen gespeichert haben und diese wiederverwenden möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Um den Explorer/macOS Finder zu öffnen, wählen Sie **Datei > Importieren > Partien**.
2. Suchen Sie im Explorer/macOS Finder die Projekt-Dateien der Partien, die Sie importieren möchten, und wählen Sie sie aus.
3. Klicken Sie auf **Öffnen**, um den Dialog **Importoptionen für Partien** für das erste ausgewählte Projekt zu öffnen.

4. Wählen Sie im Dialog **Importoptionen für Partien** eine der folgenden Optionen für **Handhabung von Spielern**:
 - **Völlig neue Spieler erstellen**
 - **Nach Möglichkeit mit vorhandenen Spielern verbinden**
 5. Aktivieren Sie in der Liste **Partien importieren** das Kontrollkästchen für jede Partie, die Sie importieren möchten.
 6. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Partien zu importieren und den Dialog zu schließen.
 7. Optional: Wenn Sie mehrere Projekte ausgewählt haben, aus denen Sie Partien importieren möchten, wiederholen Sie die Schritte 4 bis 6 für jedes Projekt. Der Dialog **Importoptionen für Partien** wird für jedes Projekt automatisch erneut geöffnet.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Partien werden in das Projekt importiert.

- Wenn Sie **Völlig neue Spieler erstellen** wählen, werden für jede Partie nach Bedarf neue Spieler hinzugefügt.
- Wenn Sie **Nach Möglichkeit mit vorhandenen Spielern verbinden** wählen, werden alle Spieler, die die importierten Partien und das bestehende Projekt gemeinsam haben, zusammengeführt, z. B. wenn Sie eine Partie mit einem Solo-Klavier in ein Projekt mit Klavier und Bratsche importiert haben, wird die importierte Partie dem bestehenden Klavierspieler hinzugefügt.

HINWEIS

- Es erfolgt keine automatische Zuordnung von Spielern zu den ins Projekt importierten Partien.
 - Sie können Partien auch direkt öffnen, wenn Sie sie als eigenständige Projekte und nicht als neue Partien in bestehenden Projekten verwenden möchten.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 61

Importoptionen für Partien (Dialog)

Im Dialog **Importoptionen für Partien** können Sie festlegen, ob Spieler in importierten Partien mit bestehenden Spielern im Projekt zusammengefasst werden und welche Partien Sie aus anderen Projekten importieren möchten.

- Sie können den Dialog **Importoptionen für Partien** öffnen, indem Sie **Datei > Importieren > Partien** wählen und ein Dorico-Projekt aus dem Explorer/macOS Finder öffnen.



Dialog **Importoptionen für Partien**

Der Dialog **Importoptionen für Partien** umfasst Folgendes:

1 Handhabung von Spielern

Ermöglicht es Ihnen festzulegen, wie importierte Partien Spielern zugewiesen werden.

- **Völlig neue Spieler erstellen** fügt jeder importierten Partie neue Spieler hinzu.
- **Nach Möglichkeit mit vorhandenen Spielern verbinden** verbindet Spieler aus importierten Partien mit geeigneten vorhandenen Spielern im Projekt.

2 Partien importieren

Enthält eine Liste aller Partien im ausgewählten Projekt. Partien werden in den Import eingeschlossen, wenn ihr Kontrollkästchen aktiviert ist.

Partien exportieren


Sie können einzelne Partien aus Projekten exportieren, wenn Sie zum Beispiel kleine Notenauszüge aus großen Projekten separat speichern möchten.

HINWEIS

Mit diesen Schritten können Sie Partien als separate Dorico-Projekte exportieren. Wenn Sie Partien und andere Dateiformate, wie zum Beispiel MusicXML oder MP3, exportieren möchten, können Sie hierfür verschiedene Methoden nutzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Datei > Export > Partien**, um den Dialog **Partien exportieren** zu öffnen.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Dialog **Partien exportieren** die Option **Jede ausgewählte Partie als separate Datei exportieren**.
3. Aktivieren Sie in der Liste **Zu exportierende Partien auswählen** das Kontrollkästchen für jede Partie, die Sie exportieren möchten. Sie können auch unten in der Liste auf **Alles auswählen** oder **Keine Auswählen** klicken.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Layouts als separate Dateien exportieren**.
5. Optional: Wenn Sie **Layouts als separate Dateien exportieren** aktiviert haben, aktivieren Sie in der Liste **Zu exportierende Layouts auswählen** das Kontrollkästchen für jedes Layout, das Sie exportieren möchten. Sie können auch unten in der Liste auf **Alles auswählen** oder **Keine Auswählen** klicken.

6. Klicken Sie auf **Ordner wählen** neben dem Feld **Exportieren nach**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.

7. Suchen Sie im Explorer/macOS Finder den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
8. Klicken Sie auf **Öffnen** (macOS)/**Ordner auswählen** (Windows), um im Feld **Exportieren nach** den neuen Exportpfad anzugeben.
9. Aktivieren/deaktivieren Sie **Ordner für exportierte Dateien erstellen**.
10. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Partien und Layouts zu exportieren, und schließen Sie den Dialog.

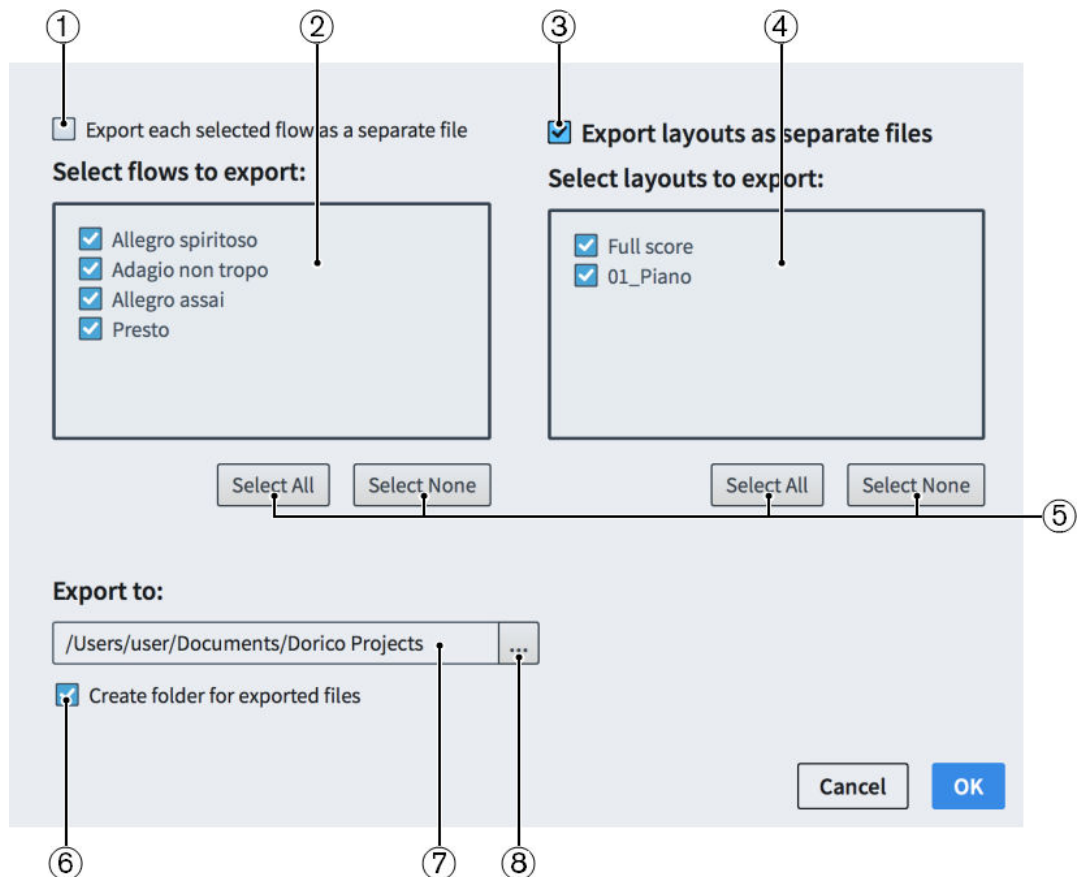
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [MusicXML-Dateien exportieren](#) auf Seite 68
- [MIDI exportieren](#) auf Seite 73
- [Tempospuren exportieren](#) auf Seite 77
- [Audio exportieren](#) auf Seite 78

Partien exportieren (Dialog)

Im Dialog **Partien exportieren** können Sie einzelne Partien und Layouts als separate Dorico-Dateien speichern.

- Sie können den Dialog **Partien exportieren** öffnen, indem Sie **Datei > Exportieren > Partien** wählen.



Dialog **Partien exportieren**

Der Dialog **Partien exportieren** enthält die folgenden Optionen und Listen:

- 1 Jede ausgewählte Partie als separate Datei exportieren**
Ermöglicht es Ihnen, jede Partie als separate Datei statt alle ausgewählten Parteien in einer einzigen Datei zu exportieren.
- 2 Zu exportierende Parteien auswählen**
Enthält eine Liste aller Parteien im Projekt. Parteien werden in das Projekt eingefügt, wenn ihr Kontrollkästchen aktiviert ist.
- 3 Layouts als separate Dateien exportieren**
Ermöglicht es Ihnen, jedes Layout im Projekt als separate Datei statt in einer einzigen Datei zu exportieren.
- 4 Zu exportierende Layouts auswählen**
Enthält eine Liste aller Layouts im Projekt. Layouts werden in den Export eingefügt, wenn ihr Kontrollkästchen aktiviert ist. Nur verfügbar, wenn Sie **Layouts als separate Dateien exportieren** aktiviert haben.
- 5 Auswahl-Optionen**
Ermöglicht es Ihnen, alle Parteien/Layouts in der zugehörigen Liste auszuwählen oder die Auswahl aufzuheben. Sie können zum Beispiel alle Parteien die Auswahl für alle Parteien aufheben und dann das Kontrollkästchen für eine einzelne Partie aktivieren, die Sie exportieren möchten.
- 6 Ordner für exportierte Dateien erstellen**
Steuert, ob Dorico Elements einen neuen Ordner für die ausgewählten Parteien innerhalb des ausgewählten Exportpfades erstellt oder nicht. Der automatische Ordnername ist »Partien aus« gefolgt vom Projekt-Dateinamen, zum Beispiel »Partien von Smyth - Streichquartett«.
- 7 Exportieren nach**
Zeigt den aktuellen Exportpfad an, in dem exportierte Parteien gespeichert werden.
- 8 Ordner auswählen**
Öffnet den Explorer/macOS Finder mit dem Sie den Exportpfad ändern können.

MusicXML-Dateien importieren

Sie können MusicXML-Dateien als eigenständige Parteien in bestehende Dorico Elements-Projekte importieren, um z. B. an einem Stück weiterzuarbeiten, das Sie in einer anderen Notationssoftware begonnen haben.

VORGEHENSWEISE

1. Um den Explorer/macOS Finder zu öffnen, wählen Sie **Datei > Importieren > MusicXML**.
 2. Wählen Sie im Explorer/macOS Finder die MusicXML-Dateien aus, die Sie importieren wollen.
 3. Klicken Sie auf **Öffnen**, um den Dialog **Importoptionen für Parteien** für die erste ausgewählte MusicXML-Datei zu öffnen.
 4. Wählen Sie im Dialog **Importoptionen für Parteien** eine der folgenden Optionen für **Handhabung von Spielern**:
 - **Völlig neue Spieler erstellen**
 - **Nach Möglichkeit mit vorhandenen Spielern verbinden**
 5. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Parteien zu importieren und den Dialog zu schließen.
 6. Optional: Wenn Sie mehrere MusicXML-Dateien ausgewählt haben, wiederholen Sie die Schritte 4 und 5 für jede Datei. Der Dialog **Importoptionen für Parteien** wird für jede Datei automatisch erneut geöffnet.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten MusicXML-Dateien werden als neue Partien in das Projekt importiert.

- Wenn MusicXML-Dateien Einstellungen für Seitengröße, Seitenrand und Notenzeilengröße enthalten, importiert Dorico Elements diese Werte. Andernfalls richtet Dorico Elements gemäß der Anzahl der Instrumente in der Datei entsprechende Einstellungen ein.
- Wenn Sie **Völlig neue Spieler erstellen** wählen, werden für jede MusicXML-Datei nach Bedarf neue Spieler hinzugefügt.
- Wenn Sie **Nach Möglichkeit mit vorhandenen Spielern verbinden** wählen, werden alle Spieler, die die importierten MusicXML-Dateien und das bestehende Projekt gemeinsam haben, zusammengeführt, z. B. wenn Sie eine MusicXML-Datei mit einem Solo-Klavier in ein Projekt mit Klavier und Bratsche importiert haben, wird die importierte MusicXML-Datei dem bestehenden Klavierspieler hinzugefügt.

TIPP

- Sie können MusicXML-Dateien auch direkt öffnen, wenn Sie sie als eigenständige Projekte und nicht als neue Partien in bestehenden Projekten verwenden möchten.
- Sie können Ihre Standardeinstellungen für die Handhabung von importierten MusicXML-Dateien auf der Seite **MusicXML-Import** unter **Programmeinstellungen** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Importoptionen für Partien \(Dialog\)](#) auf Seite 64

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 61

MusicXML-Dateien exportieren

Sie können Partien und Layouts als separate MusicXML-Dateien exportieren, z. B. wenn Sie nur das Layout des Solisten exportieren möchten, das die erste Partie enthält.

VORGEHENSWEISE

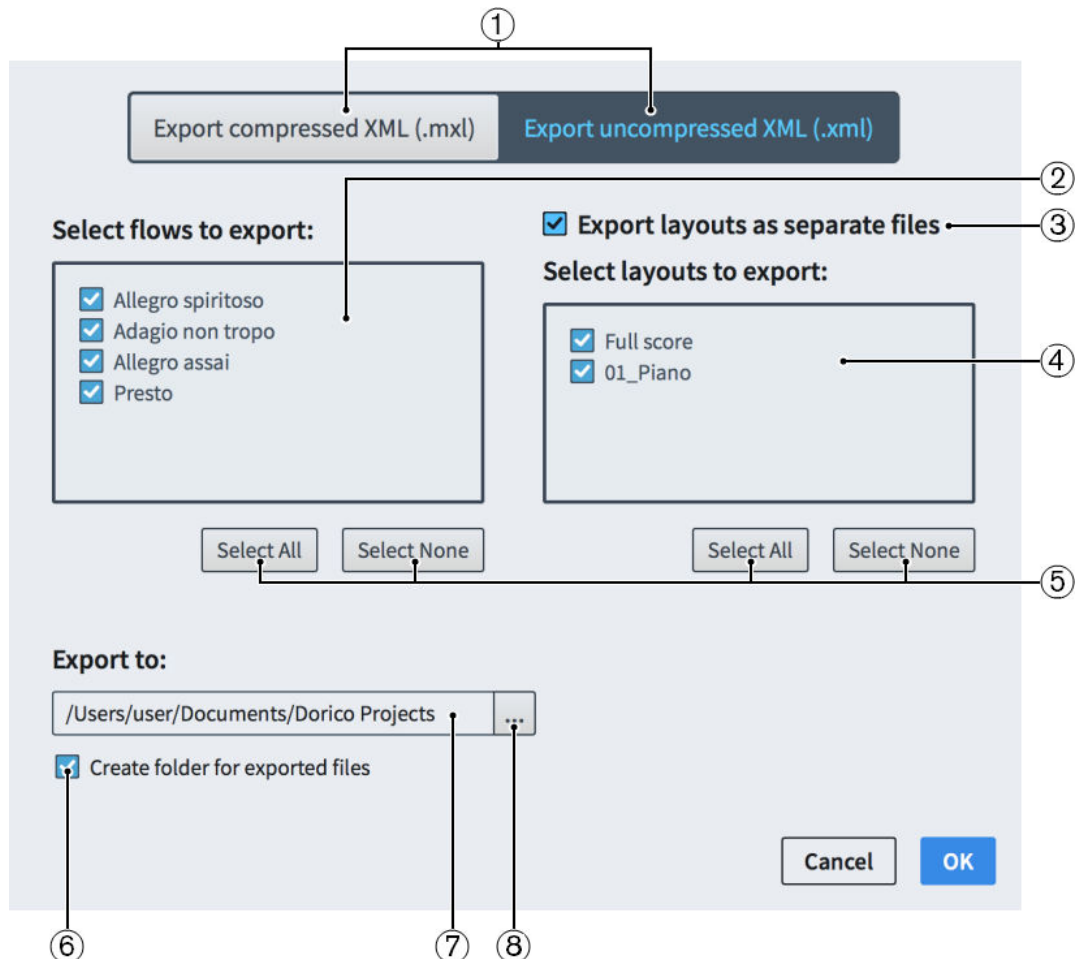
1. Wählen Sie **Datei > Exportieren > MusicXML**, um den Dialog **MusicXML exportieren** zu öffnen.
2. Wählen Sie im Dialog **MusicXML exportieren** eine der folgenden Dateiformat-Optionen aus:
 - **Komprimiertes XML (.mxl) exportieren**
 - **Unkomprimiertes XML (.xml) exportieren**
3. Aktivieren Sie in der Liste **Zu exportierende Partien auswählen** das Kontrollkästchen für jede Partie, die Sie exportieren möchten. Sie können auch unten in der Liste auf **Alles auswählen** oder **Keine Auswählen** klicken.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Layouts als separate Dateien exportieren**.
5. Optional: Wenn Sie **Layouts als separate Dateien exportieren** aktiviert haben, aktivieren Sie in der Liste **Zu exportierende Layouts auswählen** das Kontrollkästchen für jedes Layout, das Sie exportieren möchten. Sie können auch unten in der Liste auf **Alles auswählen** oder **Keine Auswählen** klicken.
6. Klicken Sie auf **Ordner wählen** neben dem Feld **Exportieren nach**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.

7. Suchen Sie im Explorer/macOS Finder den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
8. Klicken Sie auf **Öffnen** (macOS)/**Ordner auswählen** (Windows), um im Feld **Exportieren nach** den neuen Exportpfad anzugeben.
9. Aktivieren/deaktivieren Sie **Ordner für exportierte Dateien erstellen**.

10. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Partien/Layouts als MusicXML-Dateien zu exportieren und den Dialog zu schließen.

MusicXML exportieren (Dialog)

Im Dialog **MusicXML exportieren** können Sie einzelne Partien und Layouts als separate MusicXML-Dateien speichern.

- Sie können den Dialog **MusicXML exportieren** öffnen, indem Sie **Datei > Exportieren > MusicXML** wählen.



Dialog **MusicXML exportieren**

Der Dialog **MusicXML exportieren** enthält die folgenden Optionen und Listen:

- 1 Dateiformat-Optionen**
Ermöglicht es Ihnen, das MusicXML-Format auszuwählen, das Sie exportieren möchten. Komprimierte MusicXML-Dateien enthalten die gleichen Informationen wie unkomprimierte MusicXML-Dateien, haben aber eine kleinere Dateigröße.
- 2 Zu exportierende Partien auswählen**
Enthält eine Liste aller Partien im Projekt. Partien werden in das Projekt eingefügt, wenn ihr Kontrollkästchen aktiviert ist.
- 3 Layouts als separate Dateien exportieren**
Ermöglicht es Ihnen, jedes Layout im Projekt als separate Datei statt in einer einzigen Datei zu exportieren.
- 4 Zu exportierende Layouts auswählen**

Enthält eine Liste aller Layouts im Projekt. Layouts werden in den Export eingefügt, wenn ihr Kontrollkästchen aktiviert ist. Nur verfügbar, wenn Sie **Layouts als separate Dateien exportieren** aktiviert haben.

5 Auswahl-Optionen

Ermöglicht es Ihnen, alle Parteien/Layouts in der zugehörigen Liste auszuwählen oder die Auswahl aufzuheben. Sie können zum Beispiel alle Parteien die Auswahl für alle Parteien aufheben und dann das Kontrollkästchen für eine einzelne Partie aktivieren, die Sie exportieren möchten.

6 Ordner für exportierte Dateien erstellen

Steuert, ob Dorico Elements einen neuen Ordner für die ausgewählten Parteien innerhalb des ausgewählten Exportpfades erstellt oder nicht. Der automatische Ordnername ist »Partien aus« gefolgt vom Projekt-Dateinamen, zum Beispiel »Partien von Smyth - Streichquartett«.

7 Exportieren nach

Zeigt den ausgewählten Exportpfad an, in dem exportierte Dateien gespeichert werden.

8 Ordner auswählen

Öffnet den Explorer/macOS Finder mit dem Sie den Exportpfad ändern können.

MIDI importieren

Sie können MIDI-Dateien als eigenständige Parteien in bestehende Dorico Elements-Projekte importieren, um z. B. an einer anderen Version eines Abschnitts eines Stückes zu arbeiten.

VORGEHENSWEISE

1. Um den Explorer/macOS Finder zu öffnen, wählen Sie **Datei > Importieren > MIDI**.
2. Wählen Sie im Explorer/macOS Finder die MIDI-Dateien aus, die Sie importieren wollen.
3. Klicken Sie auf **Öffnen**, um den Dialog **MIDI-Importoptionen** für die erste ausgewählte MIDI-Datei zu öffnen.
4. Nehmen Sie die erforderlichen Änderungen der Einstellungen im Dialog **MIDI-Importoptionen** vor.
5. Optional: Zum Anpassen der Quantisierungseinstellungen klicken Sie auf **Quantisierungsoptionen** und ändern Sie die Einstellungen im Dialog **MIDI-Quantisierungsoptionen**.
6. Optional: Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Quantisierungseinstellungen zu speichern und zum Dialog **MIDI-Importoptionen** zurückzukehren.
7. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog **MIDI-Importoptionen** zu schließen, der automatisch den Dialog **Importoptionen für Parteien** für die erste ausgewählte MIDI-Datei öffnet.
8. Wählen Sie im Dialog **Importoptionen für Parteien** eine der folgenden Optionen für **Handhabung von Spielern**:
 - **Völlig neue Spieler erstellen**
 - **Nach Möglichkeit mit vorhandenen Spielern verbinden**
9. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Parteien zu importieren und den Dialog zu schließen.
10. Optional: Wenn Sie mehrere MIDI-Dateien ausgewählt haben, wiederholen Sie die Schritte 4 bis 9 für jede Datei. Die Dialoge **MIDI-Importoptionen** und **Importoptionen für Parteien** werden für jede Datei automatisch wieder geöffnet.

ERGEBNIS

Die ausgewählten MIDI-Dateien werden als neue Parteien in das Projekt importiert. Dorico Elements wendet einen Algorithmus auf importierte MIDI-Noten an, um deren richtige enharmonische Schreibung zu gewährleisten.

- Wenn die MIDI-Dateien Marker enthalten, werden diese ebenfalls importiert, und wenn darin SMPTE-Versatzwerte festgelegt sind, werden diese von Dorico Elements zur Bestimmung der Timecode-Position für den Beginn der Partie verwendet.
- Wenn Sie **Völlig neue Spieler erstellen** wählen, werden für jede MIDI-Datei nach Bedarf neue Spieler hinzugefügt.
- Wenn Sie **Nach Möglichkeit mit vorhandenen Spielern verbinden** wählen, werden alle Spieler, die die importierten MIDI-Dateien und das bestehende Projekt gemeinsam haben, zusammengeführt, z. B. wenn Sie eine MIDI-Datei mit einem Solo-Klavier in ein Projekt mit Klavier und Bratsche importiert haben, wird die importierte MIDI-Datei dem bestehenden Klavierspieler hinzugefügt.

TIPP

Sie können MIDI-Dateien auch direkt öffnen, wenn Sie sie als eigenständige Projekte und nicht als neue Partien in bestehenden Projekten verwenden möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 61

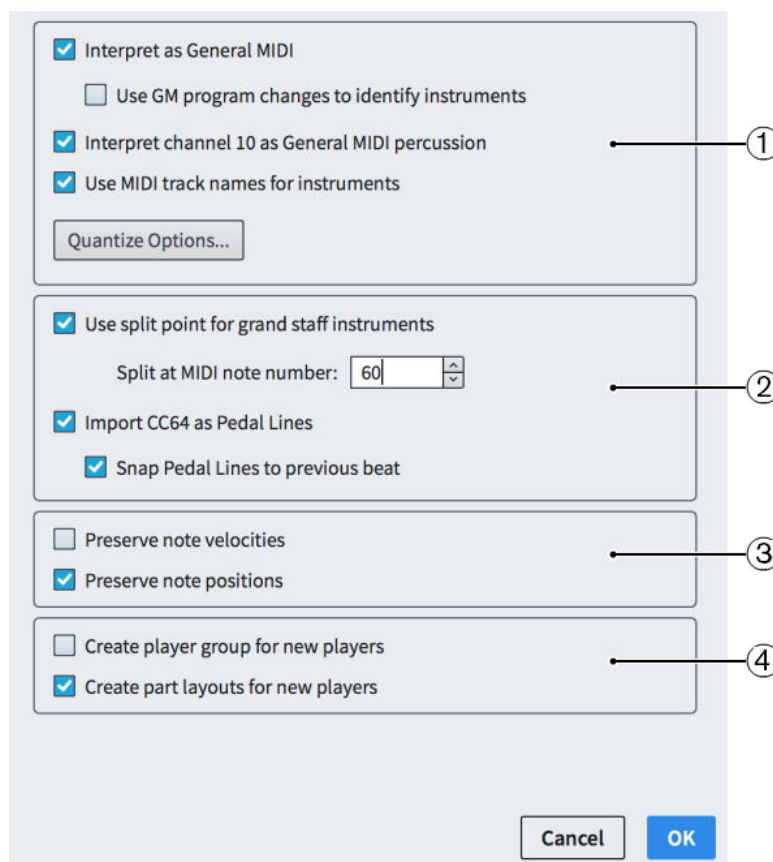
[Noten neu quantisieren](#) auf Seite 186

[Haltpedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme-/Import ändern](#) auf Seite 188

MIDI-Importoptionen (Dialog)

Im Dialog **MIDI-Importoptionen** können Sie die Einstellungen anpassen, mit denen Dorico Elements MIDI-Daten beim Import von MIDI-Dateien in ein Dorico-Projekt übersetzt werden.

- Sie können den Dialog **MIDI-Importoptionen** öffnen, indem Sie **Datei > Importieren > MIDI** wählen und eine MIDI-Datei aus dem Explorer/macOS Finder öffnen.



MIDI-Importoptionen (Dialog)

Der Dialog **MIDI-Importoptionen** umfasst die folgenden Abschnitte:

1 Handhabung von Instrumenten

Die Optionen in diesem Abschnitt bestimmen, wie Instrumente basierend auf der importierten MIDI-Datei von Dorico Elements ausgewählt und benannt werden.

Der Schalter **Quantisierungsoptionen** öffnet den Dialog **MIDI-Quantisierungsoptionen**, in dem Sie die Quantisierungseinstellungen anpassen können.

2 Handhabung des Keyboards

Die Optionen in diesem Abschnitt legen fest, wie Keyboardmusik basierend auf der importierten MIDI-Datei von Dorico Elements interpretiert wird, einschließlich der MIDI-Notennummer, bei der die Noten zwischen der rechten und linken Notenzeile aufgeteilt werden, und ob CC64 Pedallinien anzeigt.

3 Beibehaltung der Ausführung

Mit den Optionen in diesem Abschnitt können Sie bestimmen, wie viel von der ursprünglichen Ausführung in der MIDI-Datei Sie für Wiedergabezwecke beibehalten möchten. Sie beeinflussen nicht, wie die importierten MIDI-Noten notiert werden, da dies durch die eingestellten Quantisierungsoptionen gesteuert wird.

4 Handhabung von Spielern

Mit den Optionen in diesem Abschnitt können Sie die Spieler und Layouts bestimmen, denen Instrumente aus der MIDI-Datei zugeordnet werden. Wenn Sie zum Beispiel eine MIDI-Datei in ein bestehendes Projekt importieren, um es zu orchestrieren, können Sie die Option **Spielergruppe für neue Spieler erstellen** aktivieren und die Option **Einzelstimmen-Layouts für neue Spieler erstellen** deaktivieren, um eine einzelne, separate Gruppe von Spielern hinzuzufügen, ohne zusätzliche Einzelstimmen-Layouts für sie zu erstellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Haltepedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme-/Import ändern](#) auf Seite 188

MIDI-Quantisierungsoptionen (Dialog)

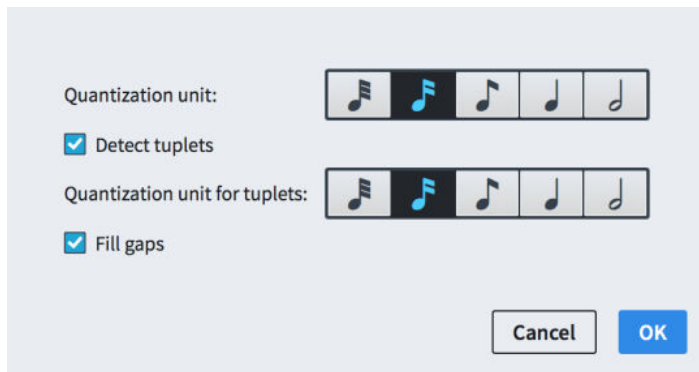
Im Dialog **MIDI-Quantisierungsoptionen** können Sie die Quantisierungseinstellungen anpassen, die Sie für importierte MIDI-Dateien und mit einem MIDI-Gerät eingegebene Noten verwenden möchten.

Sie können den Dialog **MIDI-Quantisierungsoptionen** auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Klicken Sie auf **Quantisierungsoptionen** im **MIDI-Importoptionen**.
- Klicken Sie auf **Quantisierungsoptionen** im **Aufnahme**-Unterabschnitt auf der **Wiedergabe**-Seite in **Programmeinstellungen**.

HINWEIS

Ihre Einstellungen sind zwischen beiden Zugriffsarten auf den Dialog verknüpft.



MIDI-Quantisierungsoptionen (Dialog)

Der Dialog **MIDI-Quantisierungsoptionen** umfasst die folgenden Optionen:

Quantisierungseinheit

Ermöglicht es Ihnen, die kleinste Zählzeiteinheit einzustellen, mit der die Noten quantisiert werden sollen. Wenn zum Beispiel der kleinste festgelegte Notenwert in Ihrer importierten Datei eine Achtelnote ist, stellen Sie die **Quantisierungseinheit** auf Achtelnoten ein.

Triolen/N-tolen erkennen

Ermöglicht es Ihnen, zu steuern, ob Off-Beat-Noten als Triolen/N-tolen betrachtet werden können. Wenn Sie wissen, dass es in Ihrer importierten MIDI-Datei keine beabsichtigten Triolen oder N-tolen gibt, deaktivieren Sie **Triolen/N-tolen erkennen**, um sicherzustellen, dass keine Noten als Triolen oder N-tolen importiert werden.

Quantisierungseinheit für Triolen/N-tolen

Ermöglicht es Ihnen, die kleinste Zählzeiteinheit einzustellen, mit der die Triolen/N-tolen quantisiert werden sollen. Wenn zum Beispiel der kleinste festgelegte Notenwert für Triolen/N-tolen in Ihrer importierten Datei eine Viertelnote ist, stellen Sie die **Quantisierungseinheit für Triolen/N-tolen** auf Viertelnoten ein.

Lücken füllen

So legen Sie fest, ob Lücken zwischen den kurzen Noten von Dorico Elements gefüllt werden. Wenn Sie bereits exakt quantisierte Musik importieren, empfehlen wir Ihnen, **Lücken füllen** zu deaktivieren, um sicherzustellen, dass Noten- und Pausenwerte genau so notiert werden, wie sie quantisiert sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 183

MIDI exportieren

Sie können Partien als separate MIDI-Dateien exportieren, z. B. wenn Sie das Audio in einer DAW weiter bearbeiten möchten. Aus Dorico Elements exportierte MIDI-Dateien enthalten standardmäßig alle Marker im Projekt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Datei > Exportieren > MIDI**, um den Dialog **MIDI exportieren** zu öffnen.
2. Aktivieren Sie in der Liste **Zu exportierende Partien auswählen** das Kontrollkästchen für jede Partie, die Sie exportieren möchten. Sie können auch unten in der Liste auf **Alles auswählen** oder **Keine Auswählen** klicken.
3. Klicken Sie auf **Ordner wählen** neben dem Feld **Exportieren nach**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.

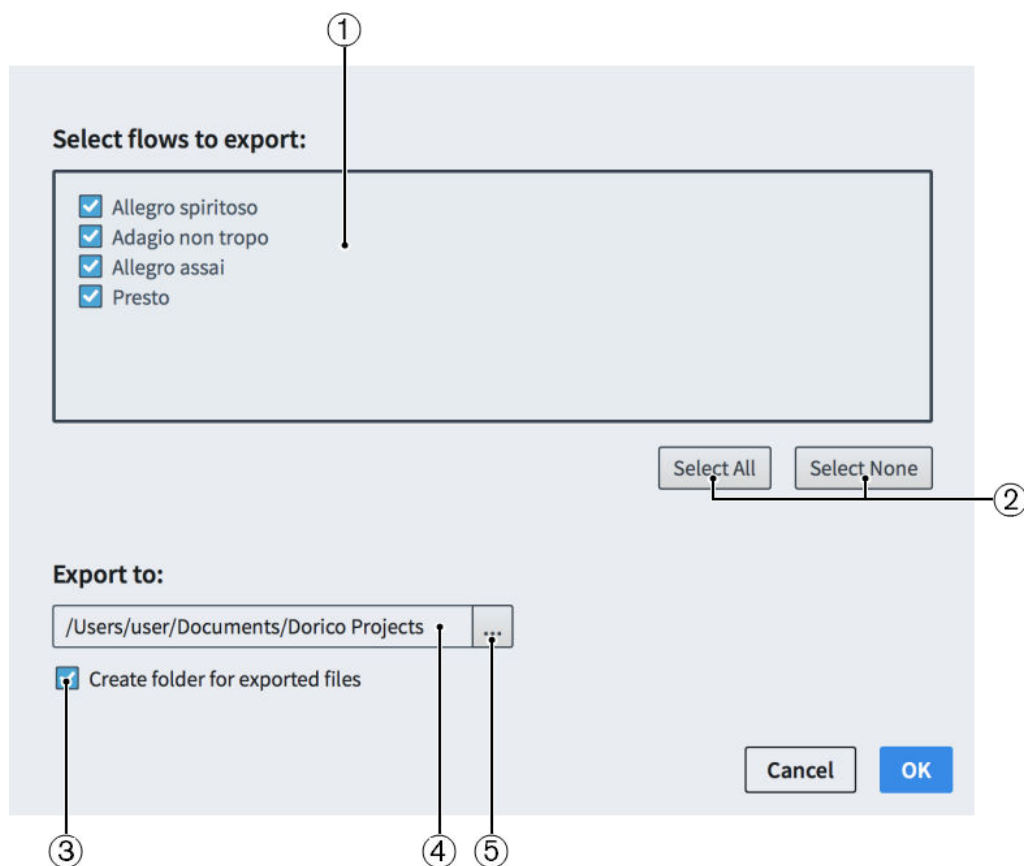


- Suchen Sie im Explorer/macOS Finder den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
- Klicken Sie auf **Öffnen** (macOS)/**Ordner auswählen** (Windows), um im Feld **Exportieren nach** den neuen Exportpfad anzugeben.
- Aktivieren/deaktivieren Sie **Ordner für exportierte Dateien erstellen**.
- Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Partien als MIDI-Dateien zu exportieren und den Dialog zu schließen.

MIDI exportieren (Dialog)

Im Dialog **MIDI exportieren** können Sie einzelne Partien als separate MIDI-Dateien speichern.

- Sie können den Dialog **MIDI exportieren** öffnen, indem Sie **Datei > Exportieren > MIDI** wählen.



Dialog **MIDI exportieren**

Der Dialog **MIDI exportieren** enthält Folgendes:

- Zu exportierende Partien auswählen**
Enthält eine Liste aller Partien im Projekt. Partien werden in das Projekt eingefügt, wenn ihr Kontrollkästchen aktiviert ist.
- Auswahl-Optionen**
Ermöglicht es Ihnen, alle Partien im Projekt auszuwählen oder die Auswahl aufzuheben. Sie können zum Beispiel alle Partien die Auswahl für alle Partien aufheben und dann das Kontrollkästchen für eine einzelne Partie aktivieren, die Sie exportieren möchten.
- Ordner für exportierte Dateien erstellen**

Steuert, ob Dorico Elements einen neuen Ordner für die ausgewählten Partien innerhalb des ausgewählten Exportpfades erstellt oder nicht. Der automatische Ordnername ist »Partien aus« gefolgt vom Projekt-Dateinamen, zum Beispiel »Partien von Smyth - Streichquartett«.

4 Exportieren nach

Zeigt den ausgewählten Exportpfad an, in dem exportierte Dateien gespeichert werden.

5 Ordner auswählen

Öffnet den Explorer/macOS Finder mit dem Sie den Exportpfad ändern können.

Tempospuren importieren

Sie können Tempospuren in einzelne Partien in bestehende Projekte importieren, z. B. wenn Sie Musik für einen Film schreiben und Änderungen am Filmmaterial Veränderungen bei Tempo und Taktart erforderlich machen. Dadurch werden die Noten und Notationen in der Partie nicht überschrieben.

VORGEHENSWEISE

1. Um den Explorer/macOS Finder zu öffnen, wählen Sie **Datei > Importieren > Tempospur**.
2. Wählen Sie im Explorer/macOS Finder die MIDI-Datei aus, deren Tempospur Sie importieren wollen.
3. Klicken Sie auf **Öffnen**, um den Dialog **Tempospur importieren** zu öffnen.
4. Wählen Sie in der Liste **In Partie importieren** die Partie aus, in die Sie die Tempospur importieren möchten.
5. Aktivieren Sie im Bereich **Importieren und ersetzen** die Kontrollkästchen für alle Tempospur-Aspekte, die Sie einbeziehen möchten.
6. Optional: Wenn Sie das Kontrollkästchen für **Marker als** aktiviert haben, wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Marker**
 - **Systemtext**
7. Optional: Wenn Sie **Systemtext** unter **Marker als** ausgewählt haben, können Sie **Ränder um Systemtextmarker anzeigen** aktivieren/deaktivieren.
8. Klicken Sie auf **OK**, um die Tempospur zu importieren und den Dialog zu schließen.

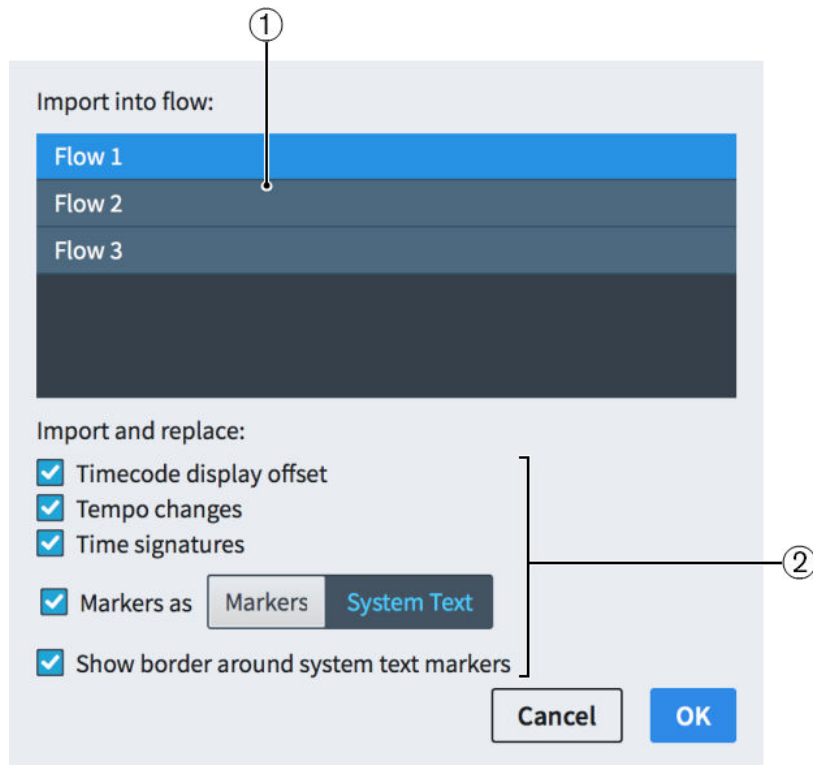
ERGEBNIS

Die Tempospur wird in die ausgewählte Partie importiert. Alle ausgewählten Aspekte werden auf die vorhandenen Noten angewendet, und Noten und Tempomarkierungen werden nach Bedarf angepasst.

Tempospur importieren (Dialog)

Der Dialog **Tempospur importieren** ermöglicht es Ihnen, Tempospuren in einzelne Partien innerhalb von Projekten zu importieren und zu steuern, welche Aspekte der Tempospur Sie auf die Partie anwenden möchten.

- Sie können den Dialog **Tempospur importieren** öffnen, indem Sie **Datei > Importieren > Tempospur** wählen und eine MIDI-Datei aus dem Explorer/macOS Finder öffnen.



Tempospur importieren (Dialog)

Der Dialog **Tempospur importieren** enthält Folgendes:

1 In Partie importieren

Enthält eine Liste aller Partien im Projekt. Die ausgewählte Partie wird hervorgehoben.

HINWEIS

Sie können Tempospuren jeweils nur in eine einzige Partie importieren.

2 Importieren und ersetzen

Ermöglicht es Ihnen, zu steuern, welche Aspekte der Tempospur Sie in Ihren Import aufnehmen und auf die ausgewählte Partie anwenden möchten.

- Der **Timecode-Anzeige-Versatz** setzt die anfängliche Timecode-Position zu Beginn der Partie.
- **Tempoänderungen** ersetzt alle unmittelbaren und allmählichen Tempoänderungen in der Partie durch die Tempoänderungen aus der MIDI-Datei.
- **Taktarten** ersetzt alle Taktarten der Partie durch Taktarten aus der MIDI-Datei.
- **Marker als** fügt beliebige Marker aus der MIDI-Datei zur Partie hinzu, entweder als **Marker** oder als **Systemtext**.


Der Import von Markern als **Marker** ersetzt alle vorhandenen Marker der Partie durch Marker aus der MIDI-Datei, wobei der Import von Markern als **Systemtext** keine vorhandenen Marker oder Systemtextobjekte ersetzt.

- Wenn Sie **Ränder um Systemtextmarker anzeigen** aktivieren, werden Markern, die als Systemtextobjekte importiert werden, Ränder hinzugefügt. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie **Systemtext** unter **Marker als** ausgewählt haben.

Tempospuren exportieren

Sie können Partien als eigenständige Tempospuren exportieren, wenn Sie z. B. die Tempomarkierungen und Taktarten einer Partie auf eine andere Partie anwenden möchten, die im selben Projekt enthalten sein kann.

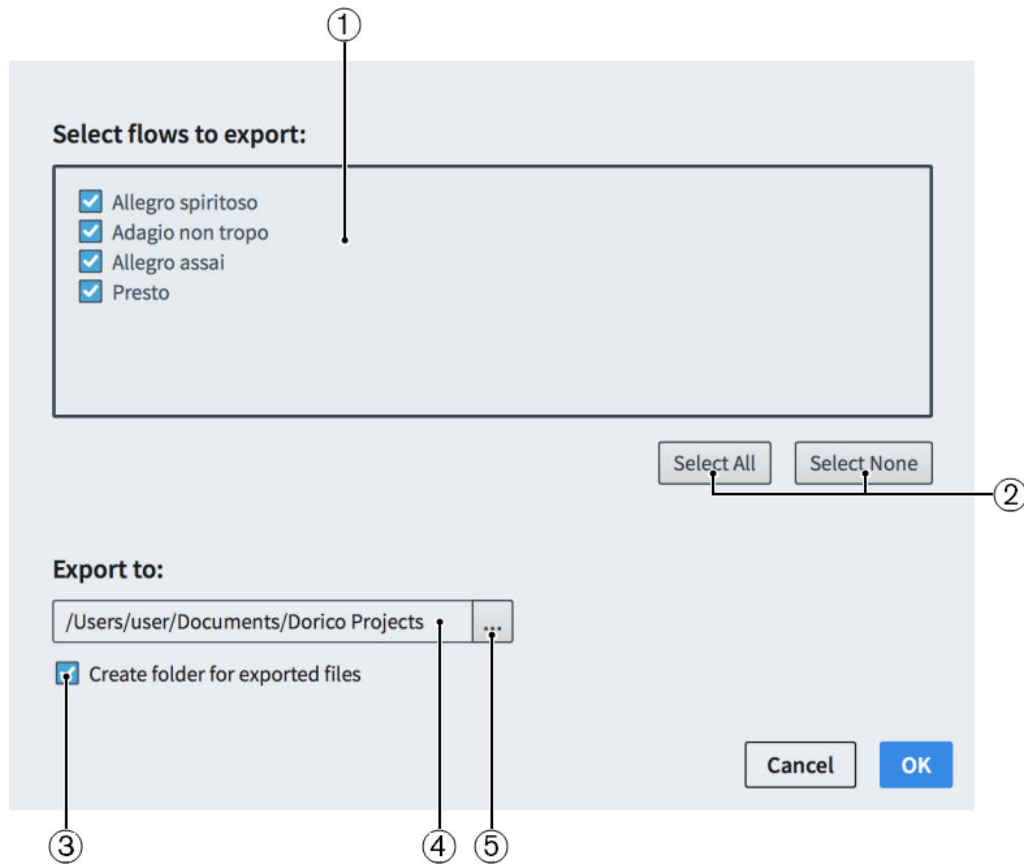
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Datei > Exportieren > Tempospur**, um den Dialog **Tempospur exportieren** zu öffnen.
2. Aktivieren Sie im Dialog **Tempospur exportieren** das Kontrollkästchen für jede Partie, die Sie als Tempospur exportieren möchten. Sie können auch unten in der Liste auf **Alles auswählen** oder **Keine Auswählen** klicken.
3. Klicken Sie auf **Ordner wählen** neben dem Feld **Exportieren nach**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.

4. Suchen Sie im Explorer/macOS Finder den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
5. Klicken Sie auf **Öffnen** (macOS)/**Ordner auswählen** (Windows), um im Feld **Exportieren nach** den neuen Exportpfad anzugeben.
6. Aktivieren/deaktivieren Sie **Ordner für exportierte Dateien erstellen**.
7. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Partien als Tempospuren zu exportieren und den Dialog zu schließen.

Tempospur exportieren (Dialog)

Im Dialog **Tempospur exportieren** können Sie einzelne Partien als separate Tempospuren im Format von MIDI-Dateien speichern.

- Sie können den Dialog **Tempospur exportieren** öffnen, indem Sie **Datei > Exportieren > Tempospur** wählen.



Dialog **Tempospur exportieren**


Der Dialog **Tempospur exportieren** enthält Folgendes:

- 1 Zu exportierende Partien auswählen**
Enthält eine Liste aller Partien im Projekt. Partien werden in das Projekt eingefügt, wenn ihr Kontrollkästchen aktiviert ist.
- 2 Auswahl-Optionen**
Ermöglicht es Ihnen, alle Partien im Projekt auszuwählen oder die Auswahl aufzuheben. Sie können zum Beispiel alle Partien die Auswahl für alle Partien aufheben und dann das Kontrollkästchen für eine einzelne Partie aktivieren, die Sie exportieren möchten.
- 3 Ordner für exportierte Dateien erstellen**
Steuert, ob Dorico Elements einen neuen Ordner für die ausgewählten Partien innerhalb des ausgewählten Exportpfades erstellt oder nicht. Der automatische Ordnername ist »Partien aus« gefolgt vom Projekt-Dateinamen, zum Beispiel »Partien von Smyth - Streichquartett«.
- 4 Exportieren nach**
Zeigt den ausgewählten Exportpfad an, in dem exportierte Dateien gespeichert werden.
- 5 Ordner auswählen**
Öffnet den Explorer/macOS Finder mit dem Sie den Exportpfad ändern können.

Audio exportieren

Sie können Projekte als Audiodateien im MP3- oder WAV-Format exportieren, einschließlich des Exports von Partien und Spielern als separate Dateien, z. B. wenn Sie ein Audio-Mockup nur von der Stimme des Solisten in der zweiten Partie teilen möchten.

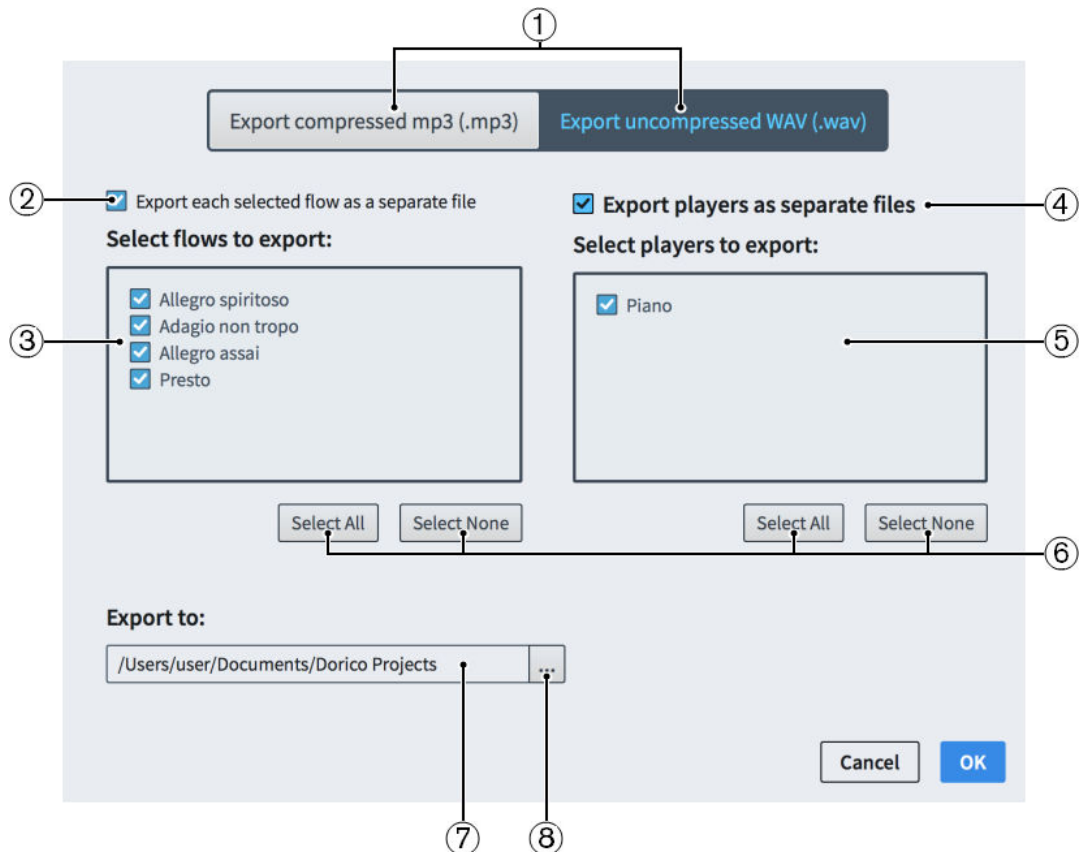
VORGEHENSWEISE

1. Um den Dialog **Audio exportieren** zu öffnen, wählen Sie **Datei > Exportieren > Audio**.
2. Wählen Sie im Dialog **Audio exportieren** eine der folgenden Dateiformat-Optionen aus:
 - **Komprimiertes MP3 (.mp3) exportieren**
 - **Unkomprimiertes WAV (.wav) exportieren**
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Jede ausgewählte Partie als separate Datei exportieren**.
4. Aktivieren Sie in der **Zu exportierende Partien auswählen**-Liste das Kontrollkästchen für jede Partie, die Sie als Audio exportieren möchten. Sie können auch unten in der Liste auf **Alles auswählen** oder **Keine Auswählen** klicken.
5. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Spieler als separate Dateien exportieren**.
6. Optional: Wenn Sie **Spieler als separate Dateien exportieren** aktiviert haben, aktivieren Sie in der Liste **Zu exportierende Spieler auswählen** das Kontrollkästchen für jeden Spieler, den Sie exportieren möchten. Sie können auch unten in der Liste auf **Alles auswählen** oder **Keine Auswählen** klicken.
7. Klicken Sie auf **Ordner wählen** neben dem Feld **Exportieren nach**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.

8. Suchen Sie im Explorer/macOS Finder den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
9. Klicken Sie auf **Öffnen** (macOS)/**Ordner auswählen** (Windows), um im Feld **Exportieren nach** den neuen Exportpfad anzugeben.
10. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Partien/Spieler im ausgewählten Audiodatei-Typ zu exportieren und den Dialog zu schließen.

Audio exportieren (Dialog)

Im Dialog **Audio exportieren** können Sie einzelne Partien und Spieler als separate Audiodateien speichern, entweder als MP3 oder WAV.

- Sie können den Dialog **Audio exportieren** öffnen, indem Sie **Datei > Exportieren > Audio** wählen.



Audio exportieren (Dialog)

Der Dialog **Audio exportieren** enthält die folgenden Optionen und Listen:

1 Dateiformat-Optionen

Ermöglicht es Ihnen, das Audiodateiformat auszuwählen, das Sie exportieren möchten. Komprimierte MP3-Dateien sind kleiner als WAV-Dateien, aber das ist mit einer verminderten Audioqualität verbunden.

2 Jede ausgewählte Partie als separate Datei exportieren

Ermöglicht es Ihnen, jede Partie im Projekt als separate Audiodatei statt in einer einzigen Audiodatei zu exportieren.

3 Zu exportierende Parteien auswählen

Enthält eine Liste aller Parteien im Projekt. Parteien werden in das Projekt eingefügt, wenn ihr Kontrollkästchen aktiviert ist.

4 Spieler als separate Dateien exportieren

Ermöglicht es Ihnen, jeden Spieler im Projekt als separate Audiodatei statt alle Spieler in einer einzigen Audiodatei zu exportieren.

5 Zu exportierende Spieler auswählen

Enthält eine Liste aller Spieler im Projekt. Spieler werden in den Export eingefügt, wenn ihr Kontrollkästchen aktiviert ist. Nur verfügbar, wenn Sie **Spieler als separate Dateien exportieren** aktiviert haben.

6 Auswahl-Optionen

Ermöglicht es Ihnen, alle Parteien/Spieler in der zugehörigen Liste auszuwählen oder die Auswahl aufzuheben. Sie können zum Beispiel alle Parteien die Auswahl für alle Parteien aufheben und dann das Kontrollkästchen für eine einzelne Partie aktivieren, die Sie exportieren möchten.

7 Exportieren nach

Zeigt den ausgewählten Exportpfad an, in dem exportierte Audiodateien gespeichert werden.

8 Ordner auswählen

Öffnet den Explorer/macOS Finder mit dem Sie den Exportpfad ändern können.

Automatisch speichern

Die Funktion zum automatischen Speichern speichert in regelmäßigen Abständen eine Version des aktiven Projekts. Dies reduziert die Wahrscheinlichkeit, dass Sie erhebliche Mengen an Arbeit verlieren, wenn Sie ein Projekt versehentlich schließen, ohne es zu speichern, oder im unwahrscheinlichen Fall, dass Dorico Elements oder Ihr Computer abstürzen.

Von Dorico Elements wird standardmäßig der Ordner **Automatisch speichern** in Ihrem Ordner **Dorico-Projekte** verwendet, dessen voreingestellter Speicherort im **Dokumente**-Ordner Ihres Benutzerkontos liegt. Auch neue Projekte, die Sie noch nicht explizit gespeichert haben, werden durch Dorico Elements automatisch gespeichert.

HINWEIS

Dorico Elements kann kurzzeitig langsamer reagieren, um insbesondere bei größeren Projekten automatisch zu speichern.

Automatisches Speichern bei mehreren offenen Projekten

Nur das aktivierte Projekt wird bei jedem automatischen Speicherintervall automatisch gespeichert, falls Sie mehrere Projekte geöffnet haben. Denn es kann jeweils nur ein einzelnes Projekt zur Wiedergabe aktiviert werden. Wenn Sie häufig zwischen mehreren Projekten wechseln, empfehlen wir Ihnen, einen kleineren Abstand für die automatische Speicherung einzustellen.

Automatisch gespeicherte Dateien entfernen

Alle im Ordner **Automatisch speichern** abgelegten Dateien werden automatisch gelöscht, wenn Sie die entsprechenden Projekte schließen und auch wenn Sie Dorico Elements beenden.

WICHTIG

Dies betrifft nicht nur automatisch gespeicherte Projekte, sondern jede Datei im Ordner **Automatisch speichern**. Daher ist es wichtig, dass Sie als Speicherort für **Automatisch speichern** nicht Ihren Haupt-Projektordner auswählen bzw. Projekte im Ordner **Automatisch speichern** ablegen.

TIPP

Wenn Sie auf frühere Versionen von Projekten zugreifen möchten, können Sie Projekt-Backups verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 32

[Projekt-Backups](#) auf Seite 83

Automatisch gespeicherte Projekte wiederherstellen

Wenn Dorico Elements abstürzt, können Sie die zuletzt automatisch gespeicherten Versionen jedes Projekts wiederherstellen, das geöffnet war.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie Dorico Elements erneut.
2. Aktivieren Sie im Dialog **Automatisch gespeicherte Projekte wiederherstellen**, der nach dem Dorico Elements-Startbildschirm geöffnet wird, das Kontrollkästchen für jedes automatisch gespeicherte Projekt, das Sie wiederherstellen möchten.

HINWEIS

Alle automatisch gespeicherten Projekte, die Sie nicht wiederherstellen möchten, werden permanent gelöscht, sobald sie den Dialog schließen.

3. Klicken Sie auf **Ausgewählte wiederherstellen**, um die ausgewählten automatisch gespeicherten Projekte wiederherzustellen und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten automatisch gespeicherten Projekte werden wiederhergestellt und in separaten Projektfenstern geöffnet.

WEITERE SCHRITTE

Sie können automatisch gespeicherte Projekte permanent in einem beliebigen Ordner-Speicherort, wenn nötig mit einem neuen Dateinamen, speichern.

Häufigkeit des Automatischen Speicherns ändern

Sie können anpassen, wie häufig Projekte von Dorico Elements automatisch gespeichert werden. Standardmäßig beträgt das Intervall der automatischen Speicherung des aktuell aktiven Projekts fünf Minuten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie auf **Allgemein** in der Seitenliste.
3. Ändern Sie im **Dateien**-Bereich den Wert für **Automatisch speichern alle [n] Minuten**.
4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

Speicherort für automatisches Speichern ändern

Sie können den Ordner ändern, in dem die Dateien von Dorico Elements automatisch gespeichert werden. Von Dorico Elements wird standardmäßig der Ordner **Automatisch speichern** in Ihrem Ordner **Dorico-Projekte** verwendet, dessen voreingestellter Speicherort im **Dokumente**-Ordner für Ihr Benutzerkonto liegt.

WICHTIG

- Wir raten dringend davon ab, Ihren Hauptordner **Dorico-Projekte** als automatischen Speicherort festzulegen, da alle Dateien im Ordner **Automatisch speichern** gelöscht werden, sobald Sie Dorico Elements beenden. Wenn Sie Projekte entsprechend im Ordner **Automatisch speichern** gespeichert haben, werden sie gelöscht, sobald Sie Dorico Elements beenden.
- Wenn von Dorico Elements nicht in den angegebenen Ordner geschrieben werden kann, können keine Projekte automatisch gespeichert werden. Wenn dies der Fall ist, erfolgt keine Warnung. Daher empfehlen wir Ihnen, den Speicherort für das automatische Speichern nur dann zu ändern, wenn Sie sicher sind, dass von Ihrem Benutzerkonto dort erfolgreich Dateien gespeichert werden können.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie auf **Allgemein** in der Seitenliste.
 3. Klicken Sie im **Dateien**-Bereich auf **Auswählen** neben dem Feld **Ordner für automatisches Speichern**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 4. Suchen Sie im Explorer/macOS Finder den Ordner, in dem Sie Projekte automatisch speichern möchten, und wählen Sie ihn aus.
 5. Klicken Sie auf **Öffnen** (macOS)/**Ordner auswählen** (Windows), um den neuen Pfad in das Feld **Ordner für automatisches Speichern** einzufügen.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Der standardmäßige Ordner für automatisches Speichern wird geändert. Wenn der angegebene Ordner nicht existiert, wird er von Dorico Elements erstellt.

Automatisches Speichern deaktivieren

Sie können das automatische Speichern vollständig deaktivieren, z. B. wenn dadurch die Leistung eines großen Projekts erheblich beeinträchtigt wird.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie auf **Allgemein** in der Seitenliste.
 3. Deaktivieren Sie im **Dateien**-Bereich **Automatisch speichern alle [n] Minuten**.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

Projekt-Backups

Dorico Elements speichert Backup-Versionen Ihrer Projekte jedes Mal, wenn Sie diese explizit speichern. Standardmäßig werden die letzten fünf Speichervorgänge als Backups gespeichert.

Ihr standardmäßiger Speicherort liegt in einem nach dem entsprechenden Projektdatenamen im Ordner **Projekt-Backups anlegen** benannten Ordner im Ordner **Dorico-Projekte**, dessen standardmäßiger Speicherort wiederum der **Dokumente**-Ordner für Ihr Benutzerkonto ist.

Anzahl von Backups pro Projekt ändern

Sie können die Anzahl der Backups ändern, die von Dorico Elements für jedes Projekt gespeichert werden, z. B. wenn Sie einen größeren Umfang an Änderungen speichern möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie auf **Allgemein** in der Seitenliste.
 3. Ändern Sie im **Dateien**-Bereich den Wert für **Anzahl von Backups pro Projekt**.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

Den Backup-Speicherort ändern

Sie können den Ordner ändern, in dem die Projekt-Backups von Dorico Elements automatisch gespeichert werden. Von Dorico Elements wird standardmäßig der Ordner **Projekt-Backups anlegen** in Ihrem Ordner **Dorico-Projekte** verwendet, dessen standardmäßiger Speicherort der **Dokumente**-Ordner für Ihr Benutzerkonto ist.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie auf **Allgemein** in der Seitenliste.
 3. Klicken Sie im **Dateien**-Bereich auf **Auswählen** neben dem **Projekt-Backup-Ordner**-Feld, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 4. Suchen Sie im Explorer/macOS Finder den Ordner, in dem Sie Projekt-Backups speichern möchten, und wählen Sie ihn aus.
 5. Klicken Sie auf **Öffnen** (macOS)/**Ordner auswählen** (Windows), um den neuen Pfad in das **Projekt-Backup-Ordner**-Feld einzufügen.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Der Standardordner für Projekt-Backups wird geändert. Wenn der angegebene Ordner nicht existiert, wird er von Dorico Elements erstellt.

Einrichten-Modus

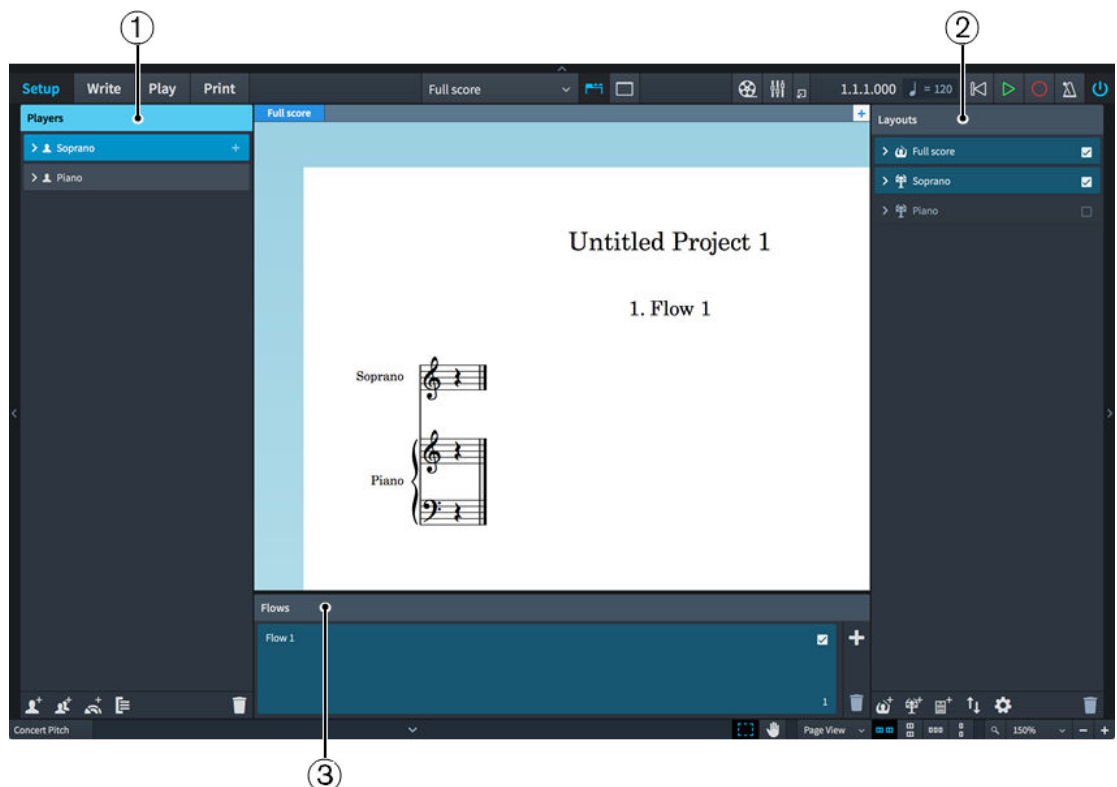
Im Einrichten-Modus können Sie die Spieler und Instrumente für Ihr Projekt festlegen. Sie können auch Partien erstellen und verwalten, Layouts einrichten und Videos hinzufügen.

Projektfenster im Einrichten-Modus

Das Projektfenster im Einrichten-Modus enthält die Standard-Werkzeugzeile, den Notenbereich und die Statuszeile. Es bietet Bereiche mit allen Werkzeugen und Funktionen, die Sie zum Hinzufügen von Spielern und Instrumenten sowie zum Erstellen der Layouts und Partien für Ihr Projekt benötigen.

Sie können auf eine der folgenden Arten in den Einrichten-Modus wechseln:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-1**.
- Klicken Sie auf **Einrichten** in der Werkzeugzeile.
- Wählen Sie **Fenster > Einrichten**.



Bereiche im Einrichten-Modus

Die folgenden Bereiche sind im Einrichtungsmodus verfügbar:

1 Spieler

Listet die Spieler, Instrumente und Gruppen in Ihrem Projekt auf. Standardmäßig werden Spieler zu allen Partien, sowie zum Gesamtpartitur-Layout und ihrem eigenen Einzelstimmen-Layout zugeordnet.

2 Layouts

Listet die Layouts in Ihrem Projekt auf. Ein einzelnes Gesamtpartitur-Layout und ein Einzelstimmen-Layout für jeden Spieler werden automatisch erstellt, aber Sie können bei Bedarf Layouts löschen oder erstellen. Standardmäßig enthalten Layouts alle Partien, und Gesamtpartitur-Layouts enthalten alle Spieler.

3 Partien

Zeigt die Partien in Ihrem Projekt an. Standardmäßig enthalten Partien alle Spieler und sind allen Layouts zugeordnet.

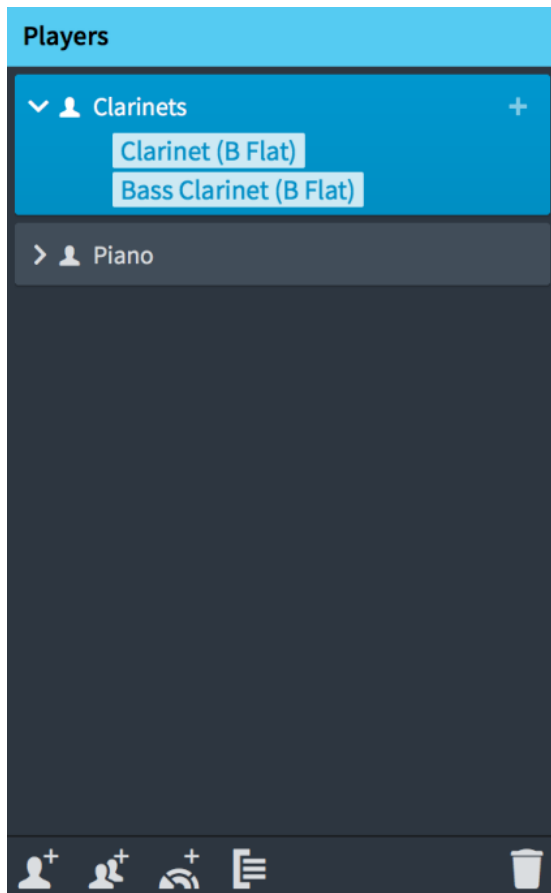
Die drei Bereiche arbeiten zusammen, so dass Sie die steuern können, wie und wo die Spieler, Layouts und Partien in Ihrem Projekt verwendet werden. Wenn Sie ein Element in einem der Bereiche auswählen, werden der Bereich und das ausgewählte Element in einer anderen Farbe hervorgehoben, und Kontrollkästchen werden in Karten in den anderen Bereichen angezeigt. Sie können diese Kontrollkästchen unabhängig von einander aktivieren/deaktivieren, um zu ändern, wie Material unter den Spielern, Layouts und Partien verteilt wird.

Spieler-Bereich

Im **Spieler**-Bereich werden die Spieler, Instrumente und Gruppen in Ihrem Projekt aufgelistet. Sie finden es auf der linken Seite des Fensters im Einrichten-Modus.

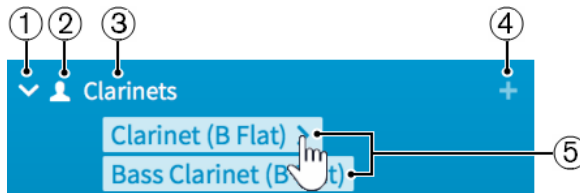
Sie können den **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten ausblenden/anzeigen:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-7**.
- Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden am linken Rand des Hauptfensters.
- Wählen Sie **Fenster > Linken Bereich anzeigen**.



Spieler-Bereich im Einrichten-Modus

Im **Spieler**-Bereich enthält eine Liste aller Gruppen, Spieler und Ensembles in Ihrem Projekt wobei jeder Spieler als Karte angezeigt wird. Auf jeder Spieler-Karte wird Folgendes angezeigt:



1 Ein-/Ausblenden-Pfeil

Erweitert/Minimiert die Spieler-Karte.

2 Spieler-Typ

Zeigt den Spieler-Typ aus den folgenden Optionen:

- Solospieler



- Satzspieler



3 Spielername

Zeigt den Namen des Spielers an. Dorico Elements fügt die Namen der zugewiesenen Instrumente automatisch dem Namen des Spielers hinzu. Falls nötig, können Sie den Spieler umbenennen.

4 Instrumente hinzufügen (Symbol)

Öffnet die Instrumenten-Auswahl, in der Sie ein Instrument für den Spieler auswählen können.

5 Instrumentenbeschriftungen

Jedes Instrument, das einem Spieler zugeordnet ist, hat eine eigenen Instrumentenbeschriftung. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über eine Instrumentenbeschriftung fahren, erscheint ein Pfeil, der es Ihnen erlaubt, ein Menü mit weiteren Optionen zu öffnen, die es Ihnen erlauben, zum Beispiel den Instrumentennamen zu ändern oder das Instrument zu einem anderen Spieler zu verschieben.



In der Aktionsleiste am unteren Bereichsrand stehen die folgenden Optionen zur Verfügung:

Solospieler hinzufügen



Fügt Ihrem Projekt einen einzelnen Spieler hinzu. Dorico Elements fügt darüber hinaus ein Einzelstimmen-Layout für den Spieler zum **Layouts**-Bereich hinzu.

Satzspieler hinzufügen



Fügt Ihrem Projekt einen Spieler hinzu, der für mehrere Spieler steht, die alle dasselbe Instrument spielen. Dorico Elements fügt darüber hinaus ein Einzelstimmen-Layout für den Spieler zum **Layouts**-Bereich hinzu.

Ensemble hinzufügen



Fügt Ihrem Projekt mehrere Spieler hinzu, die für Standardkombinationen von Musikinstrumenten stehen. Dorico Elements fügt darüber hinaus ein Einzelstimmen-Layout für den Spieler zum **Layouts**-Bereich hinzu.

Gruppe hinzufügen



Fügt Ihrem Projekt eine Gruppe hinzu, der Sie alle Arten von Spielern zuweisen können.

Spieler löschen



Löscht ausgewählte Spieler oder Gruppen aus dem **Spieler**-Bereich.

Die Reihenfolge, in der die Spieler im Bereich aufgelistet werden, entspricht der Standardreihenfolge, in der sie in den Layouts erscheinen. Sie können die Reihenfolge der Spieler für jedes Layout einzeln im **Spieler**-Abschnitt der **Spieler**-Seite in **Einrichten > Layout-Optionen** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler](#) auf Seite 98

[Layout-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 90

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 94

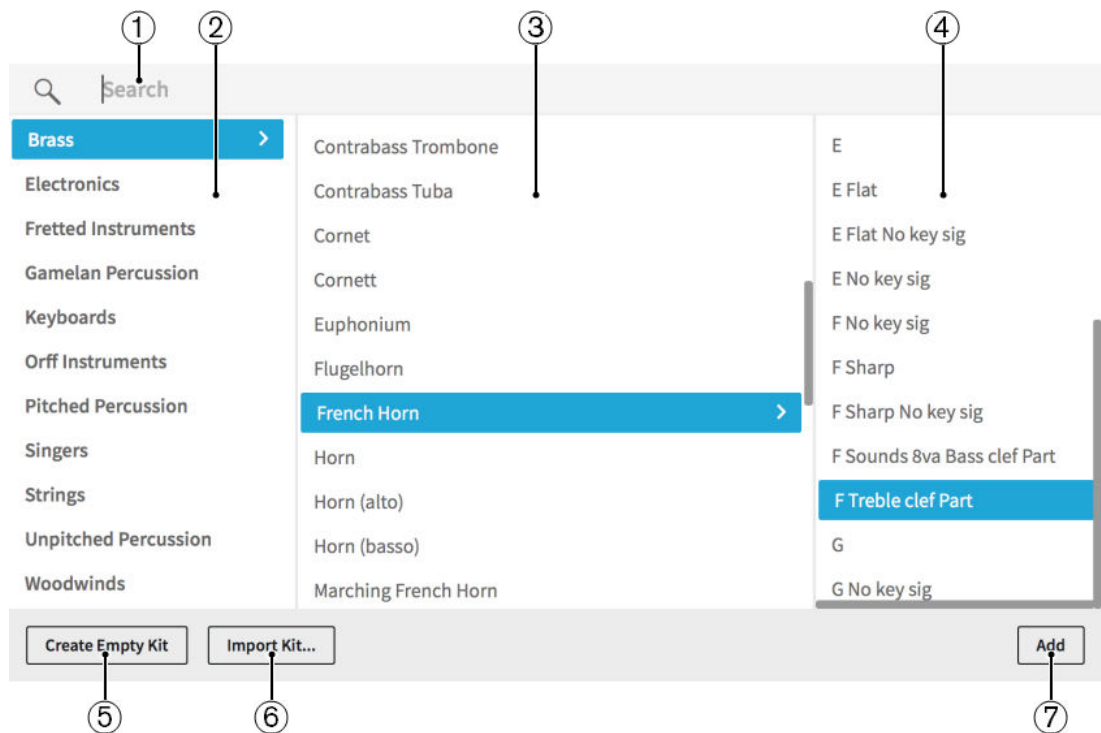
Instrumenten-Auswahl

Mit der Instrumenten-Auswahl können sie Instrumente und Ensembles zu Ihrem Projekt hinzufügen. Es enthält mehrere Versionen einiger Instrumente mit besonderen

Formatierungsanforderungen wie zum Beispiel das Französische Horn, welches eine Version hat, deren Einzelstimmen-Layouts immer im Violin-Schlüssel notiert werden.

Sie können die Instrumenten-Auswahl im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Klicken Sie auf das Plus-Symbol in den Solospieler-Karten im **Spieler**-Bereich.
- Wählen Sie einen Spieler im **Spieler**-Bereich aus und drücken Sie **Umschalttaste-I**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste einen Spieler im **Spieler**-Bereich an und wählen Sie **Instrument zu Spieler hinzufügen** aus.
- Fügen Sie einen neuen Spieler oder ein neues Ensemble hinzu.



Instrumenten-Auswahl

Die Instrumenten-Auswahl enthält die folgenden Bereiche und Optionen:

- 1 Suchen-Feld**
Ermöglicht es Ihnen, das Instrument, das Sie suchen, direkt einzugeben. Sie können nur einen Teil des Instrumentennamens eingeben, zum Beispiel Cello für Violoncello.
- 2 Spalte für die Instrumentenfamilie**
Enthält Instrumentenfamilien, um Ihnen zu helfen, Ihre Instrumentensuche besser zu fokussieren.
- 3 Instrumentenspalte**
Enthält die in der ausgewählten Instrumentenfamilie verfügbaren Instrumente.
- 4 Spalte für die Art des Instruments**
Enthält Optionen für mehrere mögliche Transpositionen oder sonstiges Verhalten in den Einzelstimmen-Layouts für das gewählte Instrument. Diese Spalte ist bei Instrumenten, die keine weiteren Optionen haben, nicht ausgefüllt.
- 5 Leeres Kit erzeugen**
Fügt dem Spieler ein leeres Perkussions-Kit hinzu.
- 6 Kit importieren**
Importiert ein bestehendes Perkussions-Kit, das zuvor als Library-Datei exportiert wurde.
- 7 Hinzufügen/Ensemble zu Partitur hinzufügen**

Fügt das ausgewählte Instrument/Ensemble zum Projekt hinzu. Das Hinzufügen eines Ensembles fügt mehrere Spieler gleichzeitig hinzu.

Neben der Option, das gewünschte Instrument oder Ensemble direkt in das **Suchen**-Feld einzugeben, können Sie auch die Optionen in der Instrumentenauswahl durch Klicken auswählen oder andere Elemente in derselben Spalte auswählen, indem Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste/ Pfeil-nach-unten-Taste** drücken.

Sie können durch die Instrumenten-Auswahl navigieren, indem Sie die **Tab-Taste** drücken. Dies geschieht in folgender Reihenfolge: **Suchfeld, Instrument, Art des Instruments, Instrumentenfamilie**. Sie können auch in umgekehrter Reihenfolge navigieren, indem Sie **Umschalttaste-Tab-Taste** drücken.

Eine Einfassungslinie zeigt an, welche Instrumentenfamilie bzw. welches Instrument ausgewählt wird, wenn mit Hilfe der Tastatur navigiert wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Solo-/Satzspieler hinzufügen](#) auf Seite 99

[Ensembles einfügen](#) auf Seite 107

[Leere Perkussions-Kits zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 110

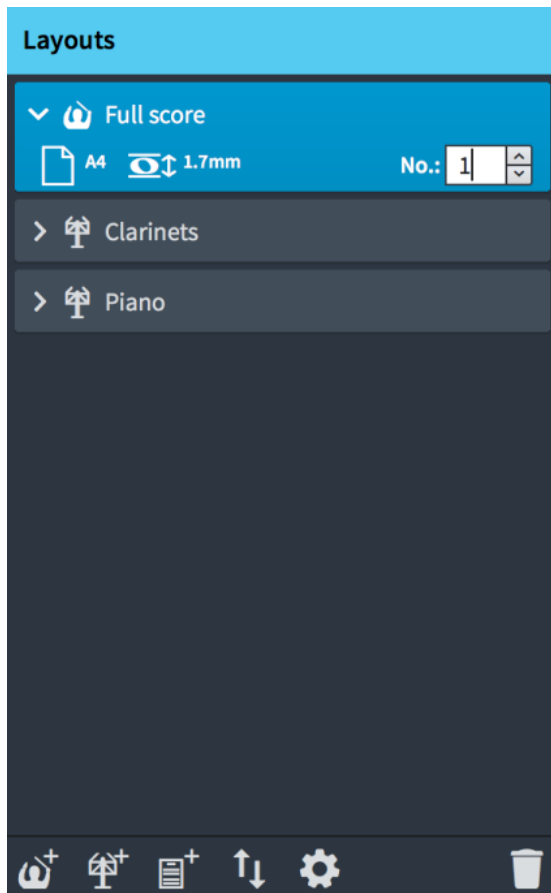
[Perkussions-Kits importieren](#) auf Seite 746

Layout-Bereich (Einrichten-Modus)

Im Einrichten-Modus enthält der **Layouts**-Bereich eine Liste aller Layouts für Gesamtpartituren und Einzelstimmen im Projekt. Er befindet sich rechts im Fenster.

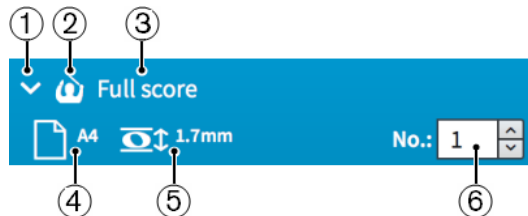
Sie können den **Layouts**-Bereich im Einrichten-Modus auf folgende Arten ein-/ausblenden:




- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9**.
- Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden am rechten Rand des Hauptfensters.
- Wählen Sie **Fenster > Rechten Bereich anzeigen**.



Layouts-Bereich im Einrichten-Modus

Im **Layouts**-Bereich werden das Standard-Gesamtpartitur-Layout sowie alle Layouts, die Sie für Ihr Projekt erstellt haben, in Kartenform aufgelistet. Auf jeder Layout-Karte wird Folgendes angezeigt:



- 1 Ein-/Ausblenden-Pfeil**
Erweitert/Minimiert die Layout-Karte.
- 2 Layout-Typ**
Zeigt den Layout-Typ aus den folgenden Optionen:
 - Gesamtpartitur-Layout

 - Einzelstimmen-Layout

 - Benutzerdefiniertes Partitur-Layout

- 3 Name des Layouts**

Zeigt den Namen des Layouts an. Dorico Elements fügt automatisch Standardnamen auf Basis des Namens des Instruments hinzu, das einem Spieler zugewiesen wird, sowie des hinzugefügten Layout-Typs. Wenn Sie z. B. einem Spieler eine Flöte zuweisen, erhält das Einzelstimmen-Layout automatisch den Namen des Instruments. Wenn Sie ein leeres Einzelstimmen-Layout hinzufügen, wird als Name **Leere Einzelstimme** angezeigt und eine aufsteigende Nummer, wenn Sie mehrere leere Einzelstimmen-Layouts hinzufügen.

4 **Seitengröße und Ausrichtung**

Zeigt die Größe und Ausrichtung des Layouts - wie auf der Seite **Seite einrichten** unter **Einrichten > Layout-Optionen** festgelegt .

5 **Spatiumsgröße**

Zeigt den Abstand zwischen zwei Notenzeilenlinien in Punkten an, wie es auf der Seite **Seite einrichten** in den **Layout-Optionen** eingestellt ist. Dies zeigt die Größe von Notenzeilen im Layout an.

6 **Layout-Nummer**

Ermöglicht es Ihnen, eine eindeutige Nummer für das Layout festzulegen, die beim Export als Grafik als Teil des Dateinamens verwendet werden kann. Dies kann nützlich sein, um sicherzustellen, dass exportierte Einzelstimmen-Layout-Dateien in ihrer Reihenfolge für Orchester angeordnet sind, da diese normalerweise von ihrer alphabetischen Reihenfolge abweichen.

In der Aktionsleiste am unteren Bereichsrand stehen die folgenden Optionen zur Verfügung:

Vollständiges Partitur-Layout hinzufügen



Fügt Ihrem Projekt ein Gesamtpartitur-Layout hinzu. Standardmäßig werden alle Spieler und Partien in das Layout aufgenommen.

Einzelstimmen-Layout hinzufügen



Fügt Ihrem Projekt ein leeres Einzelstimmen-Layout hinzu. Danach können Sie dem Layout einen oder mehrere Spieler hinzufügen. Standardmäßig enthält ein Einzelstimmen-Layout alle Partien, die in Ihrem Projekt enthalten sind.

Benutzerdefiniertes Partitur-Layout hinzufügen



Fügt ein benutzerdefiniertes Partitur-Layout hinzu, das anfangs keine Spieler oder Partien enthält.

Layouts sortieren



Sortiert alle Layouts im **Layouts**-Bereich nach ihrem Typ, und zwar in folgender Reihenfolge: Gesamtpartitur-Layouts, Einzelstimmen-Layouts, benutzerdefinierte Partitur-Layouts. Einzelstimmen-Layouts werden nicht nach der Orchesteranordnung sortiert.

Layout-Optionen



Öffnet den Dialog **Layout-Optionen** für ein ausgewähltes Layout oder mehrere ausgewählte Layouts.

Layout löschen



Löscht ausgewählte Layouts aus dem **Layouts**-Bereich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 127

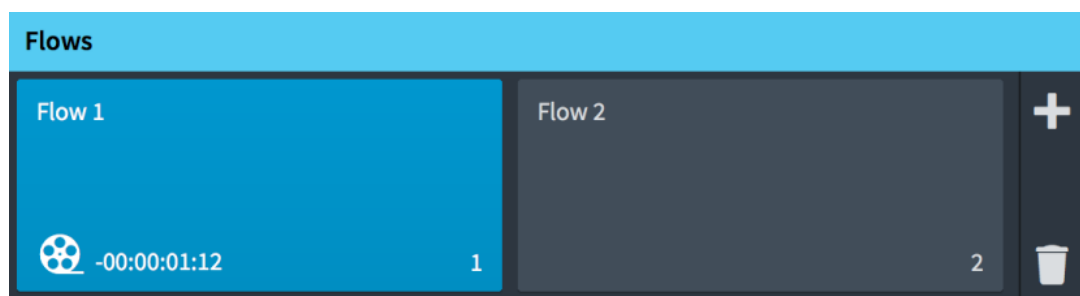
[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 94

Partien-Bereich

Im **Partien**-Bereich werden alle Partien angezeigt, die für Ihr Projekt erstellt wurden. Dieser findet sich am unteren Rand des Fensters im Einrichten-Modus.

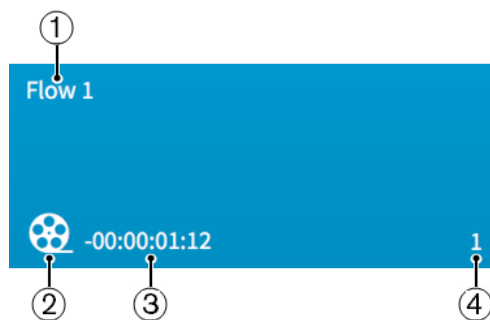
Sie können den **Partien**-Bereich im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten ein- und ausblenden:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-8**.
- Klicken Sie auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil am unteren Rand des Hauptfensters.
- Wählen Sie **Fenster > Unteren Bereich anzeigen**.



Partien-Bereich im Einrichten-Modus

Im **Partien**-Bereich werden die Standard-Partie sowie alle Partien, die Sie für Ihr Projekt erstellt haben, in Form von Karten angezeigt. Auf jeder Partie-Karte wird Folgendes angezeigt:



1 Name der Partie

Zeigt den Namen der Partie an. Wenn Sie mehrere Partien erstellen, ohne sie umzubenennen, wird als Name eine Nummer angezeigt, die für jede neue Partie erhöht wird. Diese Nummer gibt auch die Position der jeweiligen Partie in einem Layout an.

2 Filmrollensymbol

Zeigt an, dass die Partie ein angehängtes Video hat.

3 Timecode der Partie

Zeigt den Start-Timecode für die Partie an.

4 Nummer der Partie

Zeigt die Nummer der Partie an. Die Nummer wird für jede erstellte Partie erhöht. Diese Nummer gibt auch die Position der jeweiligen Partie in einem Layout an.

Auf der rechten Seite des **Partien**-Bereichs sind die folgenden Optionen verfügbar:

Partie hinzufügen

Fügt Ihrem Projekt eine neue Partie hinzu. Standardmäßig wird jede neue Partie automatisch in alle Layouts aufgenommen, und jeder Spieler wird der neuen Partie hinzugefügt.



Partie löschen

Löscht eine oder mehrere ausgewählte Parteien.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien](#) auf Seite 124

[Videos](#) auf Seite 132

Projekt-Info-Dialog

Für jedes Projekt und jede Partie, die Sie in Dorico Elements erstellen, können Sie Projektinformationen im Dialog **Projekt-Info** eingeben.

- Sie können den **Projekt-Info**-Dialog öffnen, in dem Sie **Datei > Projekt-Info** auswählen.

Im Dialog **Projekt-Info** können Sie Informationen für das ganze Projekt und für jede einzelne Partie eingeben. Beispielsweise kann jede Partie in Ihrem Projekt einen anderen Komponisten und Textdichter haben.

Sie können Tokens oder Textrahmen verwenden, um sich auf die Informationen zu beziehen, die Sie in die verschiedenen Felder auf den verschiedenen Seiten im Dialog **Projekt-Info** eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Text-Token](#) auf Seite 318

Layout-Optionen (Dialog)

Der Dialog **Layout-Optionen** bietet mehrere Optionen, mit denen Sie die Art der Anordnung der Notation auf den Seiten Ihrer Layouts ändern können.

Sie können die physischen Layout-Eigenschaften wie Seitengröße, Notenzeilenlänge oder Abstände und die Notation, zum Beispiel Notenabstand oder Notenzeilenbeschriftungen, ändern.

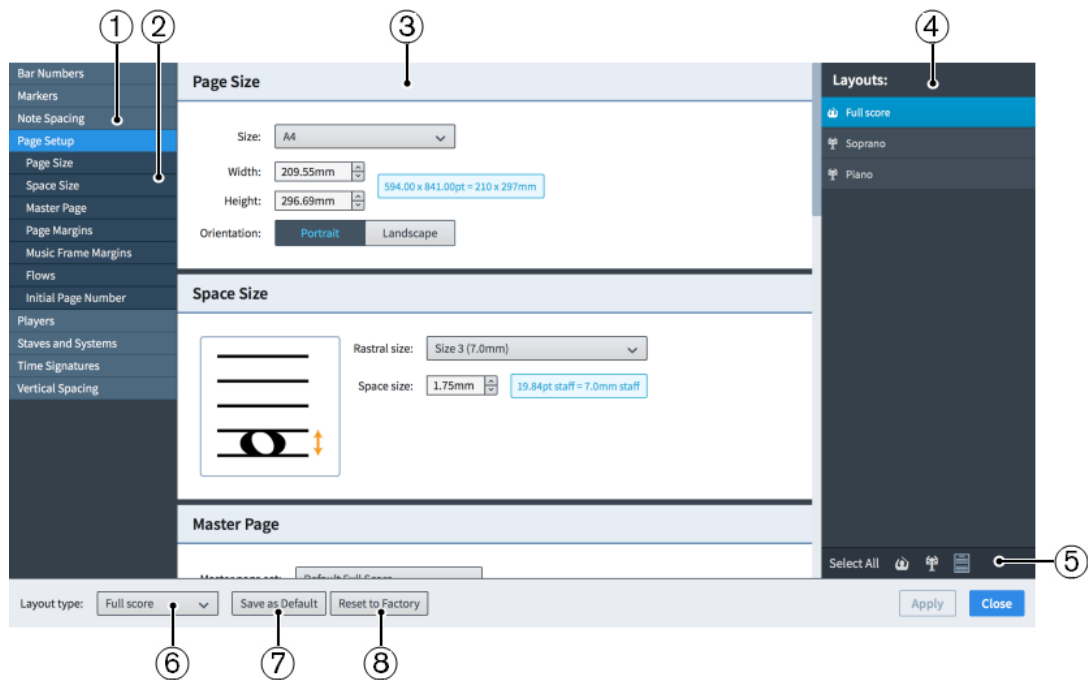
TIPP

Sie können alle Optionen, die Sie in den **Layout-Optionen** einstellen, als Standardwerte für neue Projekte speichern, indem Sie einen Layout-Typ aus dem Menü **Layout-Typ** auswählen und auf **Als Standard speichern** klicken.

Sie können die **Layout-Optionen** auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Drücken Sie in einem beliebigen Modus **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**.
- Wählen Sie im Einrichten-Modus **Einrichten > Layout-Optionen**.
- Klicken Sie auf **Layout-Optionen** im **Layouts**-Bereich des Einrichten-Modus.





Layout-Optionen

Der Dialog **Layout-Optionen...** umfasst Folgendes:

1 Seitenliste

Enthält die in Seiten unterteilten Kategorien von Optionen, die Sie im Dialog anzeigen und ändern können. Wenn Sie auf eine Seite in dieser Liste klicken, werden alle zutreffenden Abschnittsüberschriften unterhalb der Seite in der Seitenliste angezeigt.

2 Abschnittsüberschriften

Zeigt die Titel aller Abschnitte auf der ausgewählten Seite an. Sie können auf diese Abschnittsüberschriften klicken, um direkt zu diesem Seitenabschnitt zu gelangen.

3 Abschnitt

Die Seiten sind in Abschnitte unterteilt, die mehrere Optionen enthalten können. Abschnitte, die viele Optionen enthalten, sind in Unterabschnitte unterteilt. Bei Optionen mit mehreren Einstellungsmöglichkeiten wird die ausgewählte Einstellung hervorgehoben.

4 Liste der Layouts

Enthält alle Layouts in Ihrem Projekt. Sie können eine, mehrere oder alle Layouts auswählen. Auf eine der folgenden Arten können Sie mehrere Layouts auswählen:

- Klicken Sie auf eine der Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste.
- Klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste**, um mehrere Layouts auszuwählen.
- Klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste**, um mehrere benachbarte Layouts auszuwählen.

5 Aktionsleiste

Enthält Auswahl-Optionen, die es Ihnen ermöglichen, Layouts in der **Layouts**-Liste entsprechend Ihrem Typ auszuwählen.

- Mit **Alles auswählen** können Sie alle Layouts unabhängig von ihrem Typ auswählen.
- Mit **Alle Gesamtpartitur-Layouts auswählen** können Sie ausschließlich alle Gesamtpartitur-Layouts auswählen.
- Mit **Alle Einzelstimmen-Layouts auswählen** können Sie ausschließlich alle Einzelstimmen-Layouts auswählen.

- Mit **Alle benutzerdefinierten Partitur-Layouts auswählen** können Sie ausschließlich alle benutzerdefinierten Partitur-Layouts auswählen.

6 Layout-Typ

Hier können Sie den Layout-Typ festlegen, für den Sie Ihre Einstellungen als Standard speichern möchten. Sie können zum Beispiel neue Standardeinstellungen für Einzelstimmen-Layouts speichern, ohne dass dies Auswirkungen auf die Standardeinstellungen für Gesamtpartitur-Layouts hat.

7 Als Standard speichern/Gespeicherte Standards entfernen

Dieser Schalter besitzt unterschiedliche Funktionen, je nachdem, ob es bereits gespeicherte Standardwerte für den ausgewählten Layout-Typ gibt.

- **Als Standard speichern** speichert alle Optionen, die Sie im Dialog als Standard für die ausgewählten Layout-Typen in neuen Projekten eingestellt haben.
- **Gespeicherte Standards entfernen** löscht die zuvor gespeicherten Standardwerte, ohne die Optionen im ausgewählten Projekt zurückzusetzen. Nachdem die gespeicherten Standardwerte entfernt wurden, werden für alle Layouts des ausgewählten Layout-Typs für künftige Projekte zunächst die Werkzeugeinstellungen festgelegt. Wenn Sie bereits gespeicherte Standardwerte festgelegt haben, können Sie **Gespeicherte Standards entfernen** aufrufen, indem Sie die **Alt-Taste** (macOS)/**Strg-Taste** (Windows) drücken.

8 Auf Werkzeugeinstellung zurücksetzen/Auf gespeicherte Standards zurücksetzen

Dieser Schalter besitzt unterschiedliche Funktionen, je nachdem, ob es bereits gespeicherte Standardwerte für den ausgewählten Layout-Typ gibt.

- Wenn Sie keine gespeicherten Standardwerte für den ausgewählten Layout-Typ haben, heißt dieser Schalter **Auf Werkzeugeinstellung zurücksetzen** und setzt alle Optionen im Dialog auf die Werkzeugeinstellungen für den ausgewählten Layout-Typ zurück.
- Wenn Sie gespeicherte Standardwerte für den ausgewählten Layout-Typ haben, dann heißt dieser Schalter **Auf gespeicherte Standards zurücksetzen** und setzt alle Optionen im Dialog auf Ihre gespeicherten Standardwerte für den ausgewählten Layout-Typ zurück. Sie können **Auf Werkzeugeinstellung zurücksetzen** anderenfalls auch durch Drücken auf die **Alt-Taste** (macOS)/**Strg-Taste** (Windows) aufrufen. Das Zurücksetzen der Optionen auf die Werkzeugeinstellungen wirkt sich nur auf den ausgewählten Layout-Typ im aktiven Projekt aus und führt nicht zur Löschung Ihrer gespeicherten Standardwerte. Das bedeutet, dass bei künftigen Projekten nach wie vor Ihre gespeicherten Standardwerte voreingestellt sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilen](#) auf Seite 675

Layout-spezifische Änderungen in den Layout-Optionen vornehmen

Sie können projektweit unabhängig Änderungen für jedes Layout in den **Layout-Optionen** vornehmen.

VORGEHENSWEISE

1. Sie können die **Layout-Optionen** auf eine der folgenden Arten öffnen:
 - Drücken Sie in einem beliebigen Modus **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**.
 - Wählen Sie im Einrichten-Modus **Einrichten > Layout-Optionen**.
 - Klicken Sie im Einrichten-Modus auf **Layout-Optionen** am unteren Rand des **Layouts**-Bereichs.



2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts, deren Optionen Sie ändern möchten auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie auf **Alles auswählen** in der Aktionsleiste.
 - Klicken Sie auf **Alle Gesamtpartitur-Layouts auswählen** in der Aktionsleiste.
 - Klicken Sie auf **Alle Einzelstimmen-Layouts auswählen** in der Aktionsleiste.
 - Klicken Sie auf **Alle benutzerdefinierten Partitur-Layouts auswählen** in der Aktionsleiste.
 - Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf angrenzende Layouts.
 - Halten Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** gedrückt und klicken Sie auf einzelne Layouts.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen.
3. Klicken Sie in der Seitenliste auf eine Seite.
4. Schauen Sie sich die verfügbaren Optionen an, und ändern Sie gegebenenfalls die Einstellungen.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

Wenn Sie Änderungen vornehmen und den Dialog schließen, ohne auf **Anwenden** zu klicken, werden Sie aufgefordert, die Änderungen zu speichern oder zu verwerfen.

ERGEBNIS

Die Änderungen werden umgehend auf die ausgewählten Layouts angewendet.

Spieler, Layouts und Partien

In Dorico Elements sind Spieler, Layouts und Partien alle miteinander verbunden. Da Spieler und Partien nicht einer einzelnen Partitur, sondern dem übergeordneten Projekt zugeordnet werden, können Sie sie z. B. im Projekt speichern, ohne dass sie in der Gesamtpartitur angezeigt werden.

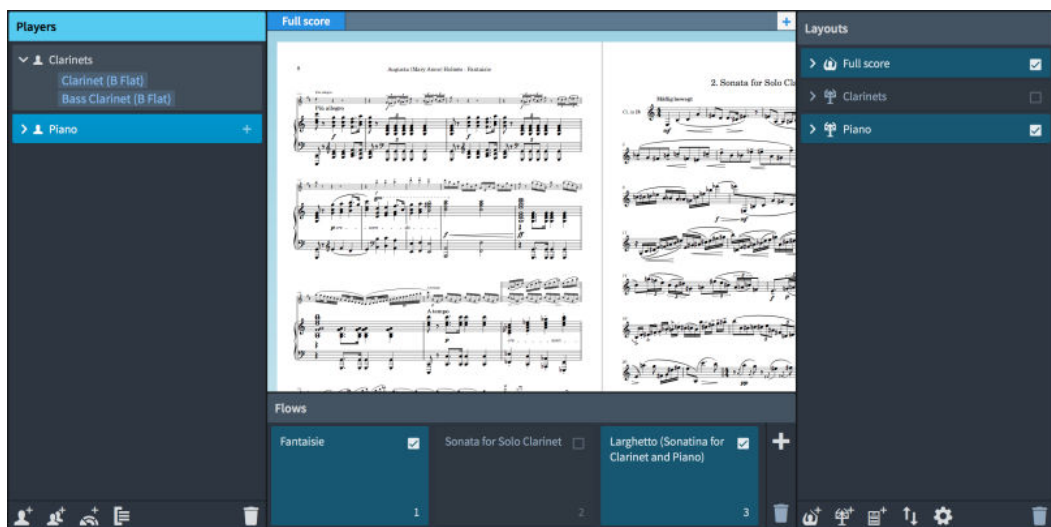
- Spieler können jeder Kombination von Layouts und Partien zugeordnet werden. Sie können zum Beispiel einen einzelnen Spieler sowohl dem Gesamtpartitur-Layout als auch seiner Einzelstimme zuweisen und ihn aus einer Partie entfernen, in der er nicht spielt. Standardmäßig werden Spieler zu allen Partien, die ursprünglich in dem Projekt erstellt wurden, sowie zu allen Gesamtpartitur-Layouts und ihrem eigenen Einzelstimmen-Layout zugeordnet.
- Layouts können alle Kombinationen aus Spielern und Partien enthalten. So können Sie zum Beispiel alle Sänger einem einzigen Einzelstimmen-Layout zuweisen und dann die Partien entfernen, in denen sie nicht singen. Standardmäßig enthalten Layouts alle Partien, und Gesamtpartitur-Layouts enthalten alle Spieler.
- Partien können alle Kombinationen von Spielern enthalten. Sie können zu Layouts zugeordnet und aus diesen entfernt werden. Standardmäßig enthalten Partien alle Spieler und sind allen Layouts zugeordnet.

HINWEIS

- Wenn Sie einen Spieler aus einer Partie entfernen, werden alle Noten, die Sie in dieser Partie bereits für diesen Spieler eingegeben haben, gelöscht.
- Wenn Sie eine Partie aus einem Layout entfernen, wird dieses Layout automatisch aus der Partie entfernt und umgekehrt. Das Gleiche gilt für Spieler und Layouts, Spieler und Partien.

Wenn Sie eine Karte in einem der Bereiche im Einrichten-Modus auswählen, wird für jede Karte in den anderen Bereichen ein Kontrollkästchen eingeblendet. Verbundene Karten werden hervorgehoben und ihre Kontrollkästchen werden aktiviert. Nicht verbundene Karten werden

hingegen nicht hervorgehoben und ihre Kontrollkästchen bleiben deaktiviert. Wenn Sie im **Spieler**-Bereich zum Beispiel eine Karte für einen einzelnen Spieler auswählen, werden alle Partien, denen er zugeordnet ist, im **Partien**-Bereich hervorgehoben und aktiviert. Alle Layouts, denen der Spieler zugeordnet ist, werden im **Layouts**-Bereich hervorgehoben und aktiviert.



Ein im **Spieler**-Bereich ausgewählter Pianist mit im **Partien**- und **Layouts**-Bereich hervorgehobenen verbundenen Partien und Layouts

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 85

[Partien](#) auf Seite 124

[Layouts](#) auf Seite 127

[Partien ändern, die Layouts zugewiesen sind](#) auf Seite 128

[Spieler ändern, die Layouts zugeordnet sind](#) auf Seite 128

[Spieler ändern, die einer Partie zugeordnet sind](#) auf Seite 124

Spieler

Bevor Sie damit beginnen, Noten zu schreiben, müssen Sie die Spieler festlegen, die ein oder mehrere Instrumente spielen werden.

Ein Spieler kann ein Solospieler sein, der für eine einzelne Person steht, die ein Instrument oder mehrere Instrumente spielen kann. Ein Klarinettist kann z. B. auch Altsaxofon oder Bassklarinette spielen.

Ein Spieler kann außerdem ein Satzspieler sein, der für mehrere Personen steht, von denen jede dasselbe Instrument spielt. Dies kann zum Beispiel eine Violinen- oder die Sopran-Sektion eines Chors sein.

Dorico Elements nutzt diese Kenntnisse über Spieler und ihre Instrumente, um Ihnen bei der effizienten Anfertigung einer Partitur zu helfen, zum Beispiel, indem es Ihnen die Dopplung von Instrumenten und Divisi erleichtert.

Wenn Sie in Dorico Elements einen Spieler hinzufügen, passiert Folgendes automatisch:

- Ein Einzelstimmen-Layout wird erstellt.
- Der Spieler wird allen bereits vorhandenen Gesamtpartitur-Layouts hinzugefügt. Falls kein Gesamtpartitur-Layout vorhanden ist, wird ein neues erstellt.
- Der Spieler wird allen vorhandenen Partien zugeordnet, die ursprünglich in dem Projekt erstellt wurden. Er wird keinen Partien zugeordnet, die nachträglich in das Projekt importiert wurden.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie in einem einzelnen Projekt maximal 12 Spieler haben. Wenn Sie ein Projekt mit mehr als 12 Spielern öffnen, wird es im Nur-Lesen-Modus geöffnet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 97

[Partien](#) auf Seite 124

[Layouts](#) auf Seite 127

[Spieler ändern, die Layouts zugeordnet sind](#) auf Seite 128

[Spieler ändern, die einer Partie zugeordnet sind](#) auf Seite 124

Solo-/Satzspieler hinzufügen

Sie können Solo- und Satzspieler zu Ihrem Projekt hinzufügen. Solisten können mehrere Instrumente spielen, während Satzspieler sie untereinander aufteilen können.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie in einem einzelnen Projekt maximal 12 Spieler haben.

VORAUSSETZUNGEN

Der **Spieler**-Bereich ist geöffnet.

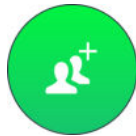
VORGEHENSWEISE

1. Fügen Sie im **Spieler**-Bereich einen Spieler ohne Instrument auf eine der folgenden Arten hinzu:

- Wenn Sie ein neues Projekt begonnen haben, klicken Sie auf **Solospieler hinzufügen** im Projekt-Startbereich.



- Wenn Sie ein neues Projekt begonnen haben, klicken Sie auf **Satzspieler hinzufügen** im Projekt-Startbereich.



- Klicken Sie am unteren Rand des **Spieler**-Bereichs auf **Solospieler hinzufügen**.



- Klicken Sie am unteren Rand des **Spieler**-Bereichs auf **Satzspieler hinzufügen**.



Die Instrumentenauswahl wird geöffnet.

TIPP

Sie können auch jederzeit die Instrumentenauswahl öffnen, indem Sie auf das Plusymbol in den Solospielerkarten drücken, einen Spieler im **Spieler**-Bereich auswählen und **Umschalttaste-I** drücken oder mit der rechten Maustaste auf einen Spieler klicken und **Instrument zu Spieler hinzufügen** auswählen.

2. Wählen Sie ein Instrument in der Instrumenten-Auswahl aus.
 3. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das ausgewählte Instrument hinzuzufügen.
-

ERGEBNIS

Der Solo-/Satzspieler wird allen Partien im Projekt hinzugefügt. Er wird automatisch nach dem ausgewählten Instrument benannt.

HINWEIS

- Es erfolgt keine automatische Zuordnung von Spielern zu den ins Projekt importierten Partien.
 - Wenn Sie zu Ihrem Projekt mehrere Instrumente gleichzeitig hinzufügen möchten, können Sie Ensembles hinzufügen oder eine Projekt-Vorlage verwenden.
-

WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie einen Solospieler hinzugefügt haben und möchten, dass dieser mehrere Instrumente spielt, fügen Sie dem Solospieler weitere Instrumente hinzu.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 88

[Spielernamen ändern](#) auf Seite 104

[Projekt-Startbereich](#) auf Seite 36

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 110

[Ensembles einfügen](#) auf Seite 107

[Neue Projekte aus Projektvorlagen beginnen](#) auf Seite 60

Spieler duplizieren

Sie können Spieler duplizieren. Dadurch wird ein weiterer Spieler desselben Typs hinzugefügt.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie in einem einzelnen Projekt maximal 12 Spieler haben.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste im **Spieler**-Bereich auf den Spieler, den Sie duplizieren möchten, und wählen Sie **Spieler duplizieren** aus dem Kontextmenü.
-

ERGEBNIS

Ein neuer Spieler wird hinzugefügt, dem dieselben Instrumente zugewiesen sind wie dem ursprünglichen Spieler. Der ursprüngliche Spieler und der neue Spieler werden automatisch nummeriert, um sicherzustellen, dass sie eindeutige Namen haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielernamen ändern](#) auf Seite 104

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 108

Spieler-, Layout- und Instrumentennamen

In Dorico Elements, können Sie drei verschiedene Namen verwenden, um sich auf denselben Spieler in unterschiedlichen Kontexten zu beziehen. Auf diese Weise können Sie relevante Informationen an verschiedenen Stellen der Partitur anzeigen.

Die drei unterschiedlichen Namen, die sich auf die Spieler und die Instrumente beziehen, sind:

- Spielername
- Name des Layouts
- Name des Instruments

Sie können jeden dieser Namen für einzelne Spieler ändern, unabhängig von anderen Instrumenten desselben Typs. Jeder der Namen wird an verschiedenen Stellen verwendet. Spieler- und Layoutnamen werden mit Hilfe von Text-Token angezeigt.

Spielername

Dem Spieler zugewiesen im **Spieler**-Bereich. Er wird nicht in der Partitur verwendet. Sie können stattdessen den Spielernamen als Teil Ihres eigenen Workflow verwenden, unabhängig davon, wie die Instrumente und Spieler in den Notenzeilenbeschriftungen und Layout-Namen genannt werden.

Spielernamen werden automatisch generiert, wenn Sie Instrumente hinzufügen.

Name des Layouts

Der Name für jedes Layout im **Layouts**-Bereich. Sie werden am oberen Rand einzelner Einzelstimmen-Layouts verwendet.

Spielernamen werden automatisch generiert, wenn Sie Instrumente hinzufügen und mit dem Spieler verbunden, bis Sie den Layout-Namen ändern.

Instrumentennamen

Verwendet in Notenzeilenbeschriftungen. Das bedeutet, dass die Instrumentenbeschriftung auf jeder Notenzeile relevant ist für das Instrument, das aktuell von diesem Spieler gespielt wird, anstatt alle Instrumente aufzulisten, die dieser Spieler in der Partie spielt.

Wenn zum Beispiel ein Klarinettist auch die Bassklarinette doppelt, wird in der Notenzeilenbeschriftung, in der der Spieler die Klarinette spielt, automatisch **Klarinette** angezeigt, und in der Notenzeilenbeschriftung, in der der Spieler Bassklarinette spielt - **Bassklarinette**.

In allen Instrumenten in Dorico Elements ist ein Satz Instrumentennamen enthalten, den Sie ändern können.

Sie können die Instrumentennamen für einzelne Instrumente unabhängig voneinander ändern, selbst wenn andere Spieler im Projekt dasselbe Instrument spielen.

Sie können Ihre Änderungen der Instrumentennamen als Standard speichern, so dass Ihre Namen immer verwendet werden, wenn Sie das Instrument wieder im Projekt hinzufügen.

HINWEIS

Wenn Sie die Standard-Instrumentennamen ändern, ändern sich dadurch nicht die Instrumentennamen bestehender Instrumente dieses Typs in Ihrem Projekt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 108

[Text-Token](#) auf Seite 318

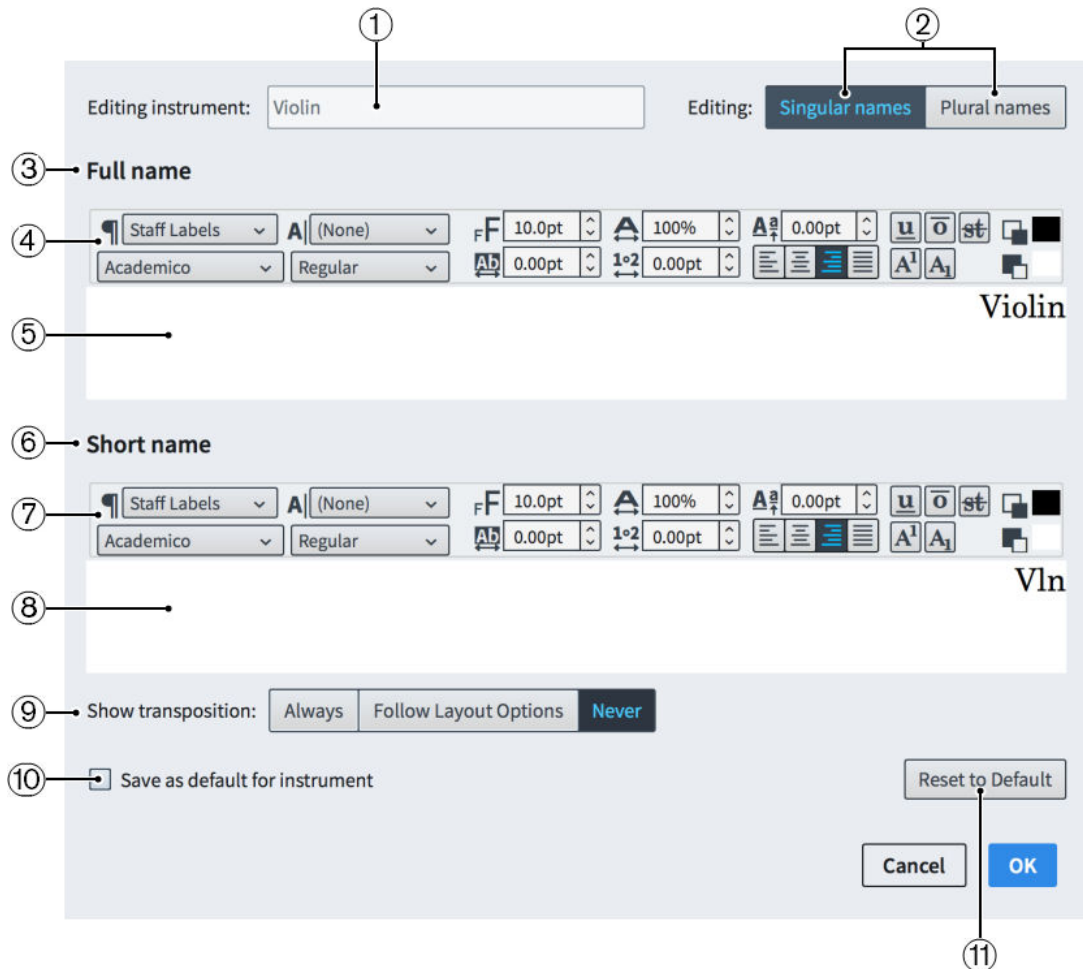
[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 667

[Layouts](#) auf Seite 127

Instrumentennamen bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** können Sie den Inhalt und die Formatierung aller Instrumentennamen ändern, die in Notenzeilenbeschriftungen und Instrumenten-Änderungsbeschriftungen verwendet werden, die über der Notenzeile angezeigt werden. Sie können sowohl vollständige als auch verkürzte Instrumentennamen im Singular/Plural bearbeiten.

- Sie können den Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** im Einrichten-Modus öffnen, indem Sie auf den Pfeil einer Instrumentenbeschriftung im **Spieler**-Bereich klicken und **Namen bearbeiten** auswählen.



Instrumentennamen bearbeiten (Dialog)

Der Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** enthält die folgenden Optionen und Abschnitte:

1 Bearbeitetes Instrument

Zeigt den permanenten zugrundeliegenden Namen des Instruments an. Sie können diesen Namen nicht ändern.

2 Bearbeiten

Ermöglicht es Ihnen, zwischen der Bearbeitung der **Singularnamen** und **Pluralnamen** des ausgewählten Instruments zu wechseln.

Singularnamen wird verwendet, wenn standardmäßig Notenzeilenbeschriftungen angezeigt werden. **Pluralnamen** wird verwendet, wenn die Notenzeile mehrere Spieler enthält.

3 Vollständige Namenssektion

Enthält Optionen, mit denen Sie das Aussehen des vollständigen Instrumentennamens festlegen können.

4 Texteditor-Optionen für den vollständigen Namen

Ermöglicht es Ihnen, die Schriftart, Größe und Formatierung der langen Notenzeilenbeschriftung des ausgewählten Instruments anzupassen.

HINWEIS

Bei horizontaler Ausrichtung der Notenzeilenbeschriftungen wird stets die Ausrichtung der Absatzstile verwendet, nicht die im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** festgelegte Ausrichtung.

5 Texteditor-Bereich für den vollständigen Namen

Zeigt den aktuellen langen Namen des ausgewählten Instruments an, wie er in **Vollständigen** Notenzeilenbeschriftungen erscheint. Sie können jeden Teil des Instrumentennamens auswählen und diesen unabhängig von anderen Teilen bearbeiten, z. B. wenn Sie zusätzliche Information in einer neuen Zeile und in Kursivschrift hinzufügen möchten. Wenn Instrumentennamen jedoch für Instrumenten-Änderungsbeschriftungen verwendet werden, stehen sie immer in einer einzelnen Zeile.

Die Notenzeilenbeschriftungen sind standardmäßig rechts ausgerichtet, sie erscheinen also am rechten Rand des Textbearbeitungsbereichs.

HINWEIS

Notenzeilenbeschriftungen nutzen immer die für den jeweiligen Absatzstil festgelegte Ausrichtung und nicht die im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** festgelegte Ausrichtung. So wird eine einheitliche Ausrichtung innerhalb des gesamten Systems gewährleistet.

6 Kurznamen-Abschnitt

Enthält Optionen, die es Ihnen ermöglichen, die Darstellung der Kurznamen für Instrumente zu bearbeiten.

7 Texteditor-Optionen für den Kurznamen

Ermöglicht es Ihnen, die Schriftart, Größe und Formatierung der Notenzeilen-Kurzbeschriftung für das ausgewählte Instrument zu ändern.

HINWEIS

Bei horizontaler Ausrichtung der Notenzeilenbeschriftungen wird stets die Ausrichtung der Absatzstile verwendet, nicht die im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** festgelegte Ausrichtung.

8 Texteditor-Bereich für den Kurznamen

Zeigt die Notenzeilen-Kurzbeschriftung für das ausgewählte Instrument, wie es in den **Abgekürzten** Notenzeilenbeschriftungen erscheint. Sie können jeden Teil des Instrumentennamens auswählen und diesen unabhängig von anderen Teilen bearbeiten, z. B. wenn Sie zusätzliche Information in einer neuen Zeile und in Kursivschrift hinzufügen möchten. Wenn Instrumentennamen jedoch für Instrumenten-Änderungsbeschriftungen verwendet werden, stehen sie immer in einer einzelnen Zeile.

Die Notenzeilenbeschriftungen sind standardmäßig rechts ausgerichtet, sie erscheinen also am rechten Rand des Textbearbeitungsbereichs.

HINWEIS

Notenzeilenbeschriftungen nutzen immer die für den jeweiligen Absatzstil festgelegte Ausrichtung und nicht die im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** festgelegte Ausrichtung. So wird eine einheitliche Ausrichtung innerhalb des gesamten Systems gewährleistet.

9 Transposition zeigen

Ermöglicht es Ihnen, auszuwählen, wann die Transposition im Instrumentennamen für das ausgewählte Instrument angezeigt wird. Es ist üblich, dass die Transposition angezeigt wird, die im Namen von transponierenden Instrumenten enthalten ist, zum Beispiel Klarinette in b.

Sie können wählen, wann die Transposition in den folgenden Optionen angezeigt wird:

- **Immer:** Die Instrumenten-Transpositionen werden angezeigt, selbst wenn Sie auf der Seite **Notenzeilen und Systeme** in **Einrichten > Layout-Optionen** ausgewählt haben, sie zu verbergen.
- **Layout-Optionen folgen:** Instrumenten-Transposition können entsprechend Ihren Layout-spezifischen Einstellungen in den **Layout-Optionen** versteckt/angezeigt werden.
- **Nie:** Instrumenten-Transpositionen werden niemals angezeigt, auch wenn Sie in den **Layout-Optionen** ausgewählt haben, sie anzuzeigen.

10 Als Standard für Instrument speichern

Wenn sie die das Kontrollkästchen aktivieren, werden Ihre Änderungen im Dialog als Standard für alle neuen Instrumente dieses Typs gespeichert, die Sie zu Ihrem Projekt hinzufügen.

11 Auf Standardeinstellung zurücksetzen

Löscht alle Änderungen, von Notenzeilenbeschriftungen für den ausgewählten Instrumententyp und setzt sie auf die Standardeinstellungen zurück.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 667

[Länge von Notenzeilenbeschriftungen projektweit ändern](#) auf Seite 669

Spielernamen ändern


Sie können die Spielernamen von Spielern ändern und umbenannte Spieler auf ihre Standardnamen zurücksetzen.

HINWEIS

Spielernamen werden nicht für Notenzeilenbeschriftungen in der Partitur verwendet, oder zur Benennung von Layouts. Sie dienen zu Ihrer Referenz im Einrichten-Modus.

Notenzeilenbeschriftungen verwenden denselben Namen, der für jedes Instrument im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** festgelegt ist.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dessen Spielernamen Sie ändern möchten.
2. Öffnen Sie das Textfeld für Spielernamen auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie die Spieler-Karte an irgendeiner Stelle doppelt an.
 - Klicken Sie in der Spieler-Karte der rechten Maustaste und wählen Sie **Umbenennen** aus dem Kontextmenü.
3. Geben Sie einen neuen Namen ein und klicken Sie auf **Auf Standard zurücksetzen**, um den Namen auf den Standardnamen zurückzusetzen.

4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Der Spielername des ausgewählten Spielers wird geändert.

HINWEIS

Dadurch wird die Notenzeilenbeschriftung, die in der Partitur erscheint, nicht geändert. Sie können den Namen, der im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** für

Notenzeilenbeschriftungen verwendet wird, sowie den Layout-Namen für die Namen oben in den Einzelstimmen ändern.


Layout-Namen ändern

Layout-Namen werden verwendet, um einzelne Layouts zu erkennen, zum Beispiel, den Namen am oberen Rand der Einzelstimmen. Sie können die Layout-Namen von Spielern ändern, und geänderte Spieler auf ihre Standard-Namen zurücksetzen.

HINWEIS

Layout-Namen werden nicht für Notenzeilenbeschriftungen verwendet. Notenzeilenbeschriftungen verwenden denselben Namen, der für jedes Instrument im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** festgelegt ist.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Layouts**-Bereich den Namen des Spielers aus, dessen Layout-Namen Sie ändern möchten.
 2. Öffnen Sie das Textfeld für Layout-Namen auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie die Layout-Karte an irgendeiner Stelle doppelt an.
 - Klicken Sie in der Layout-Karte mit der rechten Maustaste und wählen Sie **Umbenennen** aus dem Kontextmenü.
 3. Geben Sie einen neuen Namen ein und klicken Sie auf **Auf Standard zurücksetzen**, um den Namen auf den Spielernamen zurückzusetzen.

 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der Layout-Name des ausgewählten Spielers wird geändert oder auf den Standard-Namen zurückgesetzt.

HINWEIS

Dadurch wird die Notenzeilenbeschriftung, die in der Partitur erscheint, nicht geändert. Sie können den Namen, der im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** für Notenzeilenbeschriftungen verwendet wird, sowie den Layout-Namen für die Namen oben in den Einzelstimmen ändern.

Instrumentennamen ändern

Instrumentennamen werden in Notenzeilenbeschriftungen und Beschriftungen für Instrumentenwechsel, die oberhalb der Notenzeile angezeigt werden, verwendet. Sie können die unterschiedlichen Instrumentennamen, die für jedes einzelne Instrument verwendet werden, ändern.

HINWEIS

Durch Ändern der Instrumentennamen ändert sich nicht der Name, der oben in Einzelstimmen-Layouts angezeigt wird. Wenn Sie den Namen oben im Einzelstimmen-Layout ändern möchten, ändern Sie den Layout-Namen.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil in der Spielerkarte, die das Instrument enthält, dessen Namen Sie ändern wollen.
Dadurch wird die Karte erweitert, um Instrumente anzuzeigen, die dem Spieler zugeordnet sind.
2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Instrumenten-Beschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Namen bearbeiten** um den Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** zu öffnen.
3. Geben Sie neue Namen in eines der Namensfelder ein.
4. Optional: Aktivieren Sie **Als Standard für Instrument speichern**.
5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die Instrumentennamen für das ausgewählte Instrument werden geändert.

- Wenn Sie Ihre Änderungen nicht als Standard gespeichert haben, werden nur die Namen für das ausgewählte Instrument geändert. Alle Instrumente desselben Typs, die später hinzugefügt wurden, verwenden den ursprünglichen Standard-Namen.
- Wenn Sie Ihre Änderungen als Standard gespeichert haben, verwenden alle Instrumente desselben Typs, die später eingegeben wurden, Ihren neuen Instrumentennamen. Die Instrumentennamen aller anderen Instrumente desselben Typs, die sich bereits in Ihrem Projekt befinden, werden nicht geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 101

Reihenfolge von Spielern im Orchester ändern

Sie können die Reihenfolge, in der die Spieler in der Partitur erscheinen, im **Spieler**-Bereich ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dessen Position in der Partitur Sie ändern möchten.
2. Klicken und ziehen Sie die Spielerkarte im Bereich nach oben/unten.
Eine Einfügelinie zeigt an, wo der Spieler positioniert wird.

Spieler löschen

Sie können Spieler aus Ihrem Projekt löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Spieler**-Bereich die Spieler aus, die Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen im Warnhinweis aus, der sich öffnet:
 - **Nur Spieler löschen:** Löscht den Spieler und die Noten, die Sie für die Instrumente erstellt haben, die zu diesem Spieler gehören.
 - **Spieler und Einzelstimmen-Layouts löschen:** Löscht den Spieler, die Noten sowie alle Einzelstimmen-Layouts, denen der Spieler zugewiesen ist.

HINWEIS

Das Einzelstimmen-Layout kann nicht gelöscht werden, wenn es auch andere Spieler enthält.

Ensembles

Wenn Sie in Dorico Elements ein Ensemble hinzufügen, werden Ihrem Projekt mehrere Spieler gleichzeitig hinzugefügt.

Dorico Elements bietet eine Reihe von vordefinierten Ensembles, die Sie nutzen können. Das Hinzufügen von Ensembles ist eine der Möglichkeiten, schnell eine Instrumentierung aufzubauen. Die vordefinierten Ensembles, die Sie mit Dorico Elements erstellen können, folgen Standardmustern: Acht Bläser bezeichnet z. B. ein Ensemble aus zwei Flöten, zwei Oboen, zwei Klarinetten und zwei Fagotten.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie in einem einzelnen Projekt maximal 12 Spieler haben, weswegen nur Ensembles mit 12 oder weniger Spielern verfügbar sind.

Ensembles einfügen

Sie können mehrere Spieler auf einmal hinzufügen, indem Sie Ensembles hinzufügen, wie zum Beispiel einen kompletten Streichersatz oder einen vierstimmigen Chor.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie in einem einzelnen Projekt maximal 12 Spieler haben.

VORAUSSETZUNGEN

Der **Spieler**-Bereich ist geöffnet.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie die Instrumentenauswahl für Ensembles auf eine der folgenden Arten:
 - Wenn Sie ein neues Projekt begonnen haben, klicken Sie auf **Ensemble hinzufügen** im Projekt-Startbereich.



- Klicken Sie auf **Ensemble hinzufügen** am unteren Rand des **Spieler**-Bereichs.



2. Wählen Sie das gewünschte Ensemble in der Instrumenten-Auswahl aus.
 3. Klicken Sie auf **Ensemble zu Partitur hinzufügen**.
-

ERGEBNIS

Die Ensemble-Spieler werden zum **Spieler**-Bereich hinzugefügt, entweder als Solo- oder als Satzspieler.

TIPP

Sie können auch mehrere Instrumente gleichzeitig zu Ihrem Projekt hinzufügen, indem Sie eine Projektvorlage verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 88

[Spielernamen ändern](#) auf Seite 104

[Projekt-Startbereich](#) auf Seite 36

[Neue Projekte aus Projektvorlagen beginnen](#) auf Seite 60

Instrumente

Sie können Instrumente Solo- und Satzspielern sowie Ensembles zuweisen.

In Dorico Elements, können Sie mehrere Instrumente Solospielern zuordnen, da Solospieler oft mehrere Instrumente spielen, wie zum Beispiel ein Oboist, der außerdem Englisch-Horn spielt.

Bevor Sie Instrumente zuweisen können, müssen Sie Spieler oder Ensembles hinzufügen, die bei Bedarf wiederum Gruppen zugewiesen werden können. Wenn Sie Ensembles hinzufügen, ist es normalerweise nicht nötig, Instrumente zuzuweisen, da diese bereits durch Ihre Auswahl einer bestimmten Art von Ensemble vorgegeben werden. Sie können Ensembles jedoch um weitere Instrumente erweitern.

Instrumente in Dorico Elements haben keine eingeschränkten Bereiche; Es ist möglich, jede Tonhöhe in jedem Register für jedes Instrument zu notieren. Im Pianorollen-Editor können im Spielmodus jedoch nur Tonhöhen dargestellt werden, die im MIDI-Notenbereich 0-127 liegen. Wenn Sie dagegen eine Tonhöhe in das zugewiesene VST-Instrument eingeben, die außerhalb dieses Bereichs liegt, erklingt diese nicht bei der Wiedergabe.

Sie können die anfänglichen Einstellungen jederzeit ändern und Instrumente hinzufügen oder löschen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 338

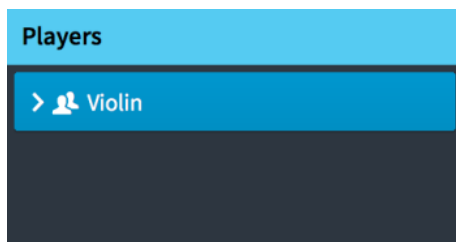
[Bereich für VST- und MIDI-Instrumente](#) auf Seite 333

Nummerierung der Instrumente

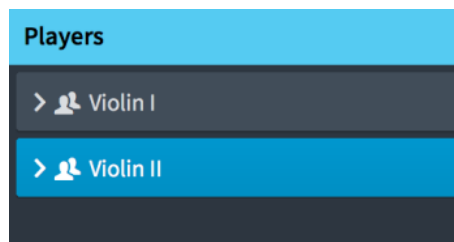
Wenn sich mehrere Instrumente desselben Typs in derselben Partitur befinden, erhält jedes von ihnen eine eigene Nummer zur leichten und klaren Identifikation.

Wenn sich zum Beispiel nur eine Flöte in der Partitur befindet, wird sie einfach als Flöte bezeichnet. Wenn sich aber drei Flöten in der Partitur befinden, werden sie als Flöte 1, Flöte 2 und Flöte 3 bezeichnet.

Dorico Elements nummeriert Instrumente automatisch, wenn es mehrere Instrumente desselben Typs in Ihrem Projekt gibt.



Eine Geige ohne Nummer



Das Hinzufügen einer zweiten Violine erzeugt automatisch Nummern für beide Violinen.

Instrumentennummierungen werden automatisch generiert für Spieler, wenn folgende Kriterien erfüllt werden:

- Spieler sind vom selben Typ, entweder Solospieler oder Satzspieler.
- Die Spieler haben mindestens ein Instrument gemeinsam.
- Die Spieler sind in derselben Gruppe.
- Die Instrumentennamen sind identisch.

Wenn Sie zum Beispiel zwei Flöten in Ihrem Projekt haben, von denen eine jedoch ein Solospieler und die andere ein Satzspieler ist, werden sie nicht automatisch nummeriert. Wenn sich entsprechend die beiden Flöten in verschiedenen Spielergruppen befinden, werden sie nicht automatisch nummeriert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 100

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 105

[Spielergruppen](#) auf Seite 121

Transponierende Instrumente

Während die meisten Instrumente Noten in klingender Notation erzeugen, erzeugen transponierende Instrumente eine Note, die sich von der geschriebenen unterscheidet. Zwei transponierende Orchesterinstrumente sind zum Beispiel die Klarinette in $B\flat$ und das Horn in F.

Wenn eine Klarinette in $B\flat$ ein C spielt, erklingt ein $B\flat$, einen Ganzton tiefer. Wenn ein Horn in F ein C spielt, erklingt ein F, eine Quinte tiefer. Zu den Instrumenten, die üblicherweise einen Ton erzeugen, der von der geschriebenen Note abweicht, gehören darüber hinaus die Piccoloflöte (die eine Oktave über der geschriebenen Notation erklingt), der Kontrabass (der eine Oktave unter der geschriebenen Notation erklingt) und das Glockenspiel (das zwei Oktaven über der geschriebenen Notation erklingt).

Dorico Elements speichert alle Noteninformationen in Kammertonhöhe und transponiert automatisch Noten gemäß der Transposition des Instruments. Das bedeutet, dass Noten in transponierenden Layouts automatisch geändert werden, im Gegensatz zu nicht-transponierenden Layouts. Sie können Instrumente jederzeit ändern, und die Noten werden automatisch angepasst, um sicherzustellen, dass die richtigen Tonhöhen angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klingende vs. transponierte Notation](#) auf Seite 130

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 129

[Verschiedene Schlüssel auf klingende/transponierte Notation einstellen](#) auf Seite 480


Instrumente zu Spielern hinzufügen

Sie können Instrumente zu Solo- oder Satzspielern hinzufügen. Sie können mehrere Instrumente zu Solospielern hinzufügen. Sie können jedoch nur ein einzelnes Instrument zu Satzspielern hinzufügen.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben einen Solo- oder Satzspieler hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Spieler**-Bereich den Spieler aus, dem Sie Instrumente hinzufügen möchten.
2. Öffnen Sie die Instrumenten-Auswahl auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-I**.
 - Klicken Sie auf das Pluszeichen rechts neben der Spielerkarte.

3. Wählen Sie ein Instrument in der Instrumenten-Auswahl aus.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das ausgewählte Instrument hinzuzufügen.
5. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3, um mehrere Instrumente zu einem einzelnen Solospieler hinzuzufügen.

HINWEIS

- Sie können nur ein einzelnes Instrument zu jedem Satzspieler hinzufügen.
 - Wenn Sie zu Ihrem Projekt mehrere Instrumente gleichzeitig hinzufügen möchten, können Sie Ensembles hinzufügen oder eine Projekt-Vorlage verwenden.
-

ERGEBNIS

Das ausgewählte Instrument wird dem Spieler hinzugefügt. Wenn Sie mehrere Spieler ausgewählt haben, wird das Instrument nur zum ersten Spieler im **Spieler**-Bereich hinzugefügt.

HINWEIS

Bevor Sie Noten eingeben, wird nur das erste Instrument, das einem Solospielern zugeordnet ist, in den Gesamtpartituren der Seitenansicht angezeigt. Alle Instrumenten-Notenzeilen werden in der fortlaufenden Ansicht angezeigt. Wir empfehlen daher, zur fortlaufenden Ansicht zu wechseln, wenn Sie Noten für andere Instrument eingeben wollen, die Solospielern zugeordnet sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 88

[Ensembles einfügen](#) auf Seite 107

[Neue Projekte aus Projektvorlagen beginnen](#) auf Seite 60


[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 50

Leere Perkussions-Kits zu Spielern hinzufügen

Sie können leere Perkussions-Kits zu Spielern hinzufügen und danach ungestimmte Perkussionsinstrumente zu diesen Kits hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im **Spieler**-Bereich den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** auf eine der folgenden Arten:

- Wählen Sie einen Solo- oder Satzspieler, drücken Sie **Umschalttaste-I**, und klicken Sie auf **Leeres Kit erzeugen** in der Instrumenten-Auswahl.
 - Klicken Sie auf das Pluszeichen rechts neben dem hinzugefügten Spieler ohne Instrument und klicken Sie auf **Leeres Kit erzeugen** in der Instrumenten-Auswahl.

 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Spieler und wählen Sie **Leeres Kit erzeugen** aus dem Kontextmenü.
2. Fügen Sie das gewünschte Perkussionsinstrument zum Kit im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** hinzu.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 113

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 88

Einzelne Instrumente zu Kits kombinieren

Wenn einem Spieler eines oder mehrere einzelne Perkussionsinstrumente zugeordnet sind, können Sie diese in einem Perkussions-Kit kombinieren.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Karte des Spielers, dessen Perkussionsinstrumente Sie zu einem Kit kombinieren möchten, und wählen Sie **Instrumente zu Kit kombinieren** aus dem Kontextmenü aus.
 2. Bearbeiten Sie das Kit im folgenden Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten**.
Sie können zum Beispiel die Reihenfolge ändern, in der die Instrumente in einer Rasterdarstellung oder in einem fünfzeiligen Notensystem erscheinen.
-

ERGEBNIS

Ein neues Kit wird erstellt, das alle Instrumente enthält, die dem Spieler zugeordnet sind.

HINWEIS

Wenn dem Spieler bereits eines oder mehrere Kit-Instrumente zugeordnet sind, werden alle einzelnen Instrumente und alle weiteren Kits im ersten Kit kombiniert.

Instrumente ändern

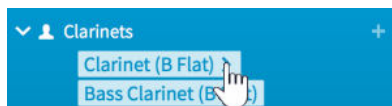
Sie können die Instrumente ändern, die den Spielern zugewiesen sind. Dies hat keinen Einfluss auf die Noten, die bereits in die Notenzeilen eingegeben wurden – wenn die Einzelstimme für Klarinetten zum Beispiel sehr tief ist und Sie sie auf Bassklarinette ändern möchten.

HINWEIS

- Sie können Perkussions-Kits nicht in andere Instrumente umwandeln. Sie können nur bestimmte, ungestimmte Perkussioninstrumente ändern.
 - Sie können ein gestimmtes Instrument nicht in ein ungestimmtes Instrument ändern und umgekehrt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dessen Instrument Sie ändern möchten.
Die Karte listet die Instrumente des Spielers auf.



2. Fahren Sie mit dem Mauszeiger über die Beschriftung des Instruments, das Sie ändern möchten. Klicken Sie auf den Pfeil, der erscheint, und wählen Sie **Instrument ändern**, um die Instrumenten-Auswahl zu öffnen.



3. Wählen Sie ein Instrument in der Instrumenten-Auswahl aus.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das ausgewählte Instrument zu auszutauschen.

ERGEBNIS

Das gewählte Instrument wird geändert ohne Auswirkung auf die Noten in der Notenzeile.

HINWEIS

Sofern erforderlich werden neue Schlüssel eingegeben. Dies bedeutet, dass Noten anders angezeigt werden können, so dass sie entsprechend dem neuen Schlüssel richtig notiert werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 88

Instrumente zwischen Spielern verschieben

Sie können einzelne Instrumente zwischen Spielern verschieben, ohne Auswirkung auf die bereits eingegebenen Noten für diese Instrumente.

VORGEHENSWEISE

- Im Spieler-Bereich können Sie die Instrumente auf eine der folgende Arten zu anderen Spielern verschieben:
 - Klicken und ziehen Sie Instrumente einzeln und lassen Sie die Maustaste über der Spielerkarte los, zu der Sie die Instrumente verschieben möchten.
 - Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Instrumentenbeschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Cursor darüber fahren, und wählen Sie **Instrument zu Spieler verschieben > [Spieler]**.

HINWEIS

Sie können Instrumente zu Spielern verschieben, die Ihrem Projekt bereits hinzugefügt sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Solo-/Satzspieler hinzufügen](#) auf Seite 99

Instrumente löschen

Sie können Instrumente aus Spielern löschen.

WICHTIG

Wenn Sie ein Instrument aus einem Spieler löschen, werden alle Noten, die Sie für dieses Instrument erstellt haben, ebenfalls gelöscht.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Instrument zugeordnet ist, das Sie löschen möchten.
 2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Instrumenten-Beschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Instrument löschen**.
 3. Klicken Sie auf **OK**.
-

ERGEBNIS

Das Instrument wird aus dem Spieler gelöscht.

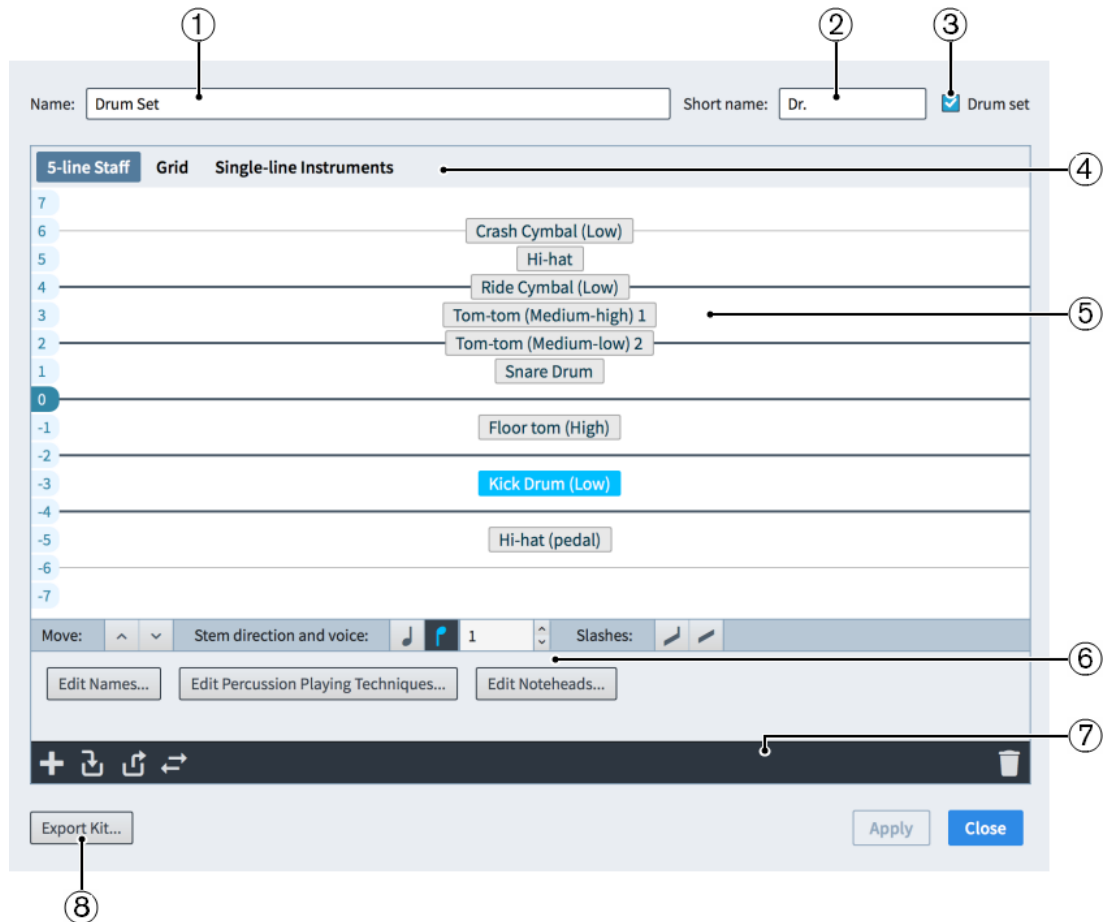
Perkussions-Kit bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** können Sie Änderungen an Perkussions-Kits vornehmen, um zum Beispiel festzulegen, welche Instrumente in ihnen enthalten sind und wie Instrumente in den unterschiedlichen Kit-Darstellungen angeordnet werden.

- Der Dialog öffnet sich automatisch, wenn Sie leere Kits erstellen oder bestehende Instrumente zu einem Kit zusammenstellen.
- Sie können den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** auch manuell für vorhandene Perkussions-Kit-Instrumente öffnen, indem Sie im **Spieler**-Bereich des Einrichten-Modus die Spielerkarte des Spielers vergrößern, der das Perkussions-Kit hält, und dann auf den Pfeil in seiner Beschriftung klicken und **Perkussions-Kit bearbeiten** wählen.

HINWEIS

Die Instrumentenbeschriftungen für Perkussions-Kits werden im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus grün angezeigt.



Perkussions-Kit bearbeiten (Dialog)

1 Name

Hiermit können sie den vollen Namen für das Perkussions-Kit eingeben oder ändern. Dies wird in **vollständigen** Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits verwendet, die die fünfzeilige Notenzeilenansicht verwenden.

2 Kurzname

Hiermit können sie den abgekürzten Namen für das Perkussions-Kit eingeben oder ändern. Dies wird in **abgekürzten** Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits verwendet, die die fünfzeilige Notenzeilenansicht verwenden.

3 Schlagzeug

Perkussions-Kits werden als Schlagzeuge definiert, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist. Perkussions-Kits, die als Schlagzeuge definiert sind, haben abweichende Standardeinstellungen, einschließlich Voicing und Standard-Halsrichtungen.

4 Darstellungsarten

Ermöglicht Ihnen, einen Darstellungs-Typ für Perkussions-Kits zu wählen, um das ausgewählte Perkussions-Kit zu bearbeiten, das in diesem Darstellungs-Typ erscheint.

- **Fünfzeiliges Notensystem**

Kit-Instrumente werden in einem fünfzeiligen Notensystem angezeigt. Sie können bestimmen, welche Instrumente auf jeder Linie und in jedem leeren Bereich der Notenzeile angezeigt werden. Eine einzelne Notenzeilenbeschriftung mit dem Namen des Kits wird angezeigt.

- **Raster**

Kit-Instrumente werden in einem Raster angezeigt, wobei jedes Instrument seine eigene Linie hat. Sie können festlegen, wie groß die Lücken zwischen den einzelnen

Linien sind. Notenzeilenbeschriftungen werden für jedes Instrument in einer kleineren Schrift als normale Notenzeilenbeschriftungen angezeigt.

- **Einzeilige Instrumente**

Kit-Instrumente werden als einzelne Instrumente mit ihren eigenen Zeilen angezeigt. Notenzeilenbeschriftungen von normaler Größe werden für jedes Instrument angezeigt.

5 Editor

Zeigt die Anordnung der Instrumente im ausgewählten Präsentationstyp für Perkussions-Kits an. Mit den Steuerelementen können Sie die Anordnung der Instrumente ändern sowie die Layouts der Linien und Abstände in der Rasterdarstellung.

6 Steuerelemente

Hiermit können Sie die Anordnung und Halsrichtung von Instrumenten im ausgewählten Präsentationstyp für Perkussions-Kits ändern. Hiermit können Sie auch Stimmen mit Strichnotation zum Kit hinzufügen.

Sie können Dialoge aufrufen, um die Notenköpfe für jedes Instrument im Kit zu ändern, indem Sie auf **Notenköpfe bearbeiten** klicken. Sie können auch die Art und Weise ändern, in der Kombinationen von Notenköpfen, Artikulationen und Tremolos die Wiedergabe beeinflussen, indem Sie auf **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten** klicken.

Sie können auch die Namen einzelner Instrumente innerhalb des Perkussions-Kits ändern. Klicken Sie auf **Namen bearbeiten**, um den Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** zu öffnen.

HINWEIS

Damit ändern Sie das Erscheinungsbild der Namen von Perkussioninstrumenten in allen Darstellungen. Je nach der Darstellung von Perkussions-Kits können die Notenzeilenbeschriftungen andere Informationen als diese Instrumentennamen verwenden.

7 Aktionsleiste

Die Aktionsleiste am unteren Rand des Dialogs bietet Bedienungsmöglichkeiten, die für alle Darstellungsarten gelten.

- **Neues Instrument hinzufügen**



Öffnet die Instrumenten-Auswahl, mit der Sie ein neues ungestimmtes Perkussionsinstrument auswählen können, das Sie zum Kit hinzufügen können.

- **Vorhandenes Instrument von Spieler hinzufügen**



Zeigt ein Menü, in dem die anderen Spieler in Ihrem Projekt aufgelistet werden, die einzelne Perkussionsinstrumente halten, die nicht in Kits zusammengefasst sind. Sie können ein Perkussionsinstrument von einem anderen Spieler auswählen, das Sie in dieses Kit einfügen können, wobei die Noten mitgenommen werden.

- **Instrument aus Kit entfernen**



Entfernt das ausgewählte Instrument aus dem Kit, so dass es als einzelnes Instrument erscheint. Sie können einzelne Instrumente zu anderen Spielern oder in andere Kit-Instrumente verschieben.

- **Instrument ändern**



Öffnet die Instrumenten-Auswahl, in der Sie ein ungestimmtes Instrument durch ein anderes ersetzen können, während die Noten erhalten bleiben.

- **Instrument löschen**



Löscht das Instrument zusammen mit den Noten aus dem Kit.

8 Kit exportieren

Hiermit können Sie das Perkussions-Kit als Library-Datei exportieren, so dass Sie diese später in anderen Projekten verwenden können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kits auf Seite 745](#)

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits auf Seite 673](#)

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits auf Seite 750](#)

[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\) auf Seite 752](#)

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente auf Seite 752](#)

Instrumente zu Perkussions-Kits hinzufügen

Im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** können Sie neue Instrumente zu Perkussions-Kits hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, zu dem Sie Instrumente hinzufügen möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten** zum Öffnen des Dialogs **Perkussions-Kit bearbeiten**.
3. Klicken Sie auf **Neues Instrument hinzufügen**, um die Instrumenten-Auswahl zu öffnen.



4. Wählen Sie das gewünschte Perkussioninstrument in der Instrumenten-Auswahl aus.
5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das ausgewählte Instrument hinzuzufügen.
6. Klicken Sie auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Das ausgewählte Instrument wird zum Perkussions-Kit hinzugefügt.

Instrumente in Perkussions-Kits ändern

Sie können bestehende Instrument in Perkussions-Kits ändern, während die Noten für dieses Instrument erhalten bleiben.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, in dem Sie Instrumente ändern möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten** zum Öffnen des Dialogs **Perkussions-Kit bearbeiten**.
3. Klicken Sie auf das Instrument, das Sie ändern möchten.
4. Klicken Sie auf **Instrument ändern** in der Aktionsleiste, um die Instrumenten-Auswahl zu öffnen.



5. Wählen Sie das gewünschte Perkussioninstrument in der Instrumenten-Auswahl aus.
 6. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das ausgewählte Instrument zu auszutauschen.
 7. Klicken Sie auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Das Instrument wird in das ausgewählte Instrument in der Instrumenten-Auswahl geändert. Alle Noten, die für das vorige Instrument eingegeben wurden, bleiben erhalten.

HINWEIS

Spielanweisungen in Form von spezifischen Notenköpfen werden gelöscht.

Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren

Sie können einzelne Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren. Schlagzeuge richten sich nach Ihren projektweiten Einstellungen für Voicing in Schlagzeugen mit Fünfzeiligen Notensystemen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, das Sie als Schlagzeug definieren möchten.
 2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten** zum Öffnen des Dialogs **Perkussions-Kit bearbeiten**.
 3. Aktivieren Sie **Schlagzeug** oben rechts im Dialog.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Das ausgewählte Perkussions-Kit wird als Schlagzeug definiert. Die Anordnung von Stimmen für Instrumente im Kit folgt bei der Verwendung der fünfzeiligen Notenzeilenansicht den Standardeinstellungen für Schlagzeuge.

HINWEIS

Wenn Sie ein Perkussions-Kit nicht länger als Schlagzeug definieren möchten, können Sie **Schlagzeug** im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** für dieses Kit deaktivieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 752

Instrumentengruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung erstellen

Sie können Instrumentengruppen in Perkussions-Kits erzeugen, die die Rasterdarstellung für Perkussions-Kits nutzen, um einen besseren Überblick über die Instrumente im Kit zu erhalten.

In der Rasterdarstellung für Perkussions-Kits wird der Name jedes einzelnen Instruments in der Notenzeilenbeschriftung angezeigt. Sie können durch das Erzeugen von Gruppen die Notenzeilenbeschriftung für Perkussions-Kits vereinfachen, zum Beispiel, um einen Holzblock anzuzeigen, statt eines Holzblocks (hoch), eines Holzblocks (mittel) und eines Holzblocks (tief).

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, in dem Sie Gruppen in der Rasterdarstellung erzeugen möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten** zum Öffnen des Dialogs **Perkussions-Kit bearbeiten**.
3. Klicken Sie auf **Raster** oben im Dialog.
4. Klicken Sie auf das erste Instrument, das sie in die Gruppe einfügen möchten.
5. Klicken Sie bei gedrückter **Umschalttaste** auf das letzte Instrument, das sie in die Gruppe einfügen möchten.

HINWEIS

Sie können nur benachbarte Instrumente in Gruppen einfügen.

6. Klicken Sie auf **Hinzufügen**.



ERGEBNIS

Eine Gruppe mit den ausgewählten Instrumenten wird erstellt. Die Gruppe erhält einen Standardnamen, den Sie ändern können.

Gruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung umbenennen

Gruppennamen werden als Instrumentenbeschriftungen angezeigt. Sie können die Gruppennamen in Perkussions-Kits mit der Rasterdarstellung ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte der Spieler, denen das Kit zugeordnet ist, in dem Sie die Gruppennamen in der Rasterdarstellung ändern möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten** zum Öffnen des Dialogs **Perkussions-Kit bearbeiten**.
3. Klicken Sie auf **Raster** oben im Dialog.
4. Öffnen Sie den Dialog **Perkussionsraster-Gruppennamen bearbeiten** auf eine der folgenden Arten:
 - Doppelklicken Sie auf die Gruppe.
 - Klicken Sie auf die Gruppe und dann auf **Bearbeiten**.



Gruppen werden als farbige Blöcke in der Spalte links neben der Liste der Perkussions-Kit-Instrumente angezeigt.

5. Geben Sie die Namen, die Sie der Gruppe zuweisen möchten, in die entsprechen Felder im Dialog **Perkussionsraster-Gruppennamen bearbeiten** ein:
 - **Vollständiger Name**
 - **Kurzname**
 6. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Der Name der Gruppe wird geändert. Dies ändert auch die Notenzeilenbeschriftung für die Gruppe.

HINWEIS

Notenzeilenbeschriftungen für Gruppen in der Rasterdarstellung für Perkussions-Kits verwenden einen anderen Absatzstil als die Notenzeilenbeschriftungen für nichtgruppierte Instrumente in der Rasterdarstellung für Perkussions-Kits.

BEISPIEL

Ride Cymbal —
Hi-hat —
Wood Block 1 —
Wood Block 2 —
Wood Block 3 **II** —
Tom 1 —
Tom 2 —
Kick Drum —

Rasterdarstellung für Perkussions-Kits, bei denen die Gruppierung aufgehoben ist

Ride Cymbal —
Hi-hat —
Wood blocks **II** —
Tom 1 —
Tom 2 —
Kick Drum —

Rasterdarstellung für Perkussions-Kits mit gruppierten Holzblöcken

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 673

Gruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung löschen

Sie können Gruppen in Perkussions-Kits mit der Rasterdarstellung löschen, ohne die Instrumente in der Gruppe zu löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, in dessen Rasterdarstellung Sie Gruppen löschen möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten** zum Öffnen des Dialogs **Perkussions-Kit bearbeiten**.
3. Klicken Sie auf **Raster** oben im Dialog.
4. Klicken Sie auf die Gruppe, die Sie löschen möchten.
Gruppen werden als farbige Blöcke in der Spalte links neben der Liste der Perkussions-Kit-Instrumente angezeigt.
5. Klicken Sie auf **Löschen**.



ERGEBNIS

Die Gruppe wird gelöscht. Die einzelnen Notenzeilenbeschriftungen für jedes Instrument in der Gruppe werden wiederhergestellt.

Positionen von Instrumenten innerhalb von Perkussions-Kits ändern

Sie können die Positionen von Instrumenten innerhalb von Perkussions-Kits aller Präsentationstypen ändern, um die Reihenfolge zu ändern, in der die Instrumente in der Partitur und in den Einzelstimmen erscheinen. In fünfzeiligen Notenzeilenansichten können Sie auch die Position der Notenzeile von Stimmen mit Strichnotation ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte der Spieler, die dem Kit zugeordnet sind, in dem Sie die Positionen von Instrumenten ändern möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten** zum Öffnen des Dialogs **Perkussions-Kit bearbeiten**.
3. Klicken Sie auf den Kit-Präsentations-Typ, in dem Sie die Reihenfolge der Instrumente ändern möchten.
Klicken Sie zum Beispiel **Raster**, um die Reihenfolge von Instrumenten zu ändern, wenn das Kit den Rasterdarstellungstyp verwendet.
4. Klicken Sie auf die Perkussionsinstrumente und/oder Strichnotationsstimmen, deren Position Sie ändern möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur ein Perkussionsinstrument oder eine Strichnotationsstimme auf einmal verschieben.

5. Ändern Sie die Position des ausgewählten Perkussionsinstruments oder der ausgewählten Strichnotationsstimme auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie auf den Pfeil **Nach oben**, um sie aufwärts zu verschieben.
 - Klicken Sie auf den Pfeil **Nach unten**, um sie abwärts zu verschieben.
 - Klicken und ziehen Sie ein einzelnes Instrument aufwärts/abwärts -(nur in der fünfzeiligen Notenzeilenansicht).
6. Optional: Wiederholen Sie diese Schritte für andere Instrumente im Perkussions-Kit und für andere Kit-Darstellungsarten für dasselbe Perkussions-Kit.
7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Positionen der ausgewählten Instrumente oder Strichnotationsstimmen innerhalb des Kits wurden geändert. Mehrere Instrumente können dieselbe Notenzeilenposition haben, aber wir empfehlen, für diese unterschiedliche Notenköpfe zu verwenden, so dass der Spieler sie auseinanderhalten kann.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten zu anderen Instrumenten in Perkussions-Kits verschieben](#) auf Seite 748

Abstände zwischen Linien in Perkussions-Rastern ändern

Sie können die Größe der Abstände zwischen den Linien in Perkussions-Kits mit dem Rasterdarstellungstyp ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, in dessen Perkussions-Kit Sie die Größe der Abstände in der Rasterdarstellung ändern möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten** zum Öffnen des Dialogs **Perkussions-Kit bearbeiten**.
3. Klicken Sie auf **Raster** oben im Dialog.
4. Klicken Sie auf die darunter liegenden Instrumente, deren Abstandsgröße Sie ändern möchten.
5. Ändern Sie den Wert für **Abstand**.

6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Größe der Abstände unter den ausgewählten Instrumenten wurde geändert.

Einzelne Instrumente aus Perkussions-Kits entfernen

Sie können einzelne Instrumente aus Perkussions-Kits entfernen, zum Beispiel wenn Sie ein Instrument aus einem Perkussions-Kit zu einem anderen Spieler verschieben möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, aus dem Sie Instrumente entfernen möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten** zum Öffnen des Dialogs **Perkussions-Kit bearbeiten**.
3. Klicken Sie auf die Instrumente, die Sie aus dem Kit entfernen möchten.
4. Klicken Sie auf **Instrument aus Kit entfernen** in der Aktionsleiste.



5. Klicken Sie auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Instrumente erscheinen als einzelne Instrumente, demselben Spieler zugeordnet, aber getrennt vom Perkussions-Kit.

Sie können nun gegebenenfalls die Instrumente zu anderen Spielern verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumente zwischen Spielern verschieben](#) auf Seite 112

Spielergruppen

Eine Gruppe entspricht einer Reihe von Musikern, die als Einheit behandelt werden, z. B. ein Chor, Orchester oder Kammerensemble.

Die Gruppierung von Spielern bedeutet, dass sie in einer Partitur zusammen positioniert, einzeln nummeriert und gemäß der Projektvorlage durch Klammern verbunden werden.

Wenn Ihr Projekt zum Beispiel für Doppelchor ist, (SATB/SATB), werden alle Stimmen in einer Klammer zusammengefasst, da sie alle derselben Familie angehören. Wenn Sie dagegen jeden Chor seiner eigenen Gruppe zuordnen, werden sie separat verklammert. Dies ist nützlich, um Spieler in Werken zu verklammern, die mehrere Gruppen enthalten, wie zum Beispiel in Britten's »War Requiem«, das drei klar unterteilte Gruppen enthält, oder in Waltons »Belshazzar's Feast« welches zwei Blechbläsergruppen erfordert, die abseits der Bühne spielen.

Gleichzeitig können Sie in einem großangelegten Werk eine Gruppe für Spielergruppe erstellen, die abseits der Bühne spielt.

Wenn die Instrumente nicht bereits in der Reihenfolge für Orchester nebeneinander stehen, ändert das Hinzufügen einer Spielergruppe projektweit die Reihenfolge der Spieler in der Partitur.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammern gemäß den Projektvorlage-Kategorien](#) auf Seite 60

Spielergruppen hinzufügen

Sie können Spieler in Gruppen einteilen, zum Beispiel wenn Sie sie durch Klammern zusammenfassen möchten.

VORAUSSETZUNGEN

Der **Spieler**-Bereich ist geöffnet.

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wählen Sie im **Spieler**-Bereich die Spieler aus, die Sie der Gruppe hinzufügen möchten.
2. Klicken Sie am unteren Rand des **Spieler**-Bereichs auf **Gruppe hinzufügen**.



ERGEBNIS

Wenn Sie einen oder mehrere Spieler ausgewählt haben, werden sie der Gruppe hinzugefügt. Wenn kein Spieler ausgewählt war, wird dem **Spieler**-Bereich eine leere Gruppe hinzugefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler zu Gruppen hinzufügen](#) auf Seite 122
[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 468

Spielergruppen umbenennen

Nach dem Hinzufügen können Sie Spielergruppen umbenennen.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im **Spieler**-Bereich den Namen der Gruppe doppelt an.
2. Geben Sie einen neuen Namen für die Gruppe ein oder bearbeiten Sie den bestehenden Namen.
3. Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Spielergruppen löschen

Sie können Gruppen von Spielern löschen, zum Beispiel wenn Sie eine Gruppe von Spielern nicht mehr benötigen, die Sie zum Import von Midi-Dateien erstellt haben. Wenn Sie Gruppen von Spielern löschen, können Sie auswählen, ob Sie die darin enthaltenen Spieler behalten oder diese auch löschen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Spieler**-Bereich die Gruppe, die Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen im Warnhinweis aus, der sich öffnet:
 - **Spieler behalten:** Löscht die Gruppe, aber behält die Spieler.
 - **Spieler löschen:** Löscht die Gruppe zusammen mit den darin enthaltenen Spielern.

Spieler zu Gruppen hinzufügen

Sie können vorhandene oder neue Spieler zu Spielergruppen hinzufügen.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens einen Spieler, ein Ensemble oder eine Gruppe hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

- Führen Sie im **Spieler**-Bereich einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie einen oder mehrere Spieler aus, und klicken Sie auf **Gruppe hinzufügen**.
 - Wählen Sie eine Gruppe aus und klicken Sie auf **Solospieler hinzufügen**, **Satzspieler hinzufügen** oder **Ensemble hinzufügen**.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie auf **Gruppe hinzufügen** geklickt haben, wird eine neue Gruppe für die ausgewählten Spieler hinzugefügt.

Wenn Sie auf **Solospieler hinzufügen**, **Satzspieler hinzufügen** oder **Ensemble hinzufügen** geklickt haben, wird der ausgewählten Gruppe ein neuer Spieler oder ein neues Ensemble hinzugefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Solo-/Satzspieler hinzufügen](#) auf Seite 99

Spieler zwischen Gruppen verschieben

Sie können Spieler aus einer Gruppe in eine andere verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Spieler**-Bereich die Spieler, die Sie in eine andere Gruppe verschieben möchten.
 2. Klicken und ziehen Sie die ausgewählten Spieler zu der gewünschten Position in der anderen Gruppe.
Eine Einfügelinie zeigt an, wo die Spieler positioniert werden.
-

ERGEBNIS

Die Spieler werden in die andere Gruppe verschoben.

Spieler aus Gruppen entfernen

Sie können Spieler aus Gruppen entfernen.

VORGEHENSWEISE

- Entfernen Sie im **Spieler**-Bereich Spieler aus Gruppen auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie mehrere ausgewählte Spieler aus der Gruppe an, ziehen Sie sie aus der Gruppe und lassen Sie die Maustaste los.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen einzelnen Spieler und wählen Sie **Spieler aus Gruppe entfernen** aus dem Kontextmenü.

HINWEIS

Sie können nur einen Spieler gleichzeitig aus einer Gruppe entfernen, wenn Sie das Kontextmenü verwenden.

ERGEBNIS

Die Spieler werden aus ihren Gruppen entfernt, bleiben aber als einzelne Spieler im Projekt bestehen.

Partien

Partien sind separate Abschnitte von Noten innerhalb Ihres Projekts, z. B. Sätze oder Lieder.

Jedes Projekt enthält mindestens eine Partie, und standardmäßig enthält jedes Layout die Noten aus allen Partien in Ihrem Projekt. Wenn Sie in Dorico Elements eine Partie erstellen, passiert Folgendes:

- Alle Noten, die Sie für die neue Partie schreiben, werden automatisch in die vorhandenen Gesamtpartitur- und Einzelstimmen-Layouts aufgenommen. Sie können jede Partie aus jedem Layout ausschließen, indem Sie die jeweilige Partie-Karte deaktivieren.
- Alle Spieler werden der neuen Partie zugewiesen. Sie können Spieler aus der Partie ausschließen, indem Sie die jeweiligen Spieler-Karten deaktivieren.

WICHTIG

Wenn Sie einen Spieler aus einer Partie ausschließen, werden alle Noten, die Sie in dieser Partie bereits für diesen Spieler eingegeben haben, gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien-Bereich](#) auf Seite 93

[Spieler](#) auf Seite 98

[Layouts](#) auf Seite 127

[Spieler ändern, die einer Partie zugeordnet sind](#) auf Seite 124

[Partien ändern, die Layouts zugewiesen sind](#) auf Seite 128

[Partien importieren](#) auf Seite 63

[Partien exportieren](#) auf Seite 65

Partien hinzufügen

Wenn Sie mehr als eine Partie in Ihrem Projekt benötigen, können Sie neue Partien hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im **Partien** Bereich auf **Partie hinzufügen**.



2. Optional: Wiederholen Sie dies für beliebig viele Partien.
-

ERGEBNIS

Immer wenn Sie auf **Partie hinzufügen** klicken, wird eine neue Partie zu Ihrem Project hinzugefügt. Alle vorhandenen Spieler werden neuen Partien hinzugefügt, und neue Partien werden automatisch zu allen vorhandenen Gesamtpartitur- und Einzelstimmen-Layouts hinzugefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien importieren](#) auf Seite 63

Spieler ändern, die einer Partie zugeordnet sind

Standardmäßig sind alle Spieler in Ihrem Projekt allen Partien zugeordnet, die ursprünglich in dem Projekt erstellt wurden. Sie können Spieler manuell zuweisen und Spieler aus Partien

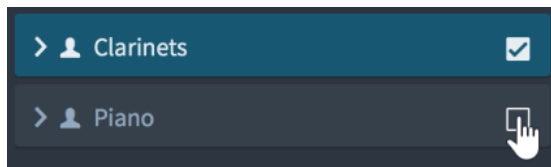
entfernen, zum Beispiel, wenn die Solisten in einem Chorwerk nicht über die gesamte Partie hinweg singen.

HINWEIS

Wenn Sie einen Spieler aus einer Partie entfernen, werden alle Noten, die Sie in dieser Partie bereits für diesen Spieler eingegeben haben, gelöscht.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Partien**-Bereich die Partie aus, die Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen im **Spieler**-Bereich in der Spielerkarte für jeden Spieler, den Sie der Partie zuordnen möchten.



TIPP

Sie können bei gedrückter **Umschalttaste** klicken, um die Kontrollkästchen auf mehreren Spielerkarten gleichzeitig zu aktivieren/deaktivieren.

3. Optional: Wiederholen Sie Schritte 1 und 2 für weitere Partien, deren zugewiesene Spieler Sie ändern möchten.
-

ERGEBNIS

Spieler werden der ausgewählten Partie zugeordnet, wenn das Kontrollkästchen in ihrer Spielerkarte aktiviert ist, und aus der Partie entfernt, wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler](#) auf Seite 98

[Layouts](#) auf Seite 127

[Tacets](#) auf Seite 307

[Partien ändern, die Layouts zugewiesen sind](#) auf Seite 128

[Spieler ändern, die Layouts zugeordnet sind](#) auf Seite 128

Partiennamen und Partientitel

Wenn Sie eine Partie zu einem Projekt hinzufügen, wird als Standardname dieser Partie **Partie** sowie eine aufsteigende Nummer angezeigt. Sie können Partien im **Projekt-Info**-Dialog sowie im **Partien**-Bereich des Einrichten-Modus umbenennen.

Wenn Sie Namen für Partien in den **Partien**-Bereich im Einrichten-Modus eingeben, werden diese Namen automatisch in das **Titel**-Feld für die betreffende Partie im **Projekt-Info**-Dialog eingefügt. Wenn Sie den Namen im **Partien**-Bereich später ändern, wird der Titel der Partie im **Projekt-Info**-Dialog geändert.

Titel, die in Partituren und Stimmen im Notenbereich angezeigt werden, sind mit dem **Titel**-Feld für jede Partie im **Projekt-Info**-Dialog verbunden.

Diese Verknüpfung bleibt erhalten, bis Sie die Namen von Partien im **Projekt-Info**-Dialog ändern. Wenn Sie die Titel von Partien im **Projekt-Info**-Dialog ändern, wird durch die Änderung der Partiennamen im **Partien**-Bereich das **Titel**-Feld für diese Partie im **Projekt-Info**-Dialog nicht länger aktualisiert.

Dies ermöglicht es Ihnen, Partien im Einrichten-Modus mit anderen Namen als dem offiziellen Titel zu organisieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Info-Dialog](#) auf Seite 94

[Text-Token](#) auf Seite 318

Partien im Einrichten-Modus umbenennen

Sie können die Namen von Partien im Einrichten-Modus ändern. Dieser Vorgang aktualisiert automatisch den Titel der entsprechenden Partie, bis sie den Titel in **Projekt-Info**-Dialog ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Doppelklicken Sie im **Partien**-Bereich auf die Karte der Partie, die Sie umbenennen möchten, um das Partien-Namen-Textfeld zu öffnen.
2. Geben Sie einen neuen Namen für die Partie ein oder bearbeiten Sie den bestehenden Namen.
3. Drücken Sie die **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Der Name der Partie wird geändert. Wenn Sie im **Projekt-Info**-Dialog keinen anderen Titel für die Partie eingegeben haben, wird der im Notenbereich angezeigte Titel entsprechend dem neuen Namen der Partie aktualisiert.

Titel von Partien im Projekt-Info-Dialog ändern

Sie können die Titel von Partien im **Projekt-Info**-Dialog ändern. Sobald Sie dies getan haben, werden die Partien-Titel nicht mehr geändert, wenn Sie ihren Namen im **Partien**-Fenster im Einrichten-Modus ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Dateien > Projekt-Info** um den **Projekt-Info**-Dialog zu öffnen.
2. Wählen Sie die Partie aus, deren Titel Sie im Menü ändern wollen. Alternativ können Sie auch die Pfeiltasten neben dem Menü verwenden, um die Partie zu wählen.
3. Geben Sie den neuen Titel ein, den Sie im **Titel**-Feld haben möchten.
4. Optional: Wiederholen Sie Schritte 2 und 3 für weitere Partien in Ihrem Projekt.
5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die Titel der ausgewählten Partien werden entsprechend Ihren Eingaben geändert.

HINWEIS

Dadurch wird die Verknüpfung zwischen Partienamen im **Partien**-Bereich im Einrichten-Modus und dem im Notenbereich angezeigten Titel aufgehoben.

Partien löschen

Sie können nicht mehr benötigte Partien löschen. Dadurch löschen Sie alle Noten für alle Instrumente aller Spieler in den Partien.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Partien**-Bereich die Partien aus, die Sie löschen möchten.

2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.
-

Layouts

Mit den Layouts können Sie die Noten in Ihrem Projekt für verschiedene Zwecke unterschiedlich darstellen. Einzelstimmen-Layouts enthalten zum Beispiel nur die Noten, die der Spieler spielen muss, wo hingegen Gesamtpartitur-Layouts alle Notenzeilen im Projekt enthalten.

Dorico Elements bietet die folgenden Layout-Typen:

Gesamtpartitur

Ein Gesamtpartitur-Layout enthält standardmäßig alle Spieler und alle Partien in Ihrem Projekt. Sie können nicht benötigte Spieler und Partien entfernen. Gesamtpartitur-Layouts sind standardmäßig in klingender Notation.

Einzelstimme

Ein Einzelstimmen-Layout wird automatisch erstellt, wenn Sie Ihrem Projekt einen Spieler hinzufügen. Sie können dem Einzelstimmen-Layout auch weitere Spieler hinzufügen. Außerdem können Sie leere Einzelstimmen-Layouts erstellen und später Spieler hinzufügen.

Standardmäßig enthalten Einzelstimmen-Layouts alle Partien, aber Sie können Sie nicht benötigte Partien entfernen. Sie werden standardmäßig auch in transponierter Notation dargestellt.

Benutzerdefinierte Partitur

Eine benutzerdefinierte Partitur enthält zu Beginn keine Spieler oder Partien. So haben Sie die Möglichkeit, Ihre Partitur manuell herzustellen, und zum Beispiel, nur eine Partie statt aller Partien oder nur Vokal- und Klaviernotenzeilen hinzuzufügen, um eine zusammengefasste Partitur für den Refrain zu erstellen. Layouts für benutzerdefinierte Partituren sind standardmäßig klingende Notation.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seiten-Layouts](#) auf Seite 297

[Partien](#) auf Seite 124

[Spieler](#) auf Seite 98

[Partien ändern, die Layouts zugewiesen sind](#) auf Seite 128

[Spieler ändern, die Layouts zugeordnet sind](#) auf Seite 128

Layouts erstellen

Sie können mehrere Layouts für vollständige Partituren und Einzelstimmen erstellen. Außerdem können Sie mehrere benutzerdefinierte Partitur-Layouts erstellen.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie am unteren Rand des **Layouts**-Bereichs einen der folgenden Layout-Typen an:

- **Vollständiges Partitur-Layout hinzufügen**



- **Einzelstimmen-Layout hinzufügen**



- **Benutzerdefiniertes Partitur-Layout hinzufügen**



ERGEBNIS

Das Layout wird zur Liste von Layouts im **Layouts**-Bereich hinzugefügt.

WEITERE SCHRITTE

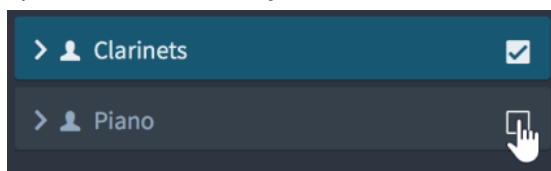
Sie können Ihrem Layout Spieler und Partien zuweisen.

Spieler ändern, die Layouts zugeordnet sind

Standardmäßig werden alle Spieler in die Gesamtpartitur-Layouts eingefügt, und jeder Spieler wird automatisch seinem eigenen Einzelstimmen-Layout zugeordnet. Sie können manuell Spieler Layouts zuweisen oder sie daraus entfernen, zum Beispiel, wenn Sie unnötige Spieler aus der Gesamtpartitur entfernen möchten, oder wenn Sie die Noten eines Solisten der Einzelstimme seiner Begleitung zuordnen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Layouts**-Bereich das Layout aus, dessen zugewiesene Spieler Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen im **Spieler**-Bereich in der Spielerkarte für jeden Spieler, den Sie dem Layout zuordnen möchten.



TIPP

Sie können bei gedrückter **Umschalttaste** klicken, um die Kontrollkästchen auf mehreren Spielerkarten gleichzeitig zu aktivieren/deaktivieren.

3. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für weitere Layouts, deren zugewiesene Spieler Sie ändern möchten.

ERGEBNIS

Spieler werden dem ausgewählten Layout zugeordnet, wenn das Kontrollkästchen in deren Spielerkarte aktiviert ist, und aus dem Layout entfernt, wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist. Wenn Sie den Namen des Layout nicht geändert haben, wird es automatisch so aktualisiert, dass die Spieler, die in das Layout eingefügt sind, wiedergegeben werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 100

[Layout-Namen ändern](#) auf Seite 105

[Spieler ändern, die einer Partie zugeordnet sind](#) auf Seite 124

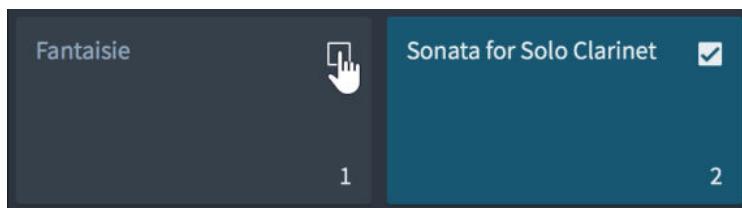
Partien ändern, die Layouts zugewiesen sind

Standardmäßig sind alle Partien in Ihrem Projekt allen Layouts zugeordnet. Sie können Partien, die Sie in einem Layout nicht anzeigen möchten, daraus ausschließen. Sie können Partien Layouts zuordnen, oder die Zuordnung rückgängig machen, wenn zum Beispiel eine Partie in Ihrem Projekt bestimmte Spielanweisungen für Streicher enthält, die Sie in Streicher-Einzelstimmen-Layouts aber nicht in anderen Einzelstimmen-Layouts anzeigen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Layouts**-Bereich das Layout aus, dessen zugewiesene Partien Sie ändern möchten.

2. Aktivieren Sie im **Partien**-Bereich das Kontrollkästchen in der Partienkarte für jede Partie, die Sie dem Layout zuordnen möchten.



TIPP

Sie können bei gedrückter **Umschalttaste** klicken, um die Kontrollkästchen auf mehreren Partienkarten gleichzeitig zu aktivieren/deaktivieren.

3. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für weitere Layouts, deren zugewiesene Partien Sie ändern möchten.

ERGEBNIS

Partien werden dem ausgewählten Layout zugeordnet, wenn das Kontrollkästchen in Ihrer Partie-Karte aktiviert ist, und aus dem Layout entfernt, wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler ändern, die einer Partie zugeordnet sind](#) auf Seite 124

Layouts umbenennen

Sie können den Namen von Layouts ändern.

Wenn Sie Ihrem Projekt ein Einzelstimmen-Layout hinzufügen, lautet dessen Standardname **Leere Einzelstimme**. Die Standardnamen von Gesamtpartitur-Layouts und benutzerdefinierten Partitur-Layouts lauten **Gesamtpartitur** und **Benutzerdefinierte Partitur**. Wenn Sie mehrere Layouts hinzufügen, wird der Standardname um eine aufsteigende Nummer erweitert.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im **Layouts**-Bereich das Textfeld für den Name des Layouts auf eine der folgenden Arten:
 - Doppelklicken Sie auf den Namen des Layouts.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Namen des Layouts und wählen Sie **Umbenennen** aus dem Kontextmenü.
2. Geben Sie einen neuen Namen für das Layout ein oder bearbeiten Sie den bestehenden Namen.
3. Drücken Sie die **Eingabetaste**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 108

Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen

Sie können für jedes Layout in Ihrem Projekt einstellen, ob es in transponierter oder klingender Notation angezeigt werden soll. In Dorico Elements werden Gesamtpartitur-Layouts standardmäßig in klingender und Einzelstimmen-Layouts in transponierter Notation angezeigt.

Gesamtpartituren sind zum Beispiel oftmals nicht transponierend, um Noten in klingender Notation anzuzeigen. Einzelstimmen-Layouts sind andererseits transponierend, so dass der Spieler die Noten lesen kann, die er spielen muss, um die gewünschte Tonhöhe zu erzeugen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, die Sie als transponierend/nicht transponierend einstellen möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Spieler** in der Seitenliste.
4. Im **Spieler**-Bereich können Sie **Transponierendes Layout** aktivieren/deaktivieren.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Layouts sind in transponierter Notation, wenn **Transponierendes Layout** aktiviert ist, und in klingender Notation, wenn es deaktiviert ist.

TIPP

Sie können Layouts in transponierter Notation anzeigen, wenn Sie **Bearbeiten > Transponierte Notation** auswählen, und Sie können Layouts in klingender Notation anzeigen, wenn Sie **Bearbeiten > Klingende Notation** auswählen. Dadurch wird die Layout-Option automatisch aktualisiert, jedoch nur für das gerade im Notenbereich geöffnete Layout.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole transponieren](#) auf Seite 471

[Verschiedene Schlüssel auf klingende/transponierte Notation einstellen](#) auf Seite 480

Klingende vs. transponierte Notation

In den Layouts in Dorico Elements können Sie die klingende oder die transponierte Notation verwenden. Dies hat Einfluss auf die Tonhöhen und die Tonarten in Notenzeilen, die zu transponierenden Instrumenten gehören.

Wenn Noten in klingender Notation geschrieben sind, werden alle Noten so geschrieben wie sie erklingen. Das bedeutet, dass Spieler mit transponierenden Instrumenten, die Musik in klingender Notation lesen, die Musik selbst transponieren müssen. Wenn beispielsweise ein Klarinetist in $B\flat$ ein C in klingender Notation liest, muss er die Note D auf seinem Instrument spielen, um ein klingendes C zu erzeugen.

Wenn Noten in transponierter Notation geschrieben sind, müssen die geschriebenen Noten vom jeweiligen Instrument gespielt werden, um die gewünschte Tonhöhe zu spielen. Wenn beispielsweise ein Klarinetist in $B\flat$ ein D in transponierte Notation liest, ist die Tonhöhe die das Instrument produziert ein C.

Transponierende Partituren und Einzelstimmen transponieren auch Tonarten gemäß der Transposition des Instruments.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 109

[Tonarten zusammen mit einer Notenauswahl transponieren](#) auf Seite 532

[Enharmonisch äquivalente Tonarten](#) auf Seite 533

[Verschiedene Schlüssel auf klingende/transponierte Notation einstellen](#) auf Seite 480

Layouts sortieren

Sie können die Reihenfolge ändern, in der die Layouts im **Layouts**-Bereich und im Layout-Wahlschalter angezeigt werden, wenn Sie zum Beispiel ein benutzerdefiniertes Partitur-Layout hinzugefügt haben und es oben neben dem Gesamtpartitur-Layout positionieren möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken und ziehen Sie im **Layouts**-Bereich eine Layout-Karte in eine andere Position. Eine Einfügelinie zeigt an, wo die Spieler positioniert werden.
2. Lassen Sie die Maustaste los.

ERGEBNIS

Das Layout wird an der ausgewählten Position eingefügt.

Nummerierung von Layouts ändern

Im Einrichten-Modus können Sie die Nummerierung aller Layouts in ihrem jeweiligen Projekt entsprechend ihrer derzeitigen Position im **Layouts**-Bereich ändern – zum Beispiel, wenn Sie Layouts an eine andere Position gezogen haben.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im **Layouts**-Bereich mit der rechten Maustaste auf eine Layout-Karte und wählen Sie aus dem Kontextmenü **Nummerierung von Layouts ändern** aus.

ERGEBNIS

Alle Layouts werden entsprechend ihrer derzeitigen Position innerhalb des Bereichs umnummeriert. Gesamtpartitur-Layouts, Layouts für benutzerdefinierte Partituren und Einzelstimmen-Layouts werden jeweils separat nummeriert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 90

Layouts löschen

Sie können jedes Layout aus dem Projekt löschen, zum Beispiel wenn Sie nur eine kombinierte Einzelstimme für die erste und zweite Geige haben möchten, können Sie die beiden separaten Einzelstimmen löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Layouts**-Bereich die Layouts aus, die Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.

Wiederherstellen von Standard-Layouts

Sie können alle Einzelstimmen-Layouts wiederherstellen, die Dorico Elements standardmäßig anbietet, zum Beispiel wenn sie einige Einzelstimmen-Layouts versehentlich gelöscht haben.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Einrichten > Standard-Einzelstimmen-Layouts erzeugen**.

ERGEBNIS

Der Standard-Satz an Einzelstimmen-Layouts wird wiederhergestellt, wobei ein einzelnes Einzelstimmen-Layout für jeden Spieler wiederhergestellt wird, der alle Partien im Projekt enthält. Alle Einzelstimmen-Layouts, die wiederhergestellt wurden, werden unten in der **Layouts**-Liste hinzugefügt.

Videos

Dorico Elements unterstützt die Nutzung von Videos und der mit ihnen verbundenen Notationselemente wie Markern oder Timecodes und ermöglicht es Ihnen, geeignete Tempi auf Basis der Positionen von wichtigen Markern zu finden.

Videos bestehen aus einer schnellen Abfolge von Bildern, die den Eindruck eines sich bewegenden Bildes vermittelt. Sie können beliebig lang sein, von nur wenigen Sekunden bis hin zu mehreren Stunden bei abendfüllenden Filmen.

Die Videos in Dorico Elements werden in einem separaten **Video**-Fenster angezeigt und synchron mit der Musik abgespielt. Alle bestehenden Audiospuren im Video werden auch abgespielt, und sie können die Lautstärke dieser Audiospuren unabhängig von der Lautstärke der Musik steuern.

TIPP

Sie können diese Funktionen, einschließlich der Einstellung einer Projekt-Framerate, auch dann nutzen, wenn kein Video angehängt ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Videos hinzufügen](#) auf Seite 134

[Bildfrequenz](#) auf Seite 137

[Die Projekt-Framerate ändern](#) auf Seite 137

[Timecodes](#) auf Seite 615

[Marker](#) auf Seite 610

[Lautstärke der Audiospuren von Videos ändern](#) auf Seite 136

Unterstützte Videoformate

Dorico Elements verwendet dieselbe Video-Engine, die 2017 bereits in Cubase und in Nuendo eingeführt wurde. Es unterstützt die verbreitetsten Videoformate.

Die folgenden Bildformate werden unterstützt:

- MOV: Einschließlich H263, H264, Apple ProRes, DV/DVCPPro und Avid DNxHR Codecs
- MP4: Einschließlich H263 und H264
- AVI: Einschließlich DV/DVCPPro und MJPEG/PhotoJPEG

Alle gängigen Bildfrequenzen, wie zum Beispiel 23.976, 24, 24.975, 25, 29.97 und 30 Bilder pro Sekunde werden in Dorico Elements voll unterstützt.

HINWEIS

- Videos mit variablen Bildfrequenzen werden nicht unterstützt.
 - Die Unterstützung von mehr Formaten ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.
-

Sie finden weitere Informationen über die unterstützten Formate, sowie über die Identifikation und Änderung von Video-Formaten auf der Steinberg-Support-Seite.

WEITERFÜHRENDE LINKS

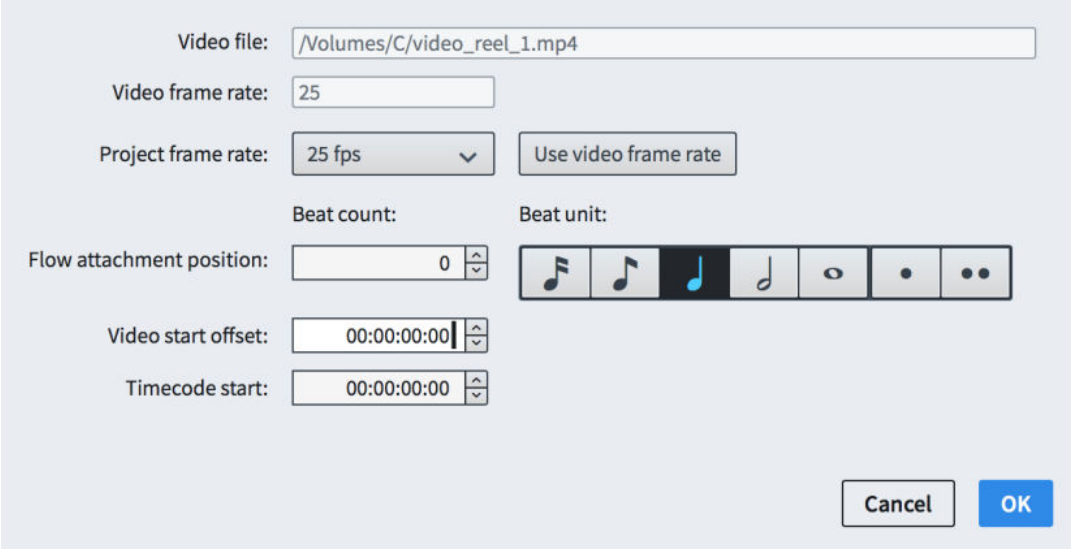
[Bildfrequenz](#) auf Seite 137

Videoeigenschaften-Dialog

Im **Videoeigenschaften**-Dialog können Sie die Einstellungen für Videos, einschließlich der Bildfrequenz und der Startposition ändern.

- Sie können den **Videoeigenschaften**-Dialog im Einrichten-Modus öffnen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf eine Partie im **Partien**-Bereich klicken und **Video > Eigenschaften** aus dem Kontextmenü auswählen.

Der Dialog wird auch automatisch geöffnet, wenn Sie ein neues Video hinzufügen.



The screenshot shows the 'Videoeigenschaften-Dialog' (Video Properties dialog) with the following fields and options:

- Video file:** /Volumes/C/video_reel_1.mp4
- Video frame rate:** 25
- Project frame rate:** 25 fps (dropdown menu) with a 'Use video frame rate' checkbox.
- Beat count:** 0 (spinners)
- Beat unit:** A sequence of icons representing different rhythmic values: quarter note, eighth note, eighth note beamed, quarter note, half note, dotted quarter note, and eighth note.
- Flow attachment position:** 0 (spinners)
- Video start offset:** 00:00:00:00 (spinners)
- Timecode start:** 00:00:00:00 (spinners)
- Buttons:** 'Cancel' and 'OK' (blue) buttons.

Videoeigenschaften-Dialog

Der **Videoeigenschaften**-Dialog umfasst folgende Felder und Optionen:

Video-Datei

Zeigt den Speicherort der Videodatei auf Ihrem Computer an. Dieses Feld ist schreibgeschützt.

Video-Framerate

Zeigt die Bildfrequenz der Videodatei an. Dieses Feld ist schreibgeschützt.

Projekt-Framerate

Hiermit können Sie die Bildfrequenz für Ihr Projekt aus dem Menü auswählen. Sie können nur eine Bildfrequenz für das ganze Projekt wählen.

Video-Bildfrequenz verwenden

Setzt die Projekt-Framerate auf den Wert der Framerate des Videos.

Partie-Zuordnungsposition

Hiermit können Sie die rhythmische Position einzustellen, an der das Video angehängt ist. Dies wird festgelegt unter Verwendung der **Anzahl Zählzeiten** und der **Zählzeiteinheit** Einstellungen in Kombination, wie zum Beispiel acht punktierte Viertelnoten.

Videobeginn Versatz

Ermöglicht es Ihnen, eine Position innerhalb des Videos festlegen, die sich mit der Partie-Zuordnungsposition synchronisiert. Sie können zum Beispiel können Sie festlegen, dass in der fünften Sekunde des Videos der dritte Takt beginnt.

Timecode-Beginn

Ermöglicht es Ihnen, den Timecode an den Anfang des Videos zu legen. Dies beeinflusst auch den Timecode der Partie, aber der ursprüngliche Timecode des

Partie wird dem Video angepasst. Wenn zum Beispiel der ursprüngliche Timecode des Videos 02:00:00:00 ist, aber das Video erst im dritten Takt im 4/4 beginnt, ist der ursprüngliche Timecode der Partie zeitlich acht Takte hinter 02:00:00:00; Wenn das Tempo 60 bpm ist entspricht dies einem ursprünglichen Timecode der Partie von 01:59:52:00.

HINWEIS

Partien-Timecodes werden in ihren Partien-Karten im **Partien**-Bereich angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Timecodes](#) auf Seite 615

[Partien-Bereich](#) auf Seite 93

Videos hinzufügen

Sie können ein Video zu jeder Partie in Ihrem Projekt hinzufügen. Sie können auch diese Schritte ausführen, um Videos neu zu laden, die Sie zuvor zum Projekt hinzugefügt haben, und die Dorico Elements nicht mehr findet.

In Partien, in denen Videos fehlen, wird in der Partien-Karte im **Partien**-Bereich anstelle des Videosymbols ein Warndreieck-Symbol angezeigt. Dies kann passieren, wenn Sie ein Projekt ohne die Videodatei versenden.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens einen Spieler dem Projekt hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im **Partien**-Bereich mit der rechten Maustaste auf die Partie, zu der Sie ein Video hinzufügen/neu laden möchten.
 2. Um den Explorer/macOS Finder zu öffnen, wählen Sie **Video > Anhängen** aus dem Kontextmenü aus.
 3. Suchen Sie im Explorer/macOS Finder die Videodatei, die Sie hinzufügen möchten, und wählen Sie diese aus.
 4. Klicken Sie auf **Öffnen**, um den **Videoeigenschaften**-Dialog zu öffnen.
 5. Passen Sie im **Videoeigenschaften**-Dialog die Optionen den Anforderungen Ihres Projektes an.
 6. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählte Videodatei wird zur Partie hinzugefügt und im **Video**-Fenster angezeigt. Ein Videorollensymbol erscheint auf der Partien-Karte im **Partien**-Bereich neben einem Zeitcode der die Kombination aus **Videobeginn Versatz** und **Timecode-Beginn** anzeigt.

Wenn Sie ein Video erneut laden, bleiben alle Ihre bisherigen Einstellungen erhalten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Timecodes](#) auf Seite 615

[Ursprünglichen Timecode-Wert ändern](#) auf Seite 616

Anfangsposition von Videos ändern

Sie können sowohl die rhythmische Position in den Noten an der Videos beginnen, als auch die Position im Video, die mit der rhythmischen Position übereinstimmt ändern, wenn Sie zum

Beispiel die fünfte Sekunde eines Videos mit dem Anfang des dritten Taktes der Noten synchronisieren möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie den Dialog **Videoeigenschaften** im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Fügen Sie ein Video einer Partie hinzu.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste im **Partien**-Bereich auf eine Partie und wählen Sie **Video > Eigenschaften** aus dem Kontextmenü aus.
 2. Ändern Sie im **Videoeigenschaften**-Dialog die Werte für **Partie-Zuordnungsposition:** und/oder **Videobeginn Versatz**.
 3. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie die Werte für **Partie-Zuordnungsposition** ändern, ändern sich auch die rhythmischen Positionen in den Noten, an denen das Video beginnt.

Wenn Sie die Werte für **Videobeginn Versatz** ändern, ändert sich auch die Position im Video, die in der **Partie-Zuordnungsposition** erscheint.

Wenn Sie zum Beispiel **Videobeginn Versatz** auf 00:00:05:00 ändern und die **Partie-Zuordnungsposition** auf 8, fällt die fünfte Sekunde des Videos mit dem achten Takt im Notation zusammen.

HINWEIS

- Die rhythmische Ausgangsposition ist 0. Wenn also die **Partie-Zuordnungsposition** auf 8 eingestellt ist und die Taktart 4/4 ist, erfolgt die Partie-Zuordnung auf der ersten Zählzeit im dritten Takt.
 - Das Ändern des **Videobeginn Versatz** ändert, welcher Teil des Videos mit der **Partie-Zuordnungsposition** zusammenfällt, aber dadurch wird das Video nicht vor diesem Punkt abgeschnitten. Vorhergehendes Videomaterial wird so lange gezeigt, wie es innerhalb der Partie geschieht.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Timecodes](#) auf Seite 615

[Ursprünglichen Timecode-Wert ändern](#) auf Seite 616

Video-Fenster ein-/ausblenden

Sie können das **Video**-Fenster jederzeit und in jedem Modus ein-/ausblenden, wenn Sie zum Beispiel während der Arbeit an Noten im Notenbereich nicht in der Anzeige sehen möchten.

VORGEHENSWEISE

- Sie können das **Video**-Fenster auf eine der folgenden Arten ein-/ausblenden:
 - Drücken Sie **F4**.
 - Klicken Sie auf **Video anzeigen** in der Werkzeugzeile.

 - Wählen Sie **Fenster > Video**.
-

ERGEBNIS

Das **Video**-Fenster wird ein-/ausgeblendet. Sie wird angezeigt, wenn im **Fenster**-Menü neben **Video** ein Häkchen erscheint und ausgeblendet, wenn kein Häkchen erscheint.

WEITERFÜHRENDE LINKS
[Werkzeugzeile](#) auf Seite 32

Größe des Video-Fensters ändern

Sie können die Größe des **Video**-Fensters jederzeit ändern.

VORAUSSETZUNGEN

Das **Video**-Fenster wird eingeblendet.

VORGEHENSWEISE

- Sie können die Größe des **Video**-Fensters auf eine der folgenden Arten ein-/ausblenden:
 - Klicken und ziehen die Ecken/Ränder sie in eine beliebige Richtung.
 - Klicken Sie bei gedrückter **Umschalttaste** und ziehen Sie eine Ecke oder einen Rand, um die Größe zu ändern, ohne die Form zu ändern.

ERGEBNIS

Die Größe des **Video**-Fensters wird geändert. Dorico Elements speichert die neue Größe und Form und verwendet diese für alle Projekte, bis Sie die Größe wieder ändern.

Videos entfernen

Sie können Videos aus jeder Partie einzeln entfernen.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im **Partien**-Bereich mit der rechten Maustaste auf die Partie, aus der Sie ein Video entfernen möchten, und wählen Sie **Video > Abhängen** aus dem Kontextmenü.

ERGEBNIS

Das Video wird von der ausgewählten Partie entfernt.

Lautstärke der Audiospuren von Videos ändern

Jede Audiodatei, die Teil eines Videos ist, das Sie hinzugefügt haben, wird synchron zur Musik im Projekt abgespielt. Sie können die Videolautstärke manuell ändern.

VORAUSSETZUNGEN

Das Mixer-Fenster wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn der **Video**-Kanal im Mixer-Fenster nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Video** in der Mixer-Werkzeugzeile.
2. Ändern Sie die Lautstärke im **Video**-Kanal auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken und ziehen Sie den **Video**-Kanal-Fader nach oben/unten.
 - Klicken Sie auf **Stumm** am oberen Rand des **Video**-Kanals.

ERGEBNIS

Die Lautstärke der Audiospuren aus Videos in Ihrem Projekt wurde geändert. Wenn Sie auf **Stumm** geklickt haben, wird keine Audiospur aus den Videos in der Wiedergabe abgespielt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Fenster ein-/ausblenden](#) auf Seite 374

Bildfrequenz

Die Bildfrequenz eines Videos ist die Anzahl der Standbilder, die pro Zeiteinheit verwendet werden, um den Eindruck eines bewegten Bildes zu erzeugen, üblicherweise gemessen in Bildern pro Sekunde oder »fps« (Frames per Second).

Die Anzahl der Bilder pro Sekunde, die benötigt wird, um den Eindruck bewegter Bilder zu erzeugen, wird durch die Geschwindigkeit festgelegt, mit der das menschliche Auge Bewegungen verarbeitet, so dass die gebräuchlichste Bildfrequenz bei rund 24 fps liegt. Allerdings wurden aktuelle Spielfilme mit 48 fps veröffentlicht, was zu schärferen Bildern führt.

Dorico Elements unterstützt eine Bildfrequenz von 23.976 fps bis 60 fps. Der US-amerikanische und kanadische Sendestandard NTSC verwendet zum Beispiel 29.97 fps.

Die Bildfrequenzen sind eng mit den Zeitcodes verknüpft, da die Zeitcodes sowohl die Zeit als auch die aktuelle Bildposition anzeigen.

Alle gängigen Bildfrequenzen, wie zum Beispiel 23.976, 24, 24.975, 25, 29.97 und 30 Bilder pro Sekunde werden in Dorico Elements voll unterstützt.

Standardmäßig nutzt Dorico Elements dieselbe Bildfrequenz für das Projekt wie für die Videodatei, aber Sie können manuell eine andere Bildfrequenz auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Timecodes](#) auf Seite 615

Die Projekt-Framerate ändern

Standardmäßig nutzt Dorico Elements die Video-Bildfrequenz als Projekt-Bildfrequenz. Sie können die Projekt-Framerate ändern, wenn Sie sich unterscheiden soll, zum Beispiel, wenn Ihr Projekt mehrere Videos mit unterschiedlichen Bildfrequenzen enthält.

TIPP

Sie können die Bildfrequenz auch dann ändern, wenn keine Videos im Projekt sind.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie den Dialog **Videoeigenschaften** im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Fügen Sie ein Video einer Partie hinzu.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste im **Partien**-Bereich auf eine Partie und wählen Sie **Video > Eigenschaften** aus dem Kontextmenü aus.
 2. Wählen Sie im **Videoeigenschaften**-Dialog die für das Projekt gewünschte Bildfrequenz aus dem **Projekt-Framerate**-Menü aus.
 3. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die Projekt-Framerate wird geändert.

Schreiben-Modus

Im Schreiben-Modus können Sie Ihre Noten erstellen. Sie können Noten und Notationselemente in Ihr Projekt einfügen, bestehende Noten ändern und Noten und Notationselemente löschen.

Projektfenster im Schreiben-Modus

Das Projektfenster im Schreiben-Modus enthält die Standard-Werkzeugzeile, den Notenbereich und die Statuszeile. Es bietet Werkzeugfelder und Bereiche mit den Werkzeugen und Funktionen, die Sie zum Schreiben Ihrer Noten benötigen.

Sie können auf eine der folgenden Arten in den Schreiben-Modus wechseln:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-2**.
- Klicken Sie auf **Schreiben** in der Werkzeugzeile.
- Wählen Sie **Fenster > Schreiben**.



Werkzeugfelder und Bereiche im Schreiben-Modus

Die folgenden Bereiche und Werkzeugfelder sind im Schreiben-Modus verfügbar:

1 Noten-Werkzeugfeld

Enthält Werkzeuge, die die Noteneingabe beeinflussen.

2 **Noten-Bereich**

Enthält die Notenwerte, Vorzeichen und Artikulationen, die bei der Noteneingabe am häufigsten verwendet werden.

3 **Notationselemente-Bereich**

Enthält Notationselemente wie Dynamik und Spielanweisungen, die Sie Ihren Noten hinzufügen können, unterteilt in verschiedene Kategorien. Ihre derzeitige Auswahl im Notations-Werkzeugfeld bestimmt, welche Notationselemente angezeigt werden.

4 **Notations-Werkzeugfeld**

Das Feld ermöglicht Ihnen, festzulegen, welche Notationselemente im Notations-Bereich angezeigt werden und außerdem bestimmte Elemente direkt einzugeben, zum Beispiel Studierzeichen, Akkordsymbole und Fingersätze.

5 **Eigenschaften-Bereich**

Enthält Eigenschaften, mit denen Sie an den derzeit ausgewählten Noten und Notationen spezifische Modifikationen vornehmen können.

HINWEIS

Viele Eigenschaften sind layoutabhängig, d. h. das Ändern der Eigenschaften eines Elements in einem Layout wirkt sich nicht auf das gleiche Element in anderen Layouts aus. Sie können jedoch Änderungen der Eigenschaften in andere Layouts kopieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts kopieren](#) auf Seite 316

Noten-Werkzeugfeld

Mit den Werkzeugen im Noten-Werkzeugfeld können Sie Noten anpassen und die Art der Noten ändern, die Sie eingeben. Das Noten-Werkzeugfeld findet sich links im Fenster im Schreiben-Modus.

Punktierte Noten



Während der schrittweisen Eingabe gibt dieses Werkzeug punktierte Noten, Pausen oder Akkorde ein, basierend auf dem derzeit ausgewählten Notenwert. Wenn Sie bestehende Noten bearbeiten, können Sie dieses Werkzeug verwenden, um Punktierungen von bestehenden Noten, Pausen und Akkorden zu entfernen oder Punktierungen hinzuzufügen.

Alternativ können Sie **Punktierte Noten** aktivieren/deaktivieren, indem Sie **.** drücken. Sie können die Anzahl der Punktierungen auf Noten erhöhen, indem Sie **Alt-Taste-** drücken.

Pausen



Wenn diese Option aktiviert ist, geben Sie anstelle von Noten Pausen der derzeit ausgewählten Länge ein.

Alternativ können Sie die Pauseneingabe beginnen/beenden, indem Sie **,** (Komma) drücken.

Akkorde



Wenn diese Option aktiviert ist, geben Sie mehrere Noten an derselben rhythmischen Position ein, um einen Akkord zu erstellen. Diese Funktion verhindert, dass sich die Eingabemarke nach einer Noteneingabe automatisch mitverschiebt.

Alternativ können Sie die Akkordeingabe beginnen/beenden, indem Sie **Q** drücken.

Triolen und N-tolen



Durch das Klicken auf diese Option wird eine Triolenklammer und eine entsprechende Anzahl von Pausen an der festgelegten rhythmischen Position eingegeben. Wenn die Noten verbalkt sind, werden keine Klammern verwendet.

Sie können andere Arten von Triolen und N-tolen, zum Beispiel Quintolen, mit dem entsprechenden Einblendfeld eingeben.

Vorschläge



Wenn diese Option aktiviert ist, geben Sie an der derzeitigen rhythmischen Position Vorschläge anstelle von normalen Noten ein.

Alternativ können Sie die Vorschlagseingabe beginnen/beenden, indem Sie **/** drücken.

Einfügen



Wenn diese Option aktiviert ist, werden Ihre eingegebenen Noten vor bereits vorhandene Noten vor der Eingabemarke eingefügt, anstatt diese zu überschreiben. Auch die Verkürzung des Notenwerts bei aktiviertem Einfügen-Modus zieht sie näher zusammen, ohne Pausen zwischen den Noten zu hinterlassen.

Alternativ können Sie den Einfügen-Modus aktivieren/deaktivieren, indem Sie **I** drücken.

Notenwert folgen



Wenn diese Option aktiviert ist, werden für die eingegebenen Noten die Werte der bestehenden Noten verwendet. Dieses Werkzeug hilft Ihnen, die Tonhöhe von Noten zu ändern und dabei ihren Notenwert beizubehalten.

Alternativ können Sie **Notenwert folgen** aktivieren/deaktivieren, indem Sie **L** drücken.

Notenwert erzwingen



Wenn diese Option aktiviert ist, ermöglicht Dorico Elements Ihnen die Eingabe von Noten/Pausen mit der exakten Dauer, die Sie gewählt haben. Sie können **Notenwert erzwingen** zum Beispiel aktivieren, um die Eingabe einer punktierten Viertelnote auf dem zweiten Viertelschlag eines 4/4-Takts zu erzwingen, wo Dorico Elements die Note normalerweise mit Hilfe eines Haltebogens teilt.

WICHTIG

Sie können unerwartete Ergebnisse erzielen, wenn Sie Notenwerte erzwingen und später zum Beispiel die Taktart ändern oder Taktstriche bewegen.

Wenn Sie **Notenwert erzwingen** während der Eingabe aktiviert haben, können Sie die Einschränkungen der Notation in Dorico Elements umgehen, indem Sie die

betroffene Notenpassage auswählen und **Bearbeiten** > **Darstellung zurücksetzen** wählen.

Alternativ können Sie **Notenwert erzwingen** aktivieren/deaktivieren, indem Sie **O** drücken.

Haltebogen



Während der schrittweisen Eingabe verbindet dies die Note, die Sie eingeben werden, mit der vorherigen Note derselben Tonhöhe. Wenn Sie bestehende Noten bearbeiten, können Sie dieses Werkzeug verwenden, um Noten derselben Tonhöhe, aber in verschiedenen Stimmen oder Vorschläge mit rhythmischen Noten zu verbinden.

Alternativ können Sie **Haltebogen** auch aktivieren, indem Sie **T** drücken.

HINWEIS

Sie können **Haltebogen** nicht deaktivieren. Wenn Sie Haltebögen löschen möchten, müssen Sie das **Schneiden**-Werkzeug verwenden.

Schneiden



Während der schrittweisen Eingabe halbiert dieses Werkzeug Noten, Akkorde und explizite Pausen an der Position der Eingabemarke. Wenn Sie bereits bestehende Noten bearbeiten, werden alle Haltebögen in Haltebogenketten gelöscht.

Alternativ können Sie **Schneiden** auch aktivieren, indem Sie **U** drücken.

Auswählen



Aktiviert/Deaktiviert die Mauseingabe. Wenn die Mauseingabe deaktiviert ist, können Sie keine Noten durch Klicken in die Notenzeile eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 157

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 173

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 174

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 172

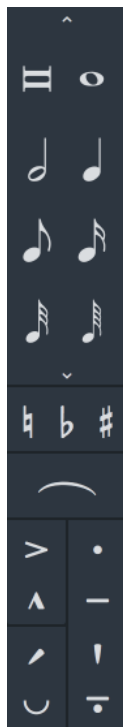
[Mauseingabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 156

Noten-Bereich

Der Noten-Bereich enthält Schalter, mit denen Sie Noten- und Pausenwerte auswählen und Vorzeichen, Bindebögen und Artikulationen eingeben können. Sie finden es auf der linken Seite des Fensters im Schreiben-Modus.

Sie können den Noten-Bereich auf eine der folgenden Arten ein- und ausblenden:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-7**.
- Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden am linken Rand des Hauptfensters.
- Wählen Sie **Fenster** > **Linken Bereich anzeigen**.



Der obere Teil des Noten-Bereichs enthält Notenwerte, die Sie für die Eingabe auswählen können oder um die Dauer bestehender Noten zu ändern. Standardmäßig werden nur die gängigsten Notenwerte angezeigt. Um alle Notenwerte anzuzeigen, klicken Sie auf die Ein-/Ausblenden-Pfeile **Alle Noten anzeigen/ausblenden** am oberen und unteren Rand des Bereichs.

Im mittleren Teil des Noten-Bereichs können Sie Vorzeichen aktivieren/deaktivieren und Bindebögen aktivieren. Bindebögen können Sie nicht deaktivieren, Sie müssen sie löschen.

Am unteren Rand des Noten-Bereichs können Sie Artikulationen aktivieren/deaktivieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 154

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 167

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 189

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 274

Eigenschaften-Bereich (Schreiben-Modus)

Der Eigenschaften-Bereich im Schreiben-Modus ermöglicht schnellen Zugriff auf Eigenschaften, mit denen Sie Noten und Notationselemente während der Noteneingabe oder im Nachhinein ändern können. Der Bereich findet sich am unteren Rand des Fensters im Schreiben-Modus.

Der Eigenschaften-Bereich enthält eine Gruppe von Eigenschaften für jedes Notationselement. Wenn Sie eine Note oder ein Notationselement im Notenbereich auswählen, werden im Eigenschaften-Bereich die Gruppen und Optionen angezeigt, die Sie zur Bearbeitung der ausgewählten Note oder des ausgewählten Elements benötigen.

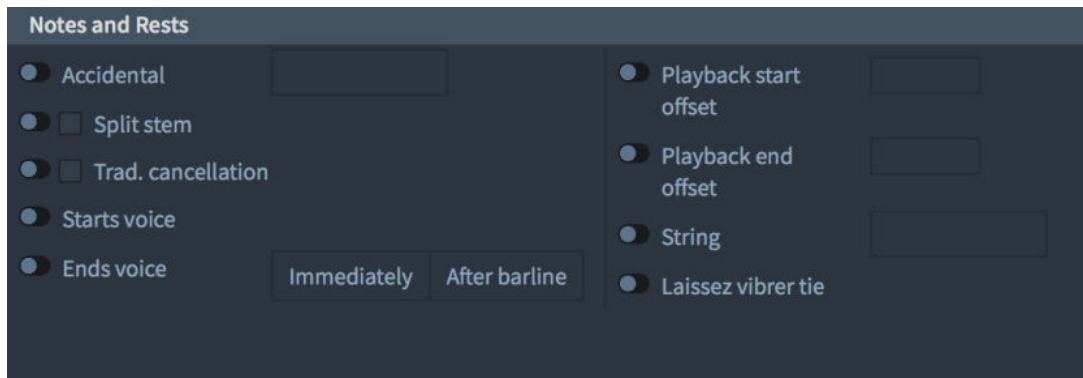
HINWEIS

- Wenn Sie verschiedene Arten von Notationselementen auswählen, werden nur die Gruppen angezeigt, die sie gemeinsam haben. Wenn Sie zum Beispiel einen Bindebogen auswählen, werden die Gruppen **Allgemein** und **Bindebögen** im Eigenschaften-Bereich angezeigt. Wenn Sie dagegen einen Bindebogen und eine Note auswählen, wird nur die Gruppe **Allgemein** angezeigt.

- Viele Eigenschaften sind layoutabhängig, d. h. das Ändern der Eigenschaften eines Elements in einem Layout wirkt sich nicht auf das gleiche Element in anderen Layouts aus. Sie können jedoch Änderungen der Eigenschaften in andere Layouts kopieren.
-

Sie können den Eigenschaften-Bereich im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten ein- und ausblenden:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-8**.
- Klicken Sie auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil am unteren Rand des Hauptfensters.
- Wählen Sie **Fenster > Unteren Bereich anzeigen**.



Der Abschnitt für **Noten und Pausen** im Eigenschaften-Bereich des Schreiben-Modus

Eigenschaften einzelner Noten und Elemente ändern

Sie können die Eigenschaften einzelner Noten und Notationen unabhängig von Ihren projektweiten Einstellungen ändern, zum Beispiel wenn Crescendos standardmäßig als Gabeln angezeigt, ein bestimmtes Crescendo aber als Text dargestellt werden soll.

HINWEIS

Sie können nur die Eigenschaften ganzer Noten und Notationselemente ändern. Wenn sich zum Beispiel eine Pedallinie über mehrere Systeme erstreckt, ist es nicht möglich, die ursprüngliche Linie in einem System beizubehalten und in einem anderen den Linienstil zu ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eine Note oder ein Notationselement im Notenbereich aus.
 2. Optional: Wenn der Eigenschaften-Bereich ausgeblendet ist, können Sie ihn auf eine der folgenden Arten wieder einblenden:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-8**.
 - Klicken Sie auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil am unteren Rand des Fensters.
 - Wählen Sie **Fenster > Unteren Bereich anzeigen**.
 3. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich die gewünschten Eigenschaften.
-

ERGEBNIS

Die gesamte Note bzw. das gesamte Notationselement wird geändert. Die Änderungen werden sofort im Notenbereich angezeigt.

HINWEIS

Viele Eigenschaften sind Layout-spezifisch. Wenn Sie zum Beispiel in einem Gesamtpartitur-Layout die Position eines Elements relativ zur Notenzeile verändern, hat dies keinen Einfluss auf

die Platzierung des Elements im entsprechenden Einzelstimmen-Layout. Sie können jedoch Eigenschaften-Einstellungen in andere Layouts kopieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts kopieren](#) auf Seite 316

[Darstellung von Elementen zurücksetzen](#) auf Seite 286

[Positionen von Elementen zurücksetzen](#) auf Seite 287

Notations-Werkzeugfeld

Mit den Optionen in den Notations-Werkzeugen können Sie festlegen, welche Notationselemente im Notationselemente-Bereich verfügbar sind. Das Notations-Werkzeugfeld befindet sich auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus.

Schlüssel



Blendet den Schlüssel-Bereich aus/ein, welcher Abschnitte für die verschiedenen Schlüssel und Oktavzeichen enthält, die Sie eingeben können.

Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen



Blendet den Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen ein/aus, welcher Abschnitte für die verschiedenen Tonarten, tonalen Systeme und Vorzeichen enthält, die Sie eingeben können. Sie können in diesem Feld auch benutzerdefinierte tonale Systeme erstellen und bearbeiten.

Taktbezeichnungen



Blendet den Taktbezeichnungen-Bereich ein/aus, der Abschnitte für die verschiedenen Taktarten enthält, die Sie eingeben können, einschließlich eines Abschnitts, in dem Sie benutzerdefinierte Taktarten erstellen können, zum Beispiel wechselnde Taktarten und Taktarten mit Auftakten.

Tempo



Blendet den Tempo-Bereich ein/aus, der Abschnitte für die verschiedenen Tempoänderungen enthält, die Sie eingeben können, darunter auch allmähliche Tempoänderungen, Metronomangaben und Tempogleichungen.

Dynamik



Blendet den Dynamik-Bereich aus/ein, welcher Abschnitte für die verschiedenen Dynamikanweisungen enthält, die Sie eingeben können, darunter auch sofortige, allmähliche und benutzerdefinierte kombinierte Dynamikanweisungen.

Ornamente



Blendet den Ornamente-Bereich aus/ein, welcher Abschnitte für die verschiedenen Ornamente und Glissandolinien enthält, die Sie eingeben können.

Wiederholungszeichen



Blendet den Wiederholungszeichen-Bereich ein/aus, der Abschnitte für die verschiedenen Arten von Wiederholungszeichen enthält, darunter auch Wiederholungsenden und -abschnitte, Wiederholungsmarker, Einzel-Noten-Tremolos oder Tremolos mit mehreren Noten, Taktwiederholungen und Regionen mit Strichnotation.

Takte und Taktstriche



Blendet den Bereich für Takte und Taktstriche ein/aus, mit dem Sie Takte und verschiedene Arten von Taktstrichen eingeben können.

Fermaten und Pausen



Blendet den Bereich Fermaten und Pausen ein/aus, der Abschnitte für die verschiedenen Arten von Fermaten, Atemzeichen und Zäsuren enthält, die Sie eingeben können.

Spielanweisungen



Blendet den Spielanweisungen-Bereich ein/aus, der Abschnitte für die verschiedenen Instrumentenfamilien enthält. Jeder Abschnitt enthält Spielanweisungen für die entsprechende Instrumentenfamilie.

Cues



Blendet den Cues-Bereich ein/aus, mit dem Sie geeignete Positionen für Cues finden und Cues eingeben können.

Video



Blendet den Videobereich ein/aus, mit dem Sie den **Videoeigenschaften**-Dialog öffnen und Marker in der derzeitigen Partie anzeigen und bearbeiten können.

Studierzeichen



Fügt an der ausgewählten rhythmischen Position ein Studierzeichen ein.

Text



Öffnet den Texteditor, mit dem Sie Text an der ausgewählten rhythmischen Position eingeben können.

Liedtext



Öffnet über der ausgewählten Note auf der Notenzeile das Liedtext-Einblendfeld, mit dem Sie Liedtexte eingeben können.

Akkordsymbole



Öffnet über der ausgewählten Note auf der Notenzeile das Akkordsymbole-Einblendfeld, mit dem Sie Akkordsymbole eingeben können.

Fingersätze



Öffnet über der ausgewählten Note auf der Notenzeile das Fingersatz-Einblendfeld, mit dem Sie Fingersätze eingeben können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notationseingabe](#) auf Seite 189

[Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 276

[Videoeigenschaften-Dialog](#) auf Seite 133

Notationselemente-Bereich

Der Notationselemente-Bereich enthält verschiedene Notationselemente für Ihre Noten, die von Ihrer Auswahl im Notations-Werkzeugfeld abhängen. Das Notations-Werkzeugfeld befindet sich auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus.

Sie können den Notationselemente-Bereich jederzeit ein-/ausblenden, zum Beispiel, wenn Sie ein Notationselement für die Eingabe suchen, dann aber die Größe des Notenbereichs ändern möchten, nachdem Sie es eingegeben haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bereiche ein-/ausblenden](#) auf Seite 16

Eingeben vs. Bearbeiten

Dorico Elements unterscheidet zwischen den Verfahren für das Eingeben und Bearbeiten von Noten.

Eingeben

Wenn Sie die Eingabemarke sehen können, sind Sie gerade dabei, neue Noten einzugeben. Um Noten und Notationen einzugeben, muss die Eingabemarke aktiviert sein. Ist die Eingabemarke aktiviert, wirkt sich die Auswahl von Werkzeugen oder Elementen im Noten-Werkzeugfeld und im Noten-Bereich auf die Note oder den Akkord aus, den Sie eingeben, da Sie Notenwert, Punktierung, Vorzeichen und Artikulation festlegen können. Danach legen Sie die Tonhöhe fest, indem Sie die Note in die Partitur eingeben: Geben Sie dazu den Buchstaben der gewünschten Note auf Ihrer Computertastatur ein oder spielen Sie die Note oder den Akkord auf Ihrem MIDI-Keyboard.

Wenn die Eingabemarke aktiviert ist, werden Noten und Notationen an der Position der Eingabemarke eingegeben.

Wenn im Notenbereich keine Noten oder Akkorde ausgewählt sind und Sie einen Notenwert auswählen, entweder, indem Sie den entsprechenden Tastaturbefehl ausführen oder indem Sie im Noten-Bereich darauf klicken, wird die Mauseingabe aktiviert. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über die Notenzeile fahren, wird eine Voransicht angezeigt, so dass Sie erkennen können, wo die Note eingefügt wird, sobald Sie klicken.

HINWEIS

Wenn die Mauseingabe deaktiviert ist, hält dies Dorico Elements davon ab, unter diesen Umständen die Mauseingabe zu starten.

Bearbeiten

Wenn Sie die Eingabemarke nicht sehen können, können Sie bereits bestehende Noten bearbeiten. Das Bearbeiten von Noten beinhaltet das Löschen von Noten und Notationen. Dies können Sie nur im Schreiben-Modus tun; zwar können Sie im Wiedergabe-Modus auch Noten löschen, aber keine Notationen. Sie können jederzeit zwischen Eingeben und Bearbeiten wechseln.

Wenn die Eingabemarke nicht aktiviert ist, werden neue Elemente an der Position des ersten ausgewählten Elements im Notenbereich eingegeben. Wenn es keine Auswahl gibt, wird der Mauszeiger mit dem neuen Element geladen. Das Element wird dann an der Stelle erstellt, auf die Sie klicken.

Um vorhandene Noten und Notationen zu bearbeiten, müssen Sie sie im Notenbereich auswählen. Auf diese Art können Sie die ausgewählten Noten oder Elemente aktualisieren, wenn Sie zum Beispiel neue Notenwerte, Vorzeichen oder Artikulationen im Notenbereich auswählen.

Wir empfehlen Ihnen, sich einen Moment Zeit zu nehmen, um zu verstehen, wie sich Dorico Elements verhält, wenn die Eingabemarke sichtbar bzw. nicht sichtbar ist. Im letzteren Fall werden alle Bearbeitungsfunktionen auf die Elemente angewandt, die im Notenbereich ausgewählt sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bearbeiten und auswählen](#) auf Seite 277

[Eingabemarke](#) auf Seite 149

[Noteneingabe](#) auf Seite 149

[Notationseingabe](#) auf Seite 189

Einstellungen für die Mauseingabe

Es gibt eine Reihe von verschiedenen Einstellungen, aus denen Sie wählen können, um festzulegen, wie die Mauseingabe bei Dorico Elements funktioniert.

Sie können Ihre Einstellungen für die Mauseingabe im **Bearbeiten**-Abschnitt der Seite **Noteneingabe und Bearbeitung** unter **Programmeinstellungen** festlegen.

Sie können zwischen den folgenden Optionen für die Mauseingabe wählen:

- **Element bei Auswahl erstellen**
Elemente werden an der Position ausgewählter Elemente oder Noten im Notenbereich eingegeben.
- **Zeiger mit Element laden**
Elemente werden auf den Mauszeiger geladen, so dass Sie dort in den Notenbereich klicken können, wo Sie das Element einfügen möchten.

Sie können auch die Option **Erstellung mehrerer Elemente mit der Maus erlauben** aktivieren/deaktivieren.

Wenn die Option **Erstellung mehrerer Elemente mit der Maus erlauben** aktiviert ist, können Sie ein Element auf Ihren Mauszeiger laden und dasselbe Element mehrmals im Notenbereich eingeben, ohne das Element jedes Mal neu auswählen zu müssen, wenn Sie es eingeben. Wenn diese Option deaktiviert ist, können Sie ein auf den Mauszeiger geladenes Element nur einmal eingeben. Wenn Sie das Element an mehreren Positionen eingeben möchten, müssen Sie es jedes Mal neu auswählen.

HINWEIS

Wenn Sie Ihre Einstellungen ändern, ändern sich die Funktionen für alle neuen Projekte permanent.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 51

Rhythmisches Raster

Das rhythmische Raster ist eine rhythmische Längeneinheit, deren Wert bestimmte Aspekte der Eingabe und Bearbeitung beeinflussen, zum Beispiel, wie sehr Elemente sich bewegen. Es steuert jedoch nicht die Dauer der von Ihnen eingegebenen Noten und Elemente.



Auf Achtelnoten eingestelltes rhythmisches Raster über der Notenzeile

Der derzeitige Wert des rhythmischen Rasters wird angezeigt durch den Notenwert in der Statuszeile und von den Linealmarkierungen über der Notenzeile, in der die Eingabemarke aktiv ist. Längere Linien im rhythmischen Raster zeigen übergeordnete Zählzeitunterteilungen an, kürzere Linien dagegen untergeordnete. Im Wiedergabe-Modus wird das rhythmische Raster durch die Häufigkeit der vertikalen Linien in den Spuren und im Lineal oben auf der Event-Darstellung angezeigt.

Mit Hilfe des rhythmischen Rasters können Sie Folgendes erkennen:

- Die genaue Eingabeposition, wenn Sie die Eingabemarke oder die Maus verwenden
- Wie sehr die Eingabemarke verschoben wird, wenn Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste/Pfeil-nach-links-Taste** verwenden
- Wie sehr Noten und Elemente verlängert/gekürzt werden
- Wie sehr Noten und Elemente sich bewegen

Außerdem können Sie damit steuern, wie präzise Noten und Elemente positioniert werden, wenn Sie sie mit der Maus oder per Copy&Paste eingeben. Wenn Sie beispielsweise den rhythmischen Rasterwert auf 32tel-Noten einstellen, können Sie Noten und Elemente an mehr rhythmischen Positionen eingeben, als wenn der Wert auf Viertelnoten eingestellt ist.

Sie können Wert des rhythmischen Rasters zu jeder Zeit ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 149

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 153

[Event-Darstellung](#) auf Seite 337

Wert des rhythmischen Rasters ändern

Sie können den Wert des rhythmischen Rasters ändern. Der Wert wird vom Notenwertsymbol in der Statusleiste und von den Zählzeitunterteilungen in den Linealmarkierungen über der Eingabemarke angezeigt.

Der rhythmische Rasterwert ist standardmäßig auf Achtelnoten eingestellt.

VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie den Wert des rhythmischen Rasters auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-**], um den rhythmischen Rasterwert zu verringern.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-**], um den rhythmischen Rasterwert zu erhöhen.
 - Wählen Sie **Schreiben > Rhythmisches Raster > Rasterauflösung verringern**.
 - Wählen Sie **Schreiben > Rhythmisches Raster > Rasterauflösung erhöhen**.
 - Wählen Sie **Schreiben > Rhythmisches Raster > [Zählzeitunterteilung]**.
 - Wählen Sie einen Wert aus dem Auswahlmnü **Rhythmisches Raster** in der Statuszeile.
-

ERGEBNIS

Wenn der Wert des rhythmischen Rasters verringert wird, wird es feiner, indem die Notenwerte kürzer werden. Wenn der Wert des rhythmischen Rasters erhöht wird, wird es gröber, indem der Notenwert verlängert wird.

TIPP

Sie können Ihre eigenen Tastaturbefehle zuweisen, um den Wert des rhythmischen Rasters zu verlängern/verkürzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Statuszeile](#) auf Seite 40

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 55

Noteneingabe

Sie können in Dorico Elements Noten nur während der Noteneingabe (wenn die Eingabemarke aktiviert ist) eingeben. Damit lassen sich Notationen an der Position der Eingabemarke gleichzeitig mit der Noteneingabe eingeben, was auch das Risiko reduziert, versehentlich Noten in Notenzeilen einzufügen.

Sie können Noten auf verschiedene Weise mit jedem der folgenden Geräte eingeben und auch jederzeit zwischen ihnen wechseln:

- MIDI-Keyboard
- Computertastatur
- Maus oder Touchpad

TIPP

Die schnellste Methode zur Noteneingabe ist ein MIDI-Keyboard.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten](#) auf Seite 549

[Noten eingeben](#) auf Seite 154

Eingabemarke

In Dorico Elements ist die Eingabemarke eine vertikale Linie, die oben und unten aus fünfzeiligen Notenzeilen herausragt, in Perkussionsnotenzeilen aber kürzer wirkt. Sie zeigt die rhythmische Position an, an der Noten, Akkorde oder Notationselemente eingegeben werden.

Eine Eingabemarke ist eine Marke, die häufig beim Korrekturlesen veröffentlichter Texte verwendet wird, um die Position zu markieren, an der etwas eingefügt oder hinzugefügt werden

soll, zum Beispiel ein fehlender Buchstabe oder ein fehlendes Wort. In Software zeigt die Eingabemarke die Stelle an, an der etwas eingefügt wird. Die Eingabemarke wird auch als »Einfügekpunkt« oder als »Positionszeiger« bezeichnet. In dieser Dokumentation verwenden wir »Eingabemarke« für die Linie, die während der Noteneingabe erscheint, und »Positionszeiger« für die Linie, die während der Texteingabe erscheint.

Wenn Sie Noten eingeben, wird die Eingabemarke automatisch an die nächste rhythmische Position gerückt. Wenn Sie Akkorde eingeben, bewegt sich die Eingabemarke nicht automatisch, sondern muss manuell an die nächste rhythmische Position gerückt werden. Neben der Eingabemarke erscheint stets ein Notensymbol, das die Halsrichtung und Art der derzeit ausgewählten Stimme anzeigt. Wenn die Stimme neu ist, erscheint zusätzlich ein Plusymbol.



Die Eingabemarke

Das Aussehen der Eingabemarke ist variabel und hängt vom Eingabemodus und der derzeit ausgewählten Stimmnummer ab.

Einfügen

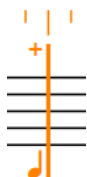
Die Eingabemarke wird mit einer V-Form am oberen und mit invertiertem V am unteren Rand angezeigt. Im Einfügen-Modus verschieben eingefügte Noten alle der Eingabemarke folgenden Noten um die eingefügte Dauer nach hinten, anstatt sie zu ersetzen. Auch die Verkürzung des Notenwerts bei aktiviertem Einfügen-Modus zieht sie näher zusammen, ohne Pausen zwischen den Noten zu hinterlassen.



Die Eingabemarke im Einfügen-Modus

Akkorde

Oben links zeigt die Eingabemarke ein Plusymbol an. Bei der Akkordeingabe können Sie mehrere Noten an derselben rhythmischen Position eingeben.



Die Eingabemarke, wenn Akkorde eingegeben werden

Notenwert folgen

Die Eingabemarke ist gestrichelt. **Notenwert folgen** ermöglicht Ihnen, die Tonhöhe von Noten zu ändern, ohne ihre Dauer oder ihren Rhythmus zu beeinflussen.



Die Eingabemarke, wenn **Notenwert folgen** aktiviert ist

Vorschläge

Die Eingabemarke ist kürzer als normal. Mit ihr können Sie an der Position der Eingabemarke Vorschläge eingeben.



Die Eingabemarke, wenn Vorschläge eingegeben werden

Stimmen

Wenn Sie mehrere Stimmen eingeben, zeigt die Eingabemarke Folgendes an:

- Ein Plussymbol unten links
- Die Nummer der Stimme, in die Sie Noten eingeben
- Ein Hals-aufwärts- oder Hals-abwärts-Notensymbol, das die Halsrichtung der Stimme anzeigt



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in eine neue Hals-abwärts-Stimme eingeben



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in eine neue, zweite Hals-aufwärts-Stimme eingeben

Stimmen mit Strichnotation

Die Note neben der Eingabemarke zeigt einen Notenkopf mit Strichnotation an.

Wenn Sie mehrere Stimmen mit Strichnotation eingeben, zeigt die Eingabemarke Folgendes an:

- Ein Plussymbol unten links
- Die Nummer der Stimme mit Strichnotation, in die Sie Noten eingeben möchten
- Ein Hals-aufwärts- oder Hals-abwärts-Notensymbol, das die Halsrichtung der Stimme anzeigt und auch, ob die Stimme Notenhäse hat oder nicht



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in eine Hals-aufwärts-Stimme mit Strichnotation eingeben



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in eine neue, zweite Hals-aufwärts-Stimme mit Strichnotation eingeben



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in eine neue halslose Stimme mit Strichnotation eingeben

Perkussions-Kits

Bei der Notenerfassung in Perkussions-Kits erscheint die Eingabemarke deutlich kleiner als üblich. Über dem rhythmischen Raster wird der Name des Kit-Instruments angezeigt, in das Sie Noten eingeben.



Die Eingabemarke bei der Noteneingabe in Perkussions-Kits

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 157

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 173

[Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern](#) auf Seite 181

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 172

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 164

[Noten in Perkussions-Kits eingeben](#) auf Seite 158

Eingabemarke aktivieren

Wenn die Eingabemarke aktiviert ist, können Sie an ihrer Position Noten und Notationselemente eingeben, zum Beispiel, wenn Sie in der Mitte einer Haltebogenkette eine Dynamikanweisung eingeben möchten. Wenn die Eingabemarke deaktiviert ist, können Sie keine Noten eingeben. Stattdessen können Sie Elemente im Notenbereich auswählen und bearbeiten.

VORGEHENSWEISE

- Auf eine der folgenden Arten können Sie die Eingabemarke aktivieren:
 - Wählen Sie ein Element aus und drücken Sie **Umschalttaste-N** oder die **Eingabetaste**.
 - Doppelklicken Sie auf die rhythmische Position in der Notenzeile, wo Sie mit der Noteneingabe beginnen möchten.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Eingabemarke jederzeit deaktivieren, indem Sie **Umschalttaste-N**, die **Eingabetaste** oder die **Esc-Taste** drücken. Wenn Sie die Mauseingabe deaktiviert haben, können Sie auf ein anderes Element im Notenbereich klicken, um die Eingabemarke zu deaktivieren.

Wenn Sie in einen anderen Modus wechseln, wird die Marke ebenfalls deaktiviert, weil sie nur im Schreiben-Modus aktiviert sein kann.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Funktionen der Modi](#) auf Seite 15

[Mauseingabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 156

Eingabemarke manuell verschieben

Die Eingabemarke bewegt sich während der Noteneingabe automatisch, Sie können sie aber auch manuell verschieben. Wenn Sie Akkorde eingeben, wird die Eingabemarke zum Beispiel nicht automatisch verschoben.

VORGEHENSWEISE

- Auf eine der folgenden Arten können Sie die Eingabemarke verschieben:
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste/Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke abhängig vom derzeitigen Wert des rhythmischen Rasters zu bewegen.
 - Drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke abhängig vom derzeit ausgewählten Notenwert zu verschieben.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste/Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke in den nächsten/ vorherigen Takt zu verschieben.
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste/Pfeil-nach-unten-Taste**, um die Eingabemarke in die Notenzeile darüber/darunter zu verschieben.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-oben-Taste/Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-unten-Taste**, um die Eingabemarke in die oberste/unterste Notenzeile im System zu verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 173

Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern

Sie können Noten entweder in klingender oder in notierter Tonhöhe nach dem aktiven Layout eingeben und aufnehmen, z. B. wenn Sie Noten in ihrer klingenden Tonhöhe in transponierenden Einzelstimmen-Layouts aufnehmen wollen.

Bei Konzertstimmung-Layouts sind notierte Tonhöhe und klingende Tonhöhe identisch.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie eine der folgenden Einstellungen zum Eingeben der Tonhöhe aus:
 - Wählen Sie zum Eingeben/Aufnehmen von Noten in ihrer notierten Tonhöhe **Schreiben > Tonhöhe eingeben > Notierte Tonhöhe** aus.
 - Wählen Sie zum Eingeben/Aufnehmen von Noten in ihrer klingenden Tonhöhe **Schreiben > Tonhöhe eingeben > Klingende Tonhöhe** aus.

ERGEBNIS

Die resultierende Tonhöhe, die notiert oder aufgenommen wird, wird geändert. Wenn Sie zum Beispiel ein C für ein Horn in F im transponierenden Einzelstimmen-Layout mit auf **Klingende Tonhöhe** eingestellter Option „Tonhöhe eingeben“ eingeben, wird die Note als G notiert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 154

[Mit MIDI-Aufnahme Noten eingeben](#) auf Seite 183

Noten eingeben

Sie können Noten in Ihr Projekt eingeben, wenn die Noteneingabe aktiviert ist. Sie können Noten mit einer Computertastatur, mit der Maus oder durch das Spielen von Noten mit einem MIDI-Keyboard eingeben.

HINWEIS

Während der schrittweisen Eingabe müssen Sie Notenwert, Vorzeichen und Artikulationen festlegen, bevor Sie die Tonhöhe festlegen. Dies gilt für alle Eingabemethoden.

Sie können Noten nach der Eingabe Notationen hinzufügen, wenn die Noteneingabe deaktiviert ist.

VORAUSSETZUNGEN

- Wenn Sie Noten für mehrere Instrumente eines einzelnen Spielers eingeben oder Noten für Instrumente eingeben wollen, die in der Seitenansicht nicht in der Partitur sichtbar sind, dann befinden Sie sich in **Fortlaufende Ansicht**.
- Sie haben die passende Einstellung zur Eingabe der Tonhöhe gewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Starten Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie eine Note oder Pause der Notenzeile aus, auf der Sie mit der Noteneingabe beginnen möchten und drücken Sie **Umschalttaste-N** oder die **Eingabetaste**.
2. Wählen Sie auf eine der folgenden Arten einen Notenwert aus:
 - Drücken Sie die Taste auf Ihrer Computertastatur, die dem gewünschten rhythmischen Wert entspricht. Drücken Sie zum Beispiel **6** für Viertelnoten, **5** für Achtelnoten, **7** für halbe Noten und so weiter.
 - Klicken Sie im Notenbereich am linken Rand des Fensters auf den gewünschten rhythmischen Wert.
3. Optional: Fügen Sie ein Vorzeichen hinzu.
4. Optional: Fügen Sie eine Artikulation hinzu.
5. Geben Sie die gewünschten Tonhöhen auf eine der folgenden Arten ein:
 - Drücken Sie die entsprechenden Buchstaben auf Ihrer Tastatur.

HINWEIS

Wenn Sie eine Notation, z. B. eine Dynamikanweisung, auswählen, öffnet das Drücken von **Eingabetaste** das entsprechende Einblendfenster, anstatt die Noteneingabe zu starten.

- Doppelklicken Sie auf die Notenzeile, in die Sie Noten eingeben möchten.

TIPP

Dorico Elements wählt automatisch die Note aus, deren Register das kleinste Intervall von der zuvor eingegebenen Note entfernt ist. Sie können jedoch ein anderes Register erzwingen.

- Um eine Note über der zuvor eingegebenen Note einzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste** und den Buchstaben für die gewünschte Note.

- Um eine Note unter der zuvor eingegebenen Note einzugeben, drücken Sie die **Strg-Taste** (macOS) oder **Strg-Taste-Alt-Taste** (Windows) und den Buchstaben für die gewünschte Note.

Sie müssen auf dem Mac die **Strg-Taste** drücken, nicht die **Befehlstaste**.

- Klicken Sie in der Notenzeile an die rhythmische Position jeder Note, die Sie eingeben möchten.
Bei der Eingabe mit der Maus erscheint die Voransicht eines Notenkopfes, um anzuzeigen, wo die Note eingegeben wird.
- Spielen Sie die Noten auf einem MIDI-Keyboard.

6. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.

ERGEBNIS

Noten werden mit dem ausgewählten Wert eingegeben und werden standardmäßig während der Eingabe wiedergegeben. Noten werden weiterhin solange mit einer Punktierung und jeglicher Artikulation eingegeben, bis Sie sie deaktivieren. Vorzeichen dagegen werden nur der ersten Note hinzugefügt, die Sie eingeben, nachdem Sie die Option gewählt haben.

Wenn für die Taktart und die Position im Takt angemessen, werden Balken automatisch zwischen benachbarten Noten geformt, die eine Achtelnote oder kürzer sind.

TIPP

Sie können außerdem die Eingabemarke an eine andere rhythmische Position bewegen, ohne Noten eingeben zu müssen.

WEITERE SCHRITTE

Sie können Noten nach der Eingabe an andere rhythmische Positionen und auf andere Notenzeilen verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 153

[Eingabemarke](#) auf Seite 149

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 153

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 177

[Noten rhythmisch verschieben](#) auf Seite 556

[Ansichtstypen](#) auf Seite 42

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 288

[Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten](#) auf Seite 284

Registerauswahl während der schrittweisen Eingabe

Dorico Elements wählt während der schrittweisen Eingabe automatisch das Tonhöhenregister aus, Sie können diese Einstellung aber auch überschreiben und das Register manuell auswählen.

Während der schrittweisen Eingabe wählt Dorico Elements automatisch die Note aus, deren Register das kleinste Intervall von der vorher eingegebenen Note entfernt ist. Wenn Sie zum Beispiel ein F eingeben und dann **A** drücken, wird ein A eine Terz über dem F und nicht eine Sext darunter eingegeben.

Sie können diese automatische Registerauswahl wie folgt überschreiben:

- Um eine Note über der zuvor eingegebenen Note einzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste** und den Buchstaben für die gewünschte Note.
- Um eine Note unter der zuvor eingegebenen Note einzugeben, drücken Sie die **Strg-Taste** (macOS) oder **Strg-Taste-Alt-Taste** (Windows) und den Buchstaben für die gewünschte Note.

HINWEIS

Sie müssen die **Strg-Taste** auf macOS und nicht auf **Befehlstaste** drücken.

Registerauswahl bei der Eingabe von Akkorden

Während der Akkordeingabe gibt Dorico Elements automatisch Noten oberhalb der höchsten Note an der Position der Eingabemarke ein. Wenn Sie zum Beispiel **A** drücken, dann **E** und **A**, wird an der Position der Eingabemarke ein A-E-A-Akkord eingegeben.

Sie können Noten auch unter der tiefsten Note an der Position der Eingabemarke eingeben, indem Sie die **Strg-Taste** (macOS) oder **Strg-Taste-Alt-Taste** (Windows) und den Buchstaben für den Notennamen drücken.

Drücken Sie zum Beispiel **Strg-Taste-F** (macOS) oder **Strg-Taste-Alt-Taste-F** (Windows), um unter der tiefsten Note im Akkord an der Position der Eingabemarke ein F einzugeben.

HINWEIS

Sie müssen die **Strg-Taste** auf macOS und nicht auf **Befehlstaste** drücken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 154

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 173

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 179

Mauseingabe aktivieren/deaktivieren

Sie können die Mauseingabe aktivieren/deaktivieren, zum Beispiel, wenn Sie nur über Ihre Computertastatur oder mit einem MIDI-Gerät Noten eingeben möchten. Wenn Sie die Mauseingabe deaktivieren, können Sie auch auf andere Elemente klicken, um die Noteneingabe zu stoppen.

VORGEHENSWEISE

- Aktivieren/deaktivieren Sie im Noten-Werkzeugfeld die **Auswählen**-Option.
-

ERGEBNIS

Die Mauseingabe wird im derzeitigen Projekt aktiviert, wenn **Auswählen** deaktiviert wird. Die Mauseingabe wird im derzeitigen Projekt deaktiviert, wenn **Auswählen** aktiviert wird.

TIPP

Sie können die Standardeinstellung dafür ändern, ob die Mauseingabe aktiviert/deaktiviert wird, wenn **Noteneingabe per Maus aktivieren** auf der **Noteneingabe und Bearbeitung**-Seite unter **Programmeinstellungen** aktiviert/deaktiviert wird.

BEISPIEL



Auswählen, wenn die Option deaktiviert ist



Auswählen, wenn die Option aktiviert ist

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 51

Noten mit Punktierungen eingeben

Das Werkzeug **Punktierte Noten** ermöglicht Ihnen, Noten mit Punktierungen einzugeben und Punktierungen zu bestehenden Noten hinzuzufügen. Sie können Noten mit bis zu vier Punktierungen eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie bestehende Noten aus, denen Sie Punktierungen hinzufügen möchten.
 2. Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem Notenwert entspricht, den Sie eingeben möchten.
Drücken Sie zum Beispiel **5** für Achtelnoten, **6** für Viertelnoten, **7** für halbe Noten usw.
 3. Drücken Sie **.** (Punkt), um **Punktierte Noten** zu aktivieren.
 4. Optional: Drücken Sie **Alt-Taste-** (Punkt), um die Anzahl der Punktierungen zu ändern.
Im Noten-Werkzeugfeld wird **Punktierte Noten** aktualisiert, um die derzeitige Punktierungsanzahl anzuzeigen. Sie können Noten mit bis zu vier Punktierungen eingeben.
 5. Optional: Drücken Sie **O**, um **Notenwert erzwingen** zu aktivieren.
Wenn **Notenwert erzwingen** nicht aktiviert ist, können die Noten, die Sie eingeben, eventuell als verbundene und nicht als punktierte Noten angezeigt werden, je nach ihrer Position im Takt und dem vorliegenden Metrum.
 6. Geben Sie die gewünschten punktierten Noten ein.
Punktierte Noten bleibt aktiviert, bis Sie entweder einen anderen Notenwert auswählen oder die Option deaktivieren.
 7. Drücken Sie **.** erneut, um **Punktierte Noten** zu deaktivieren.
 8. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.
-

ERGEBNIS

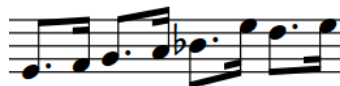
Während der schrittweisen Eingabe werden Noten als punktierte Noten eingegeben, bis Sie **Punktierte Noten** deaktivieren oder den Notenwert ändern.

Wenn Sie Punktierungen mehreren vorhandenen Noten hinzufügen, die sich dann überlappen würden, passt Dorico Elements die Notenwerte in der Auswahl an, um zu vermeiden, dass Noten am Ende der Auswahl gelöscht werden.

BEISPIEL



Eine Phrase mit Achtelnoten



Nachdem der gesamten Auswahl Punktierungen hinzugefügt wurden

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 466

Noten im Einfügen-Modus eingeben

Im Einfügen-Modus können Sie Noten vor bestehenden Noten eingeben, ohne diese zu löschen. So können Sie bestehende Noten vorwärts verschieben und gleichzeitig neue Noten an ihren vorherigen Positionen einfügen.

HINWEIS

Sie können im Einfügen-Modus keine Akkorde eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Starten Sie im Schreiben-Modus die Noteneingabe.
2. Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem Notenwert entspricht, den Sie eingeben möchten.
Drücken Sie zum Beispiel **5** für Achtelnoten, **6** für Viertelnoten, **7** für halbe Noten usw.
3. Drücken Sie **I**, um den Einfügen-Modus zu aktivieren.
Im Einfügen-Modus zeigt die Eingabemarke oben und unten jeweils Vs und umgekehrte Vs an.



4. Geben Sie die gewünschten Tonhöhen auf eine der folgenden Arten ein:
 - Drücken Sie die entsprechenden Buchstaben auf Ihrer Tastatur.
 - Klicken Sie in der Notenzeile an die rhythmischen Positionen, an denen Sie Noten eingeben möchten.
Bei der Eingabe mit der Maus erscheint die Voransicht eines Notenkopfes, um anzuzeigen, wo die Note eingeben wird.
 - Spielen Sie die Noten auf einem MIDI-Keyboard.
 5. Optional: Drücken Sie **I** erneut, um den Einfügen-Modus zu deaktivieren und zur normalen Noteneingabe zurückzukehren.
 6. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.
-

ERGEBNIS

Noten werden vor bestehenden Noten eingefügt, ohne die bestehenden Noten an rhythmischen Positionen nach der Eingabemarke zu überschreiben. Alle bereits bestehenden Noten nach der Eingabemarke werden vorwärts bewegt zu den darauffolgenden rhythmischen Positionen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 149

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 173

Noten in Perkussions-Kits eingeben

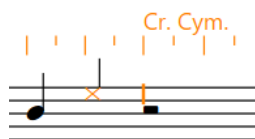
Sie können für alle Perkussionsinstrumente in Perkussions-Kits Noten hinzufügen, egal welche Präsentationsart diese verwenden. Bei der Eingabe von Noten in Perkussions-Kits, ist die Eingabemarke kleiner, als wenn Sie Noten auf Notenzeilen mit gestimmten Instrumenten eingeben.

In Perkussions-Kits wird die Eingabemarke auf einer bestimmten Stelle der Notenzeile positioniert und nimmt nicht die gesamte Höhe der Notenzeile ein.

Der Name des Perkussionsinstruments oder der Stimme mit Strichnotation, die derzeit von der Eingabemarke ausgewählt ist, und jeder eventuellen Spielanweisung wird direkt über der Anzeige des rhythmischen Rasters eingeblendet.

HINWEIS

In Perkussions-Kits können Sie Noten nur im Stimmen mit Strichnotation einfügen, wenn Sie die fünfzeilige Notenzeilenansicht verwenden.



Noten für Instrumente mit fünfzeiliger Notenzeilenansicht eingeben

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn Sie zusätzliche Spielanweisungen für Instrumente im Kit festlegen möchten, können Sie das im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** tun.
2. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Element in dem Perkussions-Kit und an der rhythmischen Position aus, von wo aus Sie Noten eingeben möchten.
3. Drücken Sie **Umschalttaste-N** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu starten.
4. Verschieben Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten nach oben/unten, um für verschiedene Instrumente Noten einzugeben:
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste**, um die Marke nach oben zu verschieben.
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste**, um die Marke nach unten zu verschieben.
5. Wählen Sie eine für das derzeit von der Eingabemarke ausgewählte Instrument passende Spielanweisung aus, bevor Sie Noten eingeben.
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um aufwärts durch die Spielanweisungen zu rotieren.
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**, um abwärts durch die Spielanweisungen zu rotieren.
 - Spielen Sie die Tonhöhe für die gewünschte Spielanweisung auf einem MIDI-Keyboard ein.

HINWEIS

Sie können MIDI-Tonhöhen für Spielanweisungen auf der **Noteneingabe und Bearbeitung**-Seite unter **Programmeinstellungen** festlegen.

6. Auf eine der folgenden Arten können Sie Noten eingeben:
 - Fünfzeilige Notenzeilenansicht: Drücken Sie Buchstaben auf einer Computertastatur oder spielen Sie Noten auf einem MIDI-Keyboard, die Notenzeilenpositionen für den in den **Programmeinstellungen** festgelegten Schlüssel entsprechen. Drücken Sie zum Beispiel **B**, um Noten für ein Instrument einzugeben, das der mittleren Linie einer fünfzeiligen Notenzeile zugeordnet ist, wenn **Violinschlüssel** festgelegt wurde.
 - Raster und einzeilige Instrumente: Drücken Sie den Buchstaben eines beliebigen Notennamens von **A** bis **G** auf einer Computertastatur oder spielen Sie eine beliebige Note auf einem MIDI-Keyboard, um Noten für das Instrument einzugeben, in dessen Zeile sich die Eingabemarke derzeit befindet.

HINWEIS

Noten, die auf MIDI-Keyboards eingespielt werden, werden anders ausgelegt, je nachdem, ob im **Noteneingabe**-Bereich der Seite **Noteneingabe und Bearbeitung** unter **Programmeinstellungen Percussion-Map verwenden** oder

Notenzeilenposition verwenden für die verschiedenen Darstellungsarten für Kits festgelegt wird.

- Jede Darstellungsart für Kits: Drücken Sie **Y**, um Noten für das Instrument und die Spielanweisung einzugeben, die über dem rhythmischen Raster angezeigt werden.
 - Jede Darstellungsart für Kits: Klicken Sie auf die Notenzeilenposition und die rhythmischen Positionen, wo Sie Noten eingeben möchten.
7. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 149

[Perkussions-Kits](#) auf Seite 745

[Noteneingabe für Perkussions-Kits einrichten](#) auf Seite 160

[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 752

[Spielanweisungen von Noten in Perkussions-Kit-Notenzeilen ändern](#) auf Seite 747

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 51

Noteneingabe für Perkussions-Kits einrichten

Noten für ungestimmte Perkussionsinstrumente einzugeben erfordert eine andere Vorgehensweise als die Noteneingabe für gestimmte Instrumente. Sie können alle üblichen Methoden der Noteneingabe für ungestimmte Perkussion verwenden, die Eingabe über ein MIDI-Keyboard oder eine Computertastatur ist jedoch am effizientesten.

Im **Noteneingabe**-Abschnitt der Seite **Noteneingabe und Bearbeitung** unter **Programmeinstellungen** finden Sie Optionen für die Noteneingabe für Perkussionsinstrumente.

Es gibt eine Reihe von Optionen für die Noteneingabe auf fünfzeiligen Notenzeilen und eine andere für die Eingabe in Raster und einzelne Instrumente.

Die Hauptauswahl beeinflusst die Eingabe über MIDI-Keyboards und Computertastaturen.

Perussion-Map verwenden

Eine Percussion-Map legt fest, welche MIDI-Noten welchen Sound für einen bestimmten Patch in einer Soundbibliothek erzeugen. So erzeugt in der General MIDI Percussion ein C2 (Note 36) eine Bassdrum, ein D2 (Note 38) eine Snaredrum und so weiter.

Wenn Sie eine bestimmte Zuordnung gut kennen, könnte es hilfreich sein, diese Zuordnung direkt für die Eingabe zu verwenden.

Notenzeilenposition verwenden

Diese Option verwendet die Notenzeilenposition, die im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** festgelegt wird. Zum Beispiel wird die Bassdrum auf einem Schlagzeug normalerweise auf dem unteren Teil einer Notenzeile positioniert, die Snaredrum dagegen auf dem dritten Abschnitt von unten.

Sie können sich Notenzeilenpositionen relativ zu dem vorstellen, was sie wären, wenn Sie einen Violinschlüssel (jeweils F4 und C5) oder einen Bassschlüssel (jeweils A2 und E3) verwenden.

Sie können wählen, welcher Schlüssel verwendet wird, um Notenzeilenpositionen für fünfzeilige Notenzeilen auszulegen:

- **Violinschlüssel**
- **Bassschlüssel**

Wenn Sie **Notenzeilenposition verwenden** auswählen, können Sie eine Oktave Ihres MIDI-Keyboards festlegen, mit der Sie Spielanweisungen eingeben können.

Standardmäßig ist die Option **Eingabetechniken aus MIDI-Taste** auf die MIDI-Note 48 festgelegt, was einem C3 entspricht, dem C einer Oktave unter dem mittleren C (C4 = MIDI-Note 60). Sie können den Schalter MIDI Learn anklicken und dann eine Note auf Ihrem MIDI-Keyboard anspielen, um die anfängliche Tonhöhe zu ändern. Wenn man von einer anfänglichen Tonhöhe von C3 ausgeht, funktionieren ansteigende Noten wie folgt:

- C3 (48): Vorherige Spielanweisung
- C#3 (49): Nächste Spielanweisung
- D3 (50): Erste zugeordnete Spielanweisung
- Eb3 (51): Zweite zugeordnete Spielanweisung
- E3 (52): Dritte zugeordnete Spielanweisung

Und so weiter, bis:

- B3 (59): Zehnte zugeordnete Spielanweisung

Im Allgemeinen wird empfohlen, dass Sie die Option **Notenzeilenposition verwenden** für die Perkussionseingabe festlegen.

Percussion-Map verwenden ist normalerweise nur dann nützlich, wenn Sie Noten auf einem Schlagzeug eingeben und die General MIDI Percussion-Map bereits auswendig kennen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 51

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 113

[Noten in Perkussions-Kits eingeben](#) auf Seite 158

[Spielanweisungen von Noten in Perkussions-Kit-Notenzeilen ändern](#) auf Seite 747

Standard-Notenauswahl während der schrittweisen Eingabe für Perkussions-Kits

Während der schrittweisen Eingabe in Perkussions-Kits, können Sie die Buchstaben auf einer Computertastatur drücken, die den Notenzeilenpositionen für Kits entsprechen, die auf fünfzeiligen Notenzeilen dargestellt werden. Sie können zum Beispiel **F** drücken, um an der vorgesehenen Position oder Zeile für ein F eine Note einzugeben.

Auf der Seite **Noteneingabe und Bearbeitung** im **Noteneingabe**-Abschnitt können Sie unter **Programmeinstellungen** Optionen dafür festlegen, wie Noten in Perkussions-Kits eingegeben werden. Wenn Sie zum Beispiel Notenzeilenposition verwenden möchten, um Noten festzulegen, wählen Sie für **Eingabe in Kit oder Raster** die Option **Notenzeilenposition verwenden**.

Wenn Sie die Notenzeilenposition relativ zum **Violinschlüssel** eingestellt haben, kann ein F entweder die unterste Position in einer Notenzeile oder die oberste Zeile bezeichnen. In einem Standardschlagzeug ist dies entweder die Kick-Drum für die unterste Position oder das Ride-Becken für die oberste Zeile.

Wenn Sie Noten für gestimmte Instrumente eingeben, wählt Dorico Elements entweder die untere oder obere mögliche Notenzeilenposition aus, je nachdem, welche näher an der derzeitigen Position der Eingabemarke liegt.

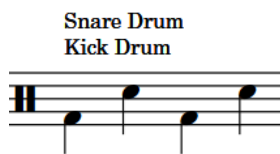
Wenn man aber Noten für Perkussions-Kits eingibt, wählt Dorico Elements die Notenzeilenposition der Note mit derselben Halsrichtung wie die letzte eingegebene Note und nicht die Notenzeilenposition, die der derzeitigen Position der Eingabemarke am nächsten ist. Dies erleichtert die Eingabe von Notenmustern, die üblicherweise in Perkussions-Kits verwendet werden.

So ist es zum Beispiel üblich, Kick- und Snareschlagzeugnoten auf einem normalen Schlagzeug einzugeben. Die Kickdrum ist in der unteren Position, die Snareschlagzeug zwei Positionen darüber: fünf Notenzeilenpositionen von der untersten Position und vier Notenzeilenpositionen von der obersten Zeile entfernt.

Sie können **F** für die Kickdrum und **C** für die Snareschlagzeug drücken.

Das Standardverhalten für die Änderung der Halsrichtung für die Noteneingabe in Kits in Dorico Elements bedeutet für Sie, dass Sie zwischen **F** und **C** wechseln können und dadurch Noten an den Positionen von Kick- und Snaredrum eingefügt werden, auch wenn die oberste Zeile nach der Eingabe einer Snaredrumnote näher wäre.

Dies liegt daran, dass die Kickdrum dieselbe Halsrichtung und damit auch dieselbe Stimme wie die Snaredrum verwendet.



HINWEIS

Dorico Elements ändert die Halsrichtungen automatisch, abhängig von der Position von Noten auf der Notenzeile, wenn nur eine Stimme auf der Notenzeile Noten enthält, unabhängig von ihrer Stimme.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 51

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 687

Noten-/Pausenwerte auswählen

Sie können verschiedene Werte für Noten/Pausen entweder im Noten-Bereich auswählen oder indem Sie einen der zugewiesenen Tastaturbefehle verwenden. Die Werte können sowohl zu bestehenden Noten/Pausen als auch während der Noteneingabe hinzugefügt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn Sie einen Notenwert auswählen möchten, die im Noten-Bereich nicht angezeigt wird, klicken Sie oben und unten in der Notenliste auf die Ein-/Ausblenden-Pfeile für **Alle Noten anzeigen/ausblenden**, um weitere Notenwerte anzuzeigen.
 2. Auf eine der folgenden Arten können Sie einen Noten-/Pausenwert auswählen:
 - Drücken Sie den Tastaturbefehl für den gewünschten Wert. Drücken Sie zum Beispiel **6** für Viertelnoten, **5** für Achtelnoten, **7** für halbe Noten und so weiter.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich auf einen Wert.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Bereich](#) auf Seite 141

[Tastaturbefehle in Dorico Elements](#) auf Seite 10

[Noten eingeben](#) auf Seite 154

Notenwerte ändern

Sie können Notenwerte nach der Eingabe erhöhen oder verkürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Notenwert Sie ändern möchten.
2. Ändern Sie den Notenwert auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie den Tastaturbefehl für den gewünschten Wert. Drücken Sie zum Beispiel **4** für eine Sechzehntelnote.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.

- Um Noten um den ausgewählten Wert des rhythmischen Rasters zu verlängern, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um Noten um den ausgewählten Wert des rhythmischen Rasters zu verkürzen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Um einen Notenwert zu verdoppeln, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um einen Notenwert zu halbieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Um Noten um den aktiven Wert des rhythmischen Rasters zu verlängern, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Notenwert um Rasterwert verlängern**.
 - Um Noten um den aktiven Wert des rhythmischen Rasters zu kürzen, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Notenwert um Rasterwert verkürzen**.
 - Um einen Notenwert zu verdoppeln, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Notenwert verlängern**.
 - Um einen Notenwert zu halbieren, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Notenwert kürzen**.
-

ERGEBNIS

Der Notenwert der ausgewählten Noten wird geändert. Dorico Elements notiert und verbalkt sie automatisch entsprechend ihren neuen Werten, der derzeitigen Taktart und ihrer Position im Takt.

TIPP

Sie können Ihre eigenen Tastaturbefehle zuweisen, um Noten auf bestimmte Notenwerte zu verlängern/verkürzen. Sie können diese finden, indem Sie nach **Notenwert kürzen um** und **Notenwert verlängern um** auf der **Tastaturbefehle**-Seite in den **Programmeinstellungen** suchen.

Noten-/Pausenwerte erzwingen

In Dorico Elements werden Noten/Pausen je nach ihrer Position im Takt und der derzeitigen Taktart automatisch passend notiert und verbalkt. Sie können die Werte von Noten/Pausen erzwingen, um ihre Notation festzulegen.

Wenn Sie zum Beispiel zu Beginn eines 6/8-Taktes eine halbe Note eingeben, wird diese als punktierte Viertelnote notiert, verbunden mit einer Achtelnote. Das liegt daran, dass 6/8-Takte üblicherweise in zwei Gruppen mit je drei Achtelnoten aufgeteilt sind. Damit dies auch bei einer halben Note (vier Achtelnoten) funktioniert, teilt Dorico Elements die Note automatisch auf, um die richtige Gruppierung anzuzeigen; Sie können den Notenwert aber auch erzwingen, um stattdessen eine halbe Note anzuzeigen.

TIPP

Wenn Sie die Werte aller Noten in einer Notenzeile erzwingen möchten, um ein anderes Metrum anzudeuten, also zum Beispiel, um drei Viertelnotengruppen in einem 6/8-Takt anzuzeigen, um eine Hemiole zu markieren, können Sie auch nur auf diesen Notenzeilen eine Taktart eingeben, um Noten diesem Metrum entsprechend zu gruppieren. Sie können die Taktarten dann bei Bedarf ausblenden.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie bestehende Noten aus, deren Dauer Sie erzwingen möchten.

2. Optional: Wenn Sie Pausen mit erzwungener Dauer eingeben möchten, drücken Sie , (Komma), um mit der Pauseneingabe zu beginnen.
 3. Drücken Sie **O**, um **Notenwert erzwingen** zu aktivieren.
 4. Wählen Sie die gewünschte Dauer aus.
 5. Optional: Geben Sie bei der Eingabe von Noten oder Pausen die gewünschten Noten oder Pausen ein.
-

ERGEBNIS

Alle eingegebenen Noten werden bei der Noten- oder Pauseneingabe mit ihrem ganzen rhythmischen Wert erfasst, unabhängig von ihrer Position im Takt. Wenn Sie sie später verschieben, behalten die Noten die Notation bei. Pausen werden als explizite Pausen eingegeben. Noten, die über Taktstriche hinausgehen, werden als verbundene Noten notiert. Wenn Sie die Dauer bestehender Noten oder Pausen erzwingen, bleibt ihre ausgewählte Dauer oder die Dauer, auf die Sie sie später ändern, erhalten.

TIPP

Position und Dauer erzwingen in der Gruppe **Noten und Pausen** im Eigenschaften-Bereich wird für die Eingabe von Pausen mit erzwungenen Werten automatisch aktiviert. Sie können diese Eigenschaft auch verwenden, um die Dauer und Position von Pausen zu erzwingen.

BEISPIEL



Standardnotierung von Noten im 6/8-Takt



Noten in der Hals-abwärts-Stimme, die mit erzwungenen Werten eingegeben werden

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 646
- [Noten eingeben](#) auf Seite 154
- [Pausen eingeben](#) auf Seite 170
- [Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 162
- [Balken entsprechend den Taktarten](#) auf Seite 454
- [Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 467
- [Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 648

Noten in mehrere Stimmen eingeben

Standardmäßig werden Noten in die erste Hals-aufwärts-Stimme eingegeben, was durch das Symbol einer Hals-aufwärts-Viertelnote neben der Eingabemarke angezeigt wird. Während der schrittweisen Eingabe können Sie Noten direkt in andere Stimmen eingeben und so zwischen den Stimmen beliebig wechseln.

Sie können auf Notenzeilen, auf denen bereits Noten sind, auch neue Stimmen erstellen und an einem beliebigen Punkt dieser Zeilen Noten in die Stimmen eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Beginnen Sie im Schreiben-Modus in der Notenzeile, in der Sie mehrere Stimmen eingeben möchten, und an der rhythmischen Position, an der die Stimmen beginnen sollen, mit der Noteneingabe.

2. Drücken Sie **Umschalttaste-V**, um eine neue Stimme zu erstellen.

Wenn eine neue Stimme hinzugefügt wird, erscheint neben dem Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke ein Pluszeichen. Das Viertelnotensymbol zeigt die Halsrichtung an und die Nummer neben der Viertelnote gibt ggf. Aufschluss über die Stimmnummer.



Die Eingabemarke, wenn die erste Hals-abwärts-Stimme eingegeben wird



Die Eingabemarke, wenn die zweite Hals-aufwärts-Stimme eingegeben wird

3. Optional: Wiederholen Sie Schritt 2 beliebig oft.

Wenn Sie zum Beispiel in einer Notenzeile, die keine Noten enthält, eine neue Stimme erstellen, können Sie dadurch Noten in die erste Hals-abwärts-Stimme eingeben. Sie können aber auch sofort eine zweite, neue Stimme erstellen, wenn Sie Noten in die zweite Hals-aufwärts-Stimme in der Zeile eingeben möchten.

4. Geben Sie die gewünschten Noten ein.
5. Optional: Drücken Sie **V**, um zwischen allen aktiven Stimmen in der Notenzeile zu wechseln.
6. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.
-

ERGEBNIS

Noten werden in neue Stimmen eingegeben, wie von der Eingabemarke angezeigt. Wenn Sie in einer Notenzeile, die bereits Noten in einer anderen Stimme enthält, Noten eingeben, wird die Halsrichtung bestehender Noten an denselben rhythmischen Positionen automatisch verändert, soweit notwendig.

Das Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke ändert sich, um anzuzeigen, welche Stimme derzeit ausgewählt ist. Alle eingegebenen Noten werden in die mit diesem Symbol gekennzeichnete Stimme eingegeben.

Sie können beliebig oft zwischen den Stimmen wechseln.

HINWEIS

Wenn Sie drei oder mehr Stimmen auf einer einzelnen Notenzeile haben, können Sie nur in einer festgelegten Reihenfolge zwischen allen Stimmen rotieren. Wenn Sie zum Beispiel zwei Hals-aufwärts-Stimmen und zwei Hals-abwärts-Stimmen haben, ist die Reihenfolge: erste Hals-aufwärts-Stimme, erste Hals-abwärts-Stimme, zweite Hals-abwärts-Stimme, zweite Hals-aufwärts-Stimme.

BEISPIEL



Eingabemarke, wenn Sie Noten in die erste Hals-aufwärts-Stimme eingeben



Eingabemarke, wenn Sie Noten in die erste Hals-abwärts-Stimme eingeben



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in eine neue, zweite Hals-aufwärts-Stimme eingeben

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 149

[Noten eingeben](#) auf Seite 154

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 177

[Stimmen](#) auf Seite 764

Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben

Sie können Noten in mehrere Stimmen mit Strichnotation eingeben, wenn Sie zum Beispiel einen bestimmten Rhythmus, aber keine Tonhöhe festlegen möchten. Standardmäßig ist die erste Stimme mit Strichnotation Hals-aufwärts, Sie können aber extra Strichnotationsstimmen mit oder ohne Hals hinzufügen und so oft hin- und herwechseln, wie Sie möchten.

Auch in einer Notenzeile mit bestehenden Noten können Sie Noten in eine Stimme mit Strichnotation eingeben. Sobald Sie in einer Notenzeile eine Strichnotationsstimme erstellt haben, können Sie auf jedem beliebigen Punkt dieser Notenzeile Noten in diese Stimme eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Starten Sie im Schreiben-Modus die Noteneingabe.
2. Bewegen Sie die Eingabemarke zu der Notenzeile, auf der Sie Stimmen mit Strichnotation eingeben möchten, und dort zu der Position, an der die Stimmen mit Strichnotation anfangen sollen.
3. Drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-V**, um eine neue Strichnotationsstimme zu erstellen.

Wenn eine neue Stimme mit Strichnotation hinzugefügt wird, erscheint neben dem Notensymbol und neben der Eingabemarke ein Pluszeichen. Außerdem wird die Eingabemarke nun als Strichnotationsnote angezeigt. Das Strichnotationsnotensymbol gibt die Halsrichtung an und die Nummer neben dem Notensymbol zeigt ggf. die Stimmzahl an.



Die Eingabemarke, wenn die erste Hals-abwärts-Stimme mit Strichnotation eingegeben wird



Die Eingabemarke, wenn die zweite Hals-aufwärts-Stimme mit Strichnotation eingegeben wird

4. Optional: Wiederholen Sie Schritt 3 beliebig oft.
Wenn Sie zum Beispiel in einer Notenzeile, die keine Noten in Strichnotationsstimmen enthält, eine neue Stimme mit Strichnotation erstellen, können Sie dadurch Noten in die erste Hals-aufwärts-Stimme mit Strichnotation eingeben. Sie können aber auch sofort eine zweite, neue Strichnotationsstimme erstellen, wenn Sie Noten in eine Hals-abwärts-Stimme mit Strichnotation eingeben möchten.
 5. Geben Sie die gewünschten Noten ein.
Noten in Strichnotationsstimmen erscheinen unabhängig von ihrer Tonhöhe an der gleichen Position in der Notenzeile. Standardmäßig ist das die mittlere Linie der Notenzeile, dies ändert sich allerdings, wenn mehrere Stimmen mit Strichnotation involviert sind.
 6. Optional: Drücken Sie **V**, um zwischen allen aktiven Stimmen in der Notenzeile zu wechseln.
 7. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.
-

ERGEBNIS

Noten werden in neue Stimmen mit Strichnotation eingegeben, wie von der Eingabemarke angezeigt. Das Strichnotationsnotensymbol neben der Eingabemarke ändert sich, um anzuzeigen, welche Stimme derzeit ausgewählt ist und wo Noten eingegeben werden.

Sie können beliebig oft zwischen den Stimmen wechseln.

HINWEIS

- Wenn Sie in einer Notenzeile, die bereits Noten in anderen Stimmen/ Strichnotationsstimmen enthält, Noten eingeben, werden die Halsrichtung bestehender Noten und die Zeilenpositionen von Stimmen mit Strichnotation an denselben rhythmischen Positionen automatisch verändert, soweit notwendig.
- Wenn Sie drei oder mehr Stimmen jeglicher Art auf einer einzelnen Notenzeile haben, müssen Sie in einer festgelegten Reihenfolge zwischen allen Stimmen rotieren. Wenn Sie zum Beispiel zwei Hals-aufwärts-Stimmen, zwei Hals-abwärts-Stimmen und eine Strichnotationsstimme haben, ist die Reihenfolge: erste Hals-aufwärts-Stimme, erste Hals-abwärts-Stimme, zweite Hals-abwärts-Stimme, zweite Hals-aufwärts-Stimme, Strichnotationsstimme.

BEISPIEL



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in die erste Hals-aufwärts-Stimme mit Strichnotation eingeben



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in die erste Hals-abwärts-Stimme mit Strichnotation eingeben



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in eine neue, zweite Hals-aufwärts-Stimme mit Strichnotation eingeben

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 768

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 636

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 272

Vorzeichen eingeben

Sie können Noten mit Vorzeichen eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen.

HINWEIS

Vorzeichen, die Teil der Tonart sind, werden automatisch eingegeben. Wenn Sie zum Beispiel in G-Dur F drücken, wird automatisch ein F# eingegeben. Sie müssten ein Vorzeichen also nur dann festlegen, wenn Sie zum Beispiel ein F \natural eingeben möchten.

Dies gilt auch, wenn Sie ein MIDI-Keyboard verwenden, allerdings können Sie Noten umdeuten, wenn die automatisch gewählten Vorzeichen nicht die sind, die Sie erwartet hatten.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

- Wählen Sie bestehende Noten aus, bei denen Sie ein Vorzeichen setzen möchten.
2. Auf eine der folgenden Arten können Sie das Vorzeichen, das Sie eingeben möchten, auswählen:
 - Drücken Sie - für ein Be.
 - Drücken Sie = für ein Kreuz.
 - Drücken Sie 0 für ein Auflösungszeichen.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich auf das gewünschte Vorzeichen.

TIPP

Im **Vorzeichen**-Abschnitt im Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen auf der rechten Seite des Fensters finden Sie ungewöhnliche Vorzeichen, zum Beispiel Doppelkreuze/Doppel-Bes oder mikrotonale Vorzeichen.

3. Optional: Geben Sie während der schrittweisen Eingabe die gewünschte Note mit dem ausgewählten Vorzeichen ein.

HINWEIS

- Je nachdem, welches Vorzeichendauersystem derzeit gilt, kann es sein, dass folgende Vorzeichen für dieselbe Note im selben Register nicht im selben Takt auftauchen.
 - Wenn Sie Noten mit einem MIDI-Gerät eingeben, zeigt Dorico Elements automatisch ein Vorzeichen an, falls eines benötigt wird. Dabei wählt es je nach Tonart und Kontext entweder ein Kreuz, ein Be oder ein Auflösungszeichen. Sie können Vorzeichen später umdeuten.
-

ERGEBNIS

Das Vorzeichen wird zu den ausgewählten bestehenden Noten hinzugefügt.

Während der schrittweisen Eingabe wird das ausgewählte Vorzeichen nur für die nächste Note eingefügt, die Sie eingeben. Sie müssen das Vorzeichen für jede folgende Note neu auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorzeichen](#) auf Seite 420

[Noten eingeben](#) auf Seite 154

Vorzeichen umdeuten

Sie können die enharmonische Schreibung von Noten so ändern, dass sie als ihre enharmonischen Entsprechungen angezeigt werden, zum Beispiel, um die schrittweise Bewegung in einer Phrase klar anzuzeigen oder um alterierte Primen in einem Akkord zu vermeiden. Dies kann für alle Layouts oder nur für Einzelstimmen-Layouts erfolgen.

Dorico Elements verwendet einen Algorithmus, der die Schreibung von Tonhöhen automatisch festlegt, basierend auf Tonart und Kontext.

Es gibt immer mindestens drei Optionen für jede Tonhöhe, da in Dorico Elements bis zu zwei Vorzeichenglyphen für enharmonische Schreibungen angezeigt werden können. Das bedeutet, dass dieselbe Note auf vier verschiedene Arten geschrieben werden kann, wenn man die ursprüngliche Tonhöhe entweder mit dem Notennamen zweier Noten darunter oder darüber schreiben und maximal zwei Vorzeichenglyphen verwenden kann. Zum Beispiel ist B^{##} eine mögliche Schreibung von G[#], weil ein dreifaches Be eine einzelne Vorzeichenglyphe verwendet, während ein F[#] zwei Vorzeichenglyphen verwendet.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Schreiben-Modus das Layout, in dem Sie Vorzeichen umdeuten wollen.

Wenn Sie Vorzeichen in einem Gesamtpartitur-Layout umdeuten, wirkt sich dies auch auf ihre Schreibung in Einzelstimmen-Layouts aus. Wenn Sie Vorzeichen in Einzelstimmen-Layouts umdeuten, wirkt sich dies nur auf ihre Schreibung in Einzelstimmen-Layouts aus.

2. Wählen Sie die Noten aus, die Sie umdeuten möchten.
 3. Deuten Sie die ausgewählten Noten auf eine der folgenden Arten nach oben oder unten um:
 - Drücken Sie **Alt-Taste=**, um nach oben umzudeuten.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-**, um nach unten umzudeuten.
-

ERGEBNIS

Die enharmonische Schreibung der ausgewählten Noten wird geändert.

BEISPIEL



Ein Gis



Wenn man es nach unten umdeutet, wird ein Gis zu einem F mit drei Kreuzen



Wenn man es nach oben umdeutet, wird das Gis zu einem As



Wenn das Gis wieder nach oben umgedeutet wird, wird es zu einem B mit drei Bes

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorzeichen](#) auf Seite 420

Vorzeichen ändern

Sie können die Vorzeichen von Noten nach der Eingabe ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Vorzeichen Sie ändern möchten.
 2. Ändern Sie die Vorzeichen auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **0**, um die Vorzeichen in Auflösungszeichen zu ändern.
 - Drücken Sie **-**, um die Vorzeichen in Bes zu ändern.
 - Drücken Sie **=**, um die Vorzeichen in Kreuze zu ändern.
 - Klicken Sie im Notenbereich auf die gewünschte Art von Vorzeichen.
-

ERGEBNIS

Alle ausgewählten Noten werden auf das ausgewählte Vorzeichen geändert, selbst dann, wenn Noten in Ihrer Auswahl ursprünglich andere Vorzeichen hatten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 179

Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen

Dorico Elements legt MIDI-Daten aus, um Vorzeichen zu erstellen, und setzt die Notenschreibung automatisch anhand vordefinierter Regeln fest.

Dorico Elements zeigt automatisch dort ein Vorzeichen an, wo eines benötigt wird. Dabei wählt es je nach Tonart und Kontext entweder ein Kreuz oder ein Be.

Der dafür zuständige Algorithmus berücksichtigt die Tonart und die Intervalle zwischen aufeinanderfolgenden Noten und Akkorden. Daher verwendet Dorico Elements eher Kreuze in einer Kreuz-Tonart und eher Bes in einer Be-Tonart. Wenn Sie die Schreibung eines Vorzeichens ändern, folgt Dorico Elements fortan der von Ihnen eingestellten Schreibung, wenn diese Note erneut in der Partitur verwendet wird.

Wenn Sie Noten mit Vorzeichen außerhalb der Tonart eingeben, verwendet Dorico Elements Kreuze, wenn die Phrase steigt, und Bes, wenn sie fällt. Außerdem wird die Schreibung vertikal berechnet, was bedeutet, dass überall dort, wo es möglich ist, ein einfacheres Intervall erstellt wird, zum Beispiel eine große Terz statt einer verminderten Quarte.

Standardmäßig nimmt Dorico Elements rückwirkend Änderungen an der Schreibung von Vorzeichen vor, je nachdem, wie sich Ihre Noten entwickeln. Wenn Sie zum Beispiel in C-Dur die Tonhöhensequenz C-E-G# eingeben, danach aber ein Gb, so wird das G# zu einem Ab umgedeutet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorzeichen umdeuten](#) auf Seite 168

Pausen eingeben

Dorico Elements zeigt Pausen automatisch passend in den Lücken zwischen den eingegebenen Noten an. Sie können Pausen jedoch auch manuell einfügen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **,** (Komma), um mit der Pauseneingabe zu beginnen.
2. Wählen Sie die gewünschte Dauer aus.
3. Optional: Drücken Sie **O**, um **Notenwert erzwingen** zu aktivieren.
4. Geben Sie Pausen auf eine der folgenden Arten ein:
 - Drücken Sie **Y**, oder einen der Buchstaben von **A** bis **G**.
 - Spielen Sie Noten auf einem MIDI-Keyboard.
5. Optional: Drücken Sie erneut **,** (Komma), um die Pauseneingabe zu beenden.

ERGEBNIS

Pausen mit dem ausgewählten Wert werden eingegeben. Wenn **Notenwert erzwingen** nicht aktiviert ist, kombiniert Dorico Elements benachbarte Pausen automatisch, soweit dies für ihre Position in Bezug auf Noten und innerhalb des vorliegenden Metrums angemessen ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausen](#) auf Seite 645

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 646

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 162

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 163

Taktpausen während der schrittweisen Eingabe eingeben

Wenn Sie Noten in mehrere Stimmen eingeben, werden Pausen normalerweise automatisch dort erstellt, wo es zu Pausen in der zweiten Stimme kommt. Falls die zweiten Stimmen jedoch in streng kontrapunktischer Musik mit expliziten Taktpausen beginnen sollen, dann können Sie während der schrittweisen Eingabe eine Taktpause einfügen.

Bei Noten in einer einzelnen Stimme müssen Sie keine Taktpausen einfügen. Taktpausen werden automatisch in jedem neuen Takt angezeigt, wenn Sie die Eingabemarke fortbewegen; Sie können Taktpausen aber auch für jedes einzelne Layout separat in allen leeren Takten ein-/ausblenden.

VORGEHENSWEISE

1. Starten Sie im Schreiben-Modus die Noteneingabe.
 2. Wählen Sie die entsprechende zweite Stimme, indem Sie so lange **V** drücken, bis der Stimmrichtungsanzeiger die richtige Stimme anzeigt.
Geben Sie Taktpausen in eine neue Stimme ein, indem Sie so lange **Umschalttaste-V** drücken, bis der Stimmrichtungsanzeiger die richtige Stimme anzeigt.
 3. Drücken Sie **Umschalttaste-B** um das Einblendfeld für Takte und Taktstriche zu öffnen.
 4. Geben Sie im Einblendfeld **rest** ein, um eine Taktpause einzufügen.
 5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
 6. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um die Eingabemarke an den Beginn des nächsten Takts nach der Taktpause einzufügen.
-

ERGEBNIS

Taktpausen werden an der Position der Eingabemarke eingefügt. Wenn die Eingabemarke sich in dem Takt befindet, der Noten für die ausgewählte Stimme enthält, werden diese Noten durch die Taktpause ersetzt.

HINWEIS

Alternativ können Sie auch im Abschnitt **Taktpause einfügen** des Bereichs für Takte und Taktstriche auf **Taktpause einfügen** klicken, um während der schrittweisen Eingabe Taktpausen einzufügen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte](#) auf Seite 431

[Pausen](#) auf Seite 645

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 208

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 164

[Eingabemarke](#) auf Seite 149

[Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 649

Haltebögen eingeben

Dorico Elements erstellt automatisch die Haltebögen, die für die Notenwerte in jedem Metrum notwendig sind. Sie können Haltebögen aber auch manuell eingeben, um zwei Noten derselben Tonhöhe zu verbinden. Dies können Sie während der schrittweisen Eingabe tun oder indem Sie zwei bereits bestehende Noten mit einem Haltebogen verbinden.

Wenn Sie zum Beispiel zwischen zwei Viertelnoten über einen Taktstrich hinweg einen Haltebogen einfügen möchten, können Sie an der rhythmischen Position, an der die erste Viertelnote sein soll, eine halbe Note einfügen. Dorico Elements teilt die halbe Note automatisch in zwei Viertelnoten auf, die sich jeweils an einer Seite des Taktstrichs befinden, und verbindet sie mit einem Haltebogen.

HINWEIS

Dieser Prozess trifft nicht auf Haltebögen zwischen nicht angrenzenden Noten oder Noten in unterschiedlichen Stimmen zu, zum Beispiel zwischen zwei Noten der gleichen Tonhöhe auf verschiedenen Notenzeilen oder zwischen einer Vorschlags- und einer normalen Note.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

- Wählen Sie die Note aus, ab der der Haltebogen beginnen soll.
2. Drücken Sie **T**, um Haltebögen einzugeben.
 3. Optional: Geben Sie während der schrittweisen Eingabe die Note ein, auf der der Haltebogen enden soll.

HINWEIS

Die zweite Note muss dieselbe Tonhöhe haben wie die erste Note. Wenn die zweite Note eine andere Tonhöhe besitzt als die erste Note, wird kein Haltebogen eingegeben.

ERGEBNIS

Bei der schrittweisen Eingabe werden die beiden eingegebenen Noten durch einen Haltebogen verbunden.

Wenn Sie zwischen bereits bestehenden Noten Haltebögen eingeben, wird die ausgewählte Note per Haltebogen mit der nächsten Note derselben Tonhöhe auf derselben Notenzeile verbunden.

HINWEIS

Je nach der aktuellen Taktart kann die Eingabe eines Haltebogens zwischen zwei Noten stattdessen eine einzelne Note mit einem anderen Wert erzeugen, also zum Beispiel eine halbe Note anstelle von zwei gebundenen Viertelnoten. Sie können Ihre Notengruppierungseinstellungen überschreiben und den notierten Rhythmus erzwingen, indem Sie die Notenwerte festlegen. Dorico Elements notiert die von Ihnen eingegebenen Noten dann mit den vorgeschriebenen rhythmischen Längen, außer sie passen nicht mehr in den Takt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Haltebögen](#) auf Seite 705

[Haltebögen und Bindebögen](#) auf Seite 707

[Haltebögen zwischen nicht angrenzenden Noten eingeben](#) auf Seite 710

Vorschläge eingeben

Vorschläge werden genau wie normale Noten eingegeben und können jede Art von rhythmischen Rasterwert, Vorzeichen und Artikulation haben. Sie können Vorschläge nur während der Noteneingabe eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Starten Sie im Schreiben-Modus die Noteneingabe.
2. Platzieren Sie die Eingabemarke an der rhythmischen Position, an der Sie Vorschläge einfügen möchten.
3. Drücken Sie **/**, um mit der Vorschlagseingabe anzufangen.
4. Drücken Sie die Nummer für die gewünschte rhythmische Dauer. Drücken Sie zum Beispiel **5** für Achtelvorschläge.
5. Optional: Drücken Sie **Alt-Taste-/**, um zwischen durchgestrichenen und nicht durchgestrichenen Vorschlägen zu wechseln.



Der **Vorschläge**-Werkzeugschalter, wenn Vorschläge ohne Strichnotation eingegeben werden.

6. Geben Sie den gewünschten Vorschlag ein.
 7. Drücken Sie **/** erneut, um die Vorschlagseingabe zu beenden und zur normalen Noteneingabe zurückzukehren.
-

ERGEBNIS

Die Tonhöhen, die Sie eingeben, werden an der Position der Eingabemarke als Vorschläge eingegeben.

Wenn Sie Vorschläge eingeben, nachdem Sie zuvor normale Noten eingegeben haben, ist die rhythmische Dauer der Vorschläge dieselbe wie die der zuletzt eingegebenen normalen Note. Sie können die rhythmische Dauer wie bei normalen Noten ändern.

Es gibt keine maximale Anzahl von Vorschlägen, die an derselben rhythmischen Position eingegeben werden können.

TIPP

Sie können die Vorschlagsart auch nach der Eingabe ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorschläge](#) auf Seite 516

[Noten eingeben](#) auf Seite 154

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 167

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 189

[Art von Vorschlägen ändern](#) auf Seite 519

Akkorde eingeben

Sie können Akkorde während der schrittweisen Eingabe einfügen, wenn sowohl die Noteneingabe als auch die **Akkorde**-Option aktiviert sind. Sie können Noten mit einer Computertastatur, mit der Maus oder durch das Spielen von Noten mit einem MIDI-Keyboard eingeben.

HINWEIS

Sie können im Einfügen-Modus keine Akkorde eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Notenzeile aus, in die Sie Akkorde eingeben möchten, und drücken Sie **Umschalttaste-N** oder die **Eingabetaste**, um mit der Noteneingabe zu beginnen.
2. Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem Notenwert entspricht, den Sie eingeben möchten.
Drücken Sie zum Beispiel **5** für Achtelnoten, **6** für Viertelnoten, **7** für halbe Noten usw.
3. Drücken Sie **Q**, um mit der Akkordeingabe zu beginnen.
Bei der Akkordeingabe erscheint ein Pluszeichen über der Eingabemarke. Dieses ermöglicht Ihnen, mehrere Noten an der Position der Eingabemarke einzugeben.



4. Geben Sie die gewünschten Tonhöhen auf eine der folgenden Arten ein:
 - Drücken Sie die entsprechenden Buchstaben auf Ihrer Tastatur.

TIPP

Dorico Elements gibt automatisch Noten über der höchsten Note an der Position der Eingabemarke ein, wenn **Akkorde** aktiviert ist.

Sie können Noten auch unter der tiefsten Note an der Position der Eingabemarke eingeben, indem Sie die **Strg-Taste** (macOS) oder **Strg-Taste-Alt-Taste** (Windows) und den Buchstaben für den Notennamen drücken.

- Klicken Sie in der Notenzeile an die rhythmischen Positionen, an denen Sie Noten eingeben möchten.
Bei der Eingabe mit der Maus erscheint die Voransicht eines Notenkopfes, um anzuzeigen, wo die Note eingeben wird.
 - Spielen Sie die Noten auf einem MIDI-Keyboard.
5. Optional: Bewegen Sie die Eingabemarke vorwärts, um Akkorde an anderen rhythmischen Positionen einzugeben.
Bei der Akkordeingabe werden Noten an derselben rhythmischen Position und jeweils über der vorherigen Note eingegeben, bis Sie die Eingabemarke manuell weiterbewegen.
 6. Drücken Sie erneut **Q**, um die Akkordeingabe zu beenden.

ERGEBNIS

Mehrere Noten werden an der Position der Eingabemarke eingefügt.

Wenn Sie Tonhöhen per Mausclick eingeben, können Sie dieselbe Tonhöhe zweimal in den Akkord eingeben, indem Sie erneut in dieselbe Zeile klicken.

Wenn Sie Tonhöhen mit der Tastatur eingeben, werden wiederholte Noten automatisch eine Oktave höher eingegeben. Sie können das Notenregister ändern, indem Sie die Registerauswahl während der Noteneingabe erzwingen, oder indem Sie die Noten nach der Eingabe transponieren.

HINWEIS

- Sie können die Akkordeingabe beenden und sofort mit der normalen Noteneingabe fortfahren, bei der an jeder rhythmischen Position eine einzelne Note eingegeben wird und sich die Eingabemarke automatisch zur nächsten rhythmischen Position bewegt.
- Wenn Akkorde zwei Tonhöhen im selben Register, aber mit unterschiedlichen Vorzeichen enthalten, spricht man von einer alterierten Prime. Alterierte Primen werden in Dorico Elements standardmäßig mit einem getrennten Hals angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Registerauswahl während der schrittweisen Eingabe](#) auf Seite 155

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 153

[Alterierte Primen](#) auf Seite 423

Triolen und N-tolen eingeben

Sie können alle Arten von Triolen und N-tolen mit dem entsprechenden Einblendfeld eingeben. Triolen und N-tolen werden wie normale Noten eingegeben und können daher nur bei der Noteneingabe eingegeben werden.

Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**, um Triolen einzugeben. Auf diese Weise können Sie jedoch nur eine Triole auf einmal eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Starten Sie im Schreiben-Modus die Noteneingabe.
2. Drücken Sie die Taste auf Ihrer Computertastatur, die dem Notenwert entspricht, auf dem Ihre N-tole basieren soll.
Drücken Sie zum Beispiel **5** für Achtelnoten, **6** für Viertelnoten, **7** für halbe Noten usw.
3. Drücken Sie **,**, um das Triolen/N-tolen-Einblendfeld zu öffnen.

4. Geben Sie die gewünschte N-tole als Verhältnis in das Einblendfeld ein. Geben Sie also zum Beispiel 3:2 ein, um Triolen zu erstellen.
 5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
Die N-tole wird eingegeben.
 6. Optional: Ändern Sie den gewählten Notenwert.
Sie können beispielsweise eine N-tole eingeben, die auf Achtelnoten basiert, aber innerhalb dieser N-tole eine Viertelnote einfügen.
 7. Geben oder spielen Sie die gewünschten Tonhöhen ein.
 8. Optional: Drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke zu verschieben und damit an späteren rhythmischen Positionen weiterhin N-tolen im selben Verhältnis einzugeben.
 9. Sie können auf eine der folgenden Arten aufhören, N-tolen einzugeben:
 - Drücken Sie **Umschalttaste**-, oder bewegen Sie die Eingabemarke mit den Pfeiltasten. Nun können Sie wieder normale Noten eingeben.
 - Drücken Sie die **Esc-Taste**, um die Noteneingabe ganz zu beenden.
-

ERGEBNIS

Die Tonhöhen, die Sie eingeben oder einspielen, werden ab der Position der Eingabemarke als Triolen und N-tolen eingegeben.

Wenn Sie unmittelbar nach der Eingabe einer N-tole eine andere Art von N-tole eingeben möchten, müssen Sie die Eingabe der vorherigen N-tolenart beenden, bevor Sie die zweite Art eingeben können. Wenn Sie die erste Art nicht beenden, wird die zweite als eingebettete N-tole eingegeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 734

[Eingebettete Triolen/N-tolen](#) auf Seite 735

[Noten eingeben](#) auf Seite 154

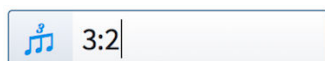
Einblendfeld für Triolen und N-tolen

Die Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Einblendfeld für Triolen und N-tolen eingeben können, um verschiedene Arten von Triolen und N-tolen zu erstellen. Das Einblendfeld kann nur während der schrittweisen Eingabe geöffnet werden.

Sie können das Einblendfeld für Triolen und N-tolen während der Noteneingabe im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Drücken Sie ;.
Da Triolen und N-tolen oft in Verhältnissen wie 3:2 beschrieben werden, verwendet das Einblendfeld für Triolen und N-tolen die Semikolon-Taste als Gedächtnisstütze.
- Wählen Sie **Schreiben > Triole oder N-tole erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Noten-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Einblendfeld für Triolen und N-tolen mit einer beispielhaften Eingabe



Der Schalter **Triolen und N-tolen** im Noten-Werkzeugfeld

HINWEIS

Wenn Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen** klicken, wird nur eine einzelne Triole eingegeben. Das Einblendfeld für Triolen und N-tolen wird dadurch nicht geöffnet.

Wenn Sie Triolen und N-tolen mit der Tastatur eingeben, fährt Dorico Elements damit fort, Noten in der dadurch festgelegten Art einzugeben, bis eine der folgenden Situationen eintritt:

- Sie drücken **Umschalttaste-;**, um zur normalen Noteneingabe zurückzukehren.
 - Sie verschieben die Eingabemarke mit den Pfeiltasten.
 - Sie beenden die Noteneingabe.
-

Arten von Triolen und N-tolen	Eintrag im Einblendfeld
Triole, drei Noten im Abstand von zwei Noten.	3 oder 3:2
Triole, drei Noten im Abstand von vier Noten.	3:4
Quintole, fünf Noten im Abstand von vier Noten.	5:4
Quintole, fünf Noten im Abstand von zwei Noten.	5:2
Septole, sieben Noten im Abstand von vier Noten.	7:4
Septole, sieben Noten im Abstand von zwei Noten.	7:2
Duole, zwei Noten im Abstand von drei Noten. Wird häufig in verbundenen Metren verwendet.	2:3
Quintole, fünf Noten im Abstand von sechs Noten. Wird häufig in verbundenen Metren verwendet.	5:6
Zählzeiteinheit einer 64tel Note in einer N-tole	z oder 2
Zählzeiteinheit einer 32tel Note in einer N-tole	y oder 3
Zählzeiteinheit einer 16tel Note in einer N-tole	x oder 4
Zählzeiteinheit einer Achtelnote in einer N-tole	e oder 5
Zählzeiteinheit einer Viertelnote in einer N-tole	q oder 6
Zählzeiteinheit einer Halbnote in einer N-tole	h oder 7
Zählzeiteinheit einer ganzen Note in einer N-tole	w oder 8

Arten von Triolen und N-tolen	Eintrag im Einblendfeld
-------------------------------	-------------------------

Zählzeiteinheit einer Doppelganzen in einer N-tole	2h oder 9
--	-----------

Zählzeiteinheit einer punktierten Achtelnote in einer N-tole	e. oder 5.
--	------------

Zählzeiteinheit einer punktierten Viertelnote in einer N-tole	q. oder 6.
---	------------

Quintole, fünf punktierte Viertelnoten im Abstand von vier Noten.	5:4q. oder 5:4-6.
---	-------------------

HINWEIS

Sie müssen das N-tolenverhältnis mit einer Leerstelle oder einem Bindestrich von der Zählzeiteinheit trennen, wenn Sie eine Nummer verwenden, um die Zählzeiteinheit festzulegen.

HINWEIS

Die Gesamtdauer der N-tole hängt von dem Notenwert ab, den Sie beim Öffnen des Einblendfelds gewählt haben. Wenn zum Beispiel eine Viertelnote ausgewählt ist, wenn Sie eine Triole eingeben, wird die Triole zu drei Viertelnoten im Abstand von zwei Noten.

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Triolen und N-tolen festzulegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 174

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 734

[Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln](#) auf Seite 736

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 162

Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen

Sie können Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen. Sie können mehrere Noten gleichzeitig hinzufügen, je nach ihren Intervallen relativ zu den bestehenden Noten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Noten hinzufügen möchten.
 2. Drücken Sie **Umschalttaste-I**, um das Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen zu öffnen.
 3. Geben Sie die Intervalle der gewünschten Noten relativ zu den bestehenden Noten aus. Geben Sie zum Beispiel -m3,4, um Noten eine kleine Terz unter und eine Quart über den ausgewählten Noten einzufügen.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Noten werden zu den ausgewählten Noten entsprechend den Intervallen hinzugefügt, die Sie in das Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen eingegeben haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 179

Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen

Das Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen ermöglicht es Ihnen, Noten über und unter bestehenden Noten hinzuzufügen und bestehende Noten zu transponieren. Hiermit können Sie direkt über die Tastatur auf einen Großteil der Funktionen der Dialoge **Noten ober- oder unterhalb hinzufügen** und **Transponieren** zugreifen.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen auf eine der folgenden Arten öffnen, wenn Noten ausgewählt sind – auch bei der Noteneingabe:

- Drücken Sie **Umschalttaste-I**.
- Wählen Sie **Schreiben > Popover-Fenster »Intervalle hinzufügen«**.

Die Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen eingeben können, um Noten zu transponieren oder zu bestehenden Noten hinzuzufügen.

Beispielaktion	Eintrag im Einblendfeld
Transponieren Sie Noten um eine Terz nach oben.	t3
Transponieren Sie Noten um eine Sext nach unten.	t-6
Noten eine Terz darüber einfügen.	3 oder 3rd
Noten eine Quart darunter einfügen.	-4 oder -4th
Mehrere Noten hinzufügen	3,6 oder -3,3,4

HINWEIS

Trennen Sie Noten mit Kommas, nicht mit Leerzeichen.

Noten über und/oder unter allen Noten in den gewählten Akkorden einfügen. 3 all oder -M2,m3 to all

HINWEIS

Trennen Sie Noten mit Kommas, nicht mit Leerzeichen.

Noten nur zu den obersten Noten in Akkorden einfügen. -3 top oder dim5 top

Noten nur zu den untersten Noten in Akkorden einfügen. aug4 bottom oder -2 bottom

Beispielaktion	Eintrag im Einblendfeld
Perfektes Intervall festlegen.	p, per oder perf
Großes Intervall festlegen.	M, maj oder major
Kleines Intervall festlegen.	m, min oder minor
Vermindertes Intervall festlegen.	d, dim oder diminished
Übermäßiges Intervall festlegen.	a, aug oder augmented
Diatonisches Intervall festlegen.	diat oder diatonic
Noten in mikrotonalen Intervallen transponieren.	t 3 8 qt

HINWEIS

Die erste Zahl ist der Intervallgrad.
Die zweite Zahl ist die Anzahl der Vierteltöne.

Wenn Sie es nicht anders angeben, wird das Intervall durch das Hinzufügen oder Transponieren von Noten nach der Anzahl der festgelegten Notenzeilenpositionen berechnet. Wenn zum Beispiel in C-Dur die ausgewählte Note ein D₄ ist und Sie 3 festlegen, um eine Terz darüber einzufügen, ist die eingefügte Note ein F₄. Sie können die Intervallart festlegen, indem Sie diese vor dem Intervall einfügen.

Wenn das ausgewählte Material bereits Akkorde enthält, werden Noten über der obersten Note im Akkord und unter der untersten Note im Akkord hinzugefügt. Sie können allen Noten in ausgewählten Akkorden Noten hinzufügen, indem Sie **all** oder **to all** am Ende Ihrer Eingabe einfügen.

Für mikrotonale Transpositionen gibt die erste Nummer den Intervallgrad und die zweite die Anzahl von Vierteltönen an. Wenn Sie zum Beispiel ein natürliches C haben und **T 3 8 qt** eingeben, wird es zu einem natürlichen E.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bestehende Noten über das Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen transponieren](#) auf Seite 180

Die Tonhöhe einzelner Noten verändern

Sie können die Tonhöhe und das Register einzelner Noten oder Vorschläge nach der Eingabe ändern, wenn sie über Oktavunterteilungen, Notenzeilenposition oder Oktaven eingegeben wurden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Tonhöhen Sie ändern möchten.
2. Verschieben Sie die Tonhöhe der gewählten Noten auf eine der folgenden Arten nach oben/unten:
 - Um Noten um eine Notenzeilenposition nach oben zu verschieben, zum Beispiel vom C zum D, drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.

- Um Noten um eine Notenzeilenposition nach unten zu verschieben, zum Beispiel vom D zum C, drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
 - Um Noten eine einzelne Oktavenunterteilung nach oben zu transponieren, zum Beispiel einen Viertelton in 24-EDO, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um Noten eine einzelne Oktavenunterteilung nach unten zu transponieren, zum Beispiel einen Viertelton in 24-EDO, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
 - Um Noten eine Oktave nach oben zu transponieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Nach unten Noten eine Oktave nach unten zu transponieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
-

ERGEBNIS

Die Tonhöhe oder das Register der gewählten Noten wird geändert.

HINWEIS

Sie können **Alt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste** und **Alt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste** drücken, um die Notenzeilenposition von Noten in Perkussions-Kits verändern, die Noten im Raster und auf fünfzeiligen Notenzeilen darstellen. Dies ändert aber auch das Instrument, das die Note spielt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Gleichmäßige Unterteilung der Oktave \(EDO\) auf Seite 529](#)
- [Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen auf Seite 177](#)
- [Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen auf Seite 178](#)
- [Vorzeichen ändern auf Seite 169](#)
- [Vorzeichen umdeuten auf Seite 168](#)

Bestehende Noten über das Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen transponieren

Sie können die Tonhöhe von Noten nach der Eingabe im Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie transponieren möchten.
 2. Drücken Sie **Umschalttaste-I**, um das Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen zu öffnen.
 3. Geben Sie das gewünschte Transpositionsintervall in das Einblendfeld ein.
Geben Sie beispielsweise t3 ein, um Noten eine Terz nach oben zu transponieren, oder t-min6, um Noten eine kleine Sexte nach unten zu transponieren.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden um den angegebenen Grad transponiert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen auf Seite 178](#)

Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern

Sie können die Tonhöhe von Noten nach der Eingabe verändern und ihre Dauer dennoch beibehalten, zum Beispiel, wenn Sie den Rhythmus duplizieren möchten, aber andere Tonhöhen haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die erste Note aus, deren Tonhöhe Sie verändern möchten.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-N** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu starten.
3. Drücken Sie **L**, um **Notenwert folgen** zu aktivieren.
4. Geben Sie die gewünschten Tonhöhen ein.
5. Optional: Drücken Sie **L** erneut, um **Notenwert folgen** zu deaktivieren.

HINWEIS

Notenwert folgen wird automatisch deaktiviert, wenn Sie die letzte bestehende Note auf der Notenzeile erreichen. Standardmäßig wird die normale Noteneingabe nun fortgeführt, basierend auf dem Notenwert, der ausgewählt war, bevor Sie **Notenwert folgen** aktiviert haben.

ERGEBNIS

Die Tonhöhe bestehender Noten auf der ausgewählten Notenzeile wird verändert, ihr Rhythmus aber nicht. Die Eingabemarke bewegt sich automatisch von Note zu Note vorwärts, auch wenn zwischen den Noten auf der Notenzeile große Pausen eingetragen sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 149

Transponieren-Dialog

Der **Transponieren**-Dialog ermöglicht es Ihnen, Notenselektionen, einschließlich Tonarten, gleichzeitig zu transponieren. Sie können nach Intervall/Intervallart oder nach einer festgelegten Anzahl von Oktavunterteilungen transponieren.

- Sie können den **Transponieren**-Dialog im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie im Notenbereich eine Auswahl treffen und **Schreiben > Transponieren** auswählen.

Transponieren-Dialog

Der **Transponieren**-Dialog umfasst die folgenden Abschnitte:

1 Transpositionsoptionen

Enthält Optionen, mit denen Sie die gewünschte Transposition festlegen können. Sie können beispielsweise wählen, ob Sie nach Intervallart, zum Beispiel nach einer großen Terz, oder nach einer festgelegten Anzahl von Oktavunterteilungen transponieren möchten. Sie können wählen, ob Oktaven eingeschlossen werden sollen und in welche Richtung und nach welchen Intervallen/Intervallarten/Unterteilungen Sie Ihre Auswahl transponieren möchten.

Laut Konvention können verschiedene Intervalle unterschiedlichen Arten angehören. Sie können beispielsweise eine große Terz, aber keine große Oktave angeben.

Mit zusätzlichen Optionen können Sie zudem alle Tonarten, die in Ihrer Auswahl enthalten sind, und relativ umgedeutete Noten und Akkordsymbole wo auch immer möglich ebenfalls transponieren.

2 Intervall berechnen

Ermöglicht es Ihnen, Transpositionsoptionen einzustellen, indem Sie die Anfangs- und die Zielnote festlegen, die Sie möchten. Wenn Sie zum Beispiel eine Auswahl so transponieren möchten, dass ein natürliches C zu G \sharp wird, aber nicht sicher sind, welche Intervalle/Intervallarten benötigt werden, können Sie die beiden Noten im Feld **Intervall berechnen** eingeben und **Anwenden** klicken, woraufhin Dorico Elements automatisch die benötigten Transpositionsoptionen für Sie einstellt.

HINWEIS

Der **Transponieren**-Dialog verhindert Transpositionen, die unmögliche Notationen bewirken würden, zum Beispiel mehr als drei Kreuze. Auch Transpositionen, die ein mikrotonales Vorzeichen benötigen, das im Tonalitätssystem an der rhythmischen Position Ihrer Auswahl nicht existiert, sind unmöglich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen](#) auf Seite 178

Selektionen transponieren

Sie können ganze Selektionen zusammen transponieren, einschließlich der darin enthaltenen Tonarten, indem Sie den **Transponieren**-Dialog verwenden.

VORGEHENSWEISE

1. Treffen Sie im Schreiben-Modus im Notenbereich eine Selektion.
 2. Wählen Sie **Schreiben > Transponieren**, um den **Transponieren**-Dialog zu öffnen.
 3. Im **Transponieren**-Dialog können Sie die für die Transposition erforderlichen Parameter anpassen, z. B. Intervall und Intervallart.
 4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Alle ausgewählten Noten werden je nach Intervall und Unterteilungen der im **Transponieren**-Dialog festgelegten Oktave transponiert. Wenn Ihre Auswahl Tonarten enthält und Sie **Tonarten transponieren** aktiviert haben, werden alle Tonarten in der Selektion ebenfalls transponiert.

MIDI-Aufnahme

MIDI-Aufnahme ist eine Möglichkeit, in Dorico Elements Noten einzugeben, indem man sie in Echtzeit auf einem MIDI-Gerät spielt. Dies kann besonders nützlich sein, wenn Sie z. B. eher improvisieren wollen, anstatt Tonhöhen und Notenlängen vorab zu planen.

In Dorico Elements können Sie MIDI-Noten mit jedem MIDI-Gerät aufnehmen. Sie müssen das Gerät jedoch an Ihren Computer anschließen, bevor Sie Dorico Elements aufrufen.

Außerhalb der Noteneingabe verwendet Dorico Elements die Instrumentensounds der jeweils letzten Notenauswahl, die Sie auf Ihrem MIDI-Gerät spielen. Im Wiedergabe-Modus ist dies die letzte Kopfzeile der Spur, die Sie angeklickt haben, während dies im Schreiben-Modus die letzte Instrumentennotenzeile ist, auf der Sie die Noteneingabe begonnen haben oder in die Sie MIDI aufgenommen haben. Bei der Noteneingabe verwendet Dorico Elements stets die Instrumentalklänge des Instruments verwendet, mit dem Sie Noten aufnehmen.

Wenn Sie Noten auf Ihrem MIDI-Gerät spielen, verwendet Dorico Elements einen Algorithmus für die richtige enharmonische Schreibung für diese Noten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optimierungen für die MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 186

Mit MIDI-Aufnahme Noten eingeben

Sie können Noten eingeben, indem Sie auf einem MIDI-Gerät in Echtzeit aufnehmen, was Sie spielen. Sie können Noten in Konzertstimmung und in transponierter Stimmung aufnehmen.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben das MIDI-Gerät, das Sie verwenden möchten, angeschlossen und aktiviert.

HINWEIS

Sie müssen das Gerät an Ihren Computer anschließen, bevor Sie Dorico Elements aufrufen. Wenn nicht, müssen Sie Dorico Elements neu starten.

- Sie haben die Quantisierungsoptionen im Dialog **MIDI-Quantisierungsoptionen** passend zu der Musik, die Sie aufnehmen möchten, eingestellt.

- Sie haben die Optionen im **Aufnahme**-Bereich der **Wiedergabe**-Seite in **Programmeinstellungen** als passend zu der Musik, die Sie aufnehmen möchten, eingestellt.
- Sie haben für die Musik, die Sie aufnehmen möchten, genügend Takte oder leeren rhythmischen Raum eingegeben. Es werden durch Dorico Elements automatisch keine weiteren Takte oder kein zusätzlicher rhythmischer Raum hinzugefügt.
- Wenn Sie während der Aufnahme einen Klick hören möchten, müssen Sie eine Taktart eingeben. Es gibt keinen Klick im offenen Metrum oder wenn es keine Taktart gibt.
- Sie haben die passende Einstellung zur Eingabe der Tonhöhe gewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie auf der Notenzeile/Instrumentenspur, in die Sie Noten aufnehmen möchten, eine Note oder eine Pause an der Position aus, von der aus Sie aufnehmen wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Wiedergabe-Modus tun.

HINWEIS

- Im Wiedergabe-Modus können Sie keine Pausen auswählen, d. h. Sie können nur in Instrumentenspuren aufnehmen, die bereits mindestens eine Note enthalten.
- Sie können MIDI auch während der Noteneingabe aufnehmen, aber dies verhindert, dass Dorico Elements bei in Akkoladen notierten Instrumenten beide Notenzeilen verwendet.

2. Optional: Wenn Sie Noten aufnehmen möchten, ohne in der Notenzeile vorhandene Noten zu überschreiben, drücken Sie **Q**, um **Akkorde** zu aktivieren.
3. Optional: Wenn Sie in eine bestimmte Stimme in der Notenzeile aufnehmen möchten, drücken Sie **Umschalttaste-N**, um die Noteneingabe zu starten, und führen Sie dann eine der folgenden Aktionen aus:
 - Wenn die gewünschte Stimme bereits in der Notenzeile vorhanden ist, drücken Sie **V**, bis das Notensymbol neben der Eingabemarke die richtige Stimme anzeigt.
 - Wenn die gewünschte Stimme noch nicht in der Notenzeile vorhanden ist, drücken Sie **Umschalttaste-V**, bis das Notensymbol neben der Eingabemarke die richtige Stimme anzeigt.
4. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-R**, um mit der Aufnahme zu beginnen. Während der Aufnahme erscheint die Abspielmarke rot und bewegt sich vorwärts. Standardmäßig gibt es einen Takt als Einzähler, bevor die Abspielmarke die rhythmische Position Ihrer ursprünglichen Auswahl oder die der Eingabemarke erreicht.
5. Spielen Sie die gewünschten Noten auf Ihrem MIDI-Gerät. Im Schreiben-Modus erscheint keine Musik auf der Notenzeile, bis Sie die Aufnahme stoppen. Im Wiedergabe-Modus erscheinen in Echtzeit Noten in der Pianorolle.
6. Drücken Sie die **Leertaste** oder **Strg-Taste/Befehlstaste-R**, um die Aufnahme zu beenden.

ERGEBNIS

Die Noten, die Sie auf dem MIDI-Gerät gespielt haben, werden in die ausgewählte Notenzeile eingegeben. Wenn Sie keine Stimme angegeben haben, werden die Noten in die erste verfügbare Stimme der Notenzeile aufgenommen, die normalerweise die erste Hals-aufwärts-Stimme ist. Wenn Sie **Akkorde** aktiviert haben, werden die gespielten Noten mit der ersten verfügbaren Stimme in der Notenzeile zusammengeführt, ohne vorhandene Noten zu überschreiben.

Der notierte Notenwert der Noten folgt Ihren Quantisierungseinstellungen, ihre tatsächlich gespielte Dauer bleibt jedoch für die Wiedergabe erhalten.

WEITERE SCHRITTE

Sollten die eingespielten Noten nicht wie gewünscht notiert werden, können Sie sie erneut quantisieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[MIDI-Eingabegeräte deaktivieren](#) auf Seite 188
[Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 153
[Haltpedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme-/Import ändern](#) auf Seite 188
[Wiederholungen bei MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 185
[Eingabemethoden für Takte und Taktstriche](#) auf Seite 208
[Eingabemethoden für Taktarten](#) auf Seite 196
[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 164
[MIDI-Quantisierungsoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 72

Gespielte Noten, die Sie nicht aufgenommen haben, abrufen

Während der Wiedergabe können Sie Noten auf Ihrem MIDI-Keyboard spielen und hören, ohne sie in die Partitur aufzunehmen. Mit der rückwirkenden Aufnahme können Sie diese Noten abrufen und in das Projekt eingeben, ohne sie vorher explizit aufgenommen zu haben.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben die Wiedergabe gestartet, während der Wiedergabe Noten auf einem MIDI-Gerät gespielt und dann die Wiedergabe gestoppt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eine Note oder eine Pause auf der Notenzeile, wo Sie die abgerufenen Noten eingeben möchten.
2. Optional: Wenn Sie abgerufene Noten eingeben möchten, ohne auf der Notenzeile vorhandene Noten zu überschreiben, drücken Sie **Q**, um **Akkorde** zu aktivieren.
3. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt-Taste-R**.

ERGEBNIS

Alle Noten, die Sie während der vorherigen Wiedergabe auf dem MIDI-Gerät gespielt haben, werden ab der gewählten rhythmischen Position in die ausgewählte Notenzeile eingegeben. Sie werden in der ersten verfügbaren Stimme in der Notenzeile eingegeben und überschreiben standardmäßig die vorhandenen Noten. Wenn Sie **Akkorde** aktiviert haben, werden die abgerufenen Noten mit der ersten verfügbaren Stimme in der Notenzeile zusammengeführt, ohne vorhandene Noten zu überschreiben.

HINWEIS

Der rückwirkende Aufnahme-Puffer wird bei jedem Start der Wiedergabe geleert, d. h. Sie können die Musik, die Sie vor der letzten Wiedergabe abgespielt haben, nicht abrufen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 363

Wiederholungen bei MIDI-Aufnahme

Wenn Sie MIDI in Partien aufnehmen, die Wiederholungsstrukturen enthalten, wie z. B. Wiederholungs-Taktstriche, werden von Dorico Elements die Noten aufgenommen, die Sie bei jedem Durchlauf spielen, und mit derselben Stimme zusammengeführt.

Etwas Rhythmusunterschiede zwischen den Aufnahmen werden entsprechend dem aktiven Takt notiert.

Noten neu quantisieren

Sie können Noten mit unterschiedlichen Quantisierungseinstellungen quantisieren, zum Beispiel wenn sie notierte Rhythmen nach dem Import von MIDI-Noten oder nach der Aufnahme von Noten mit einem MIDI-Gerät ändern möchten. Dies hat keinen Einfluss auf die gespielte Dauer von Noten bei der Wiedergabe.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie quantisieren möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Wiedergabe-Modus tun.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Neu quantisieren**, um den Dialog **MIDI-Quantisierungsoptionen** zu öffnen.
3. Ändern Sie die Quantisierungseinstellungen entsprechend Ihrer Auswahl.
4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die notierten Notenwerte aller ausgewählten Noten werden gemäß den Quantisierungsoptionen, die Sie eingestellt haben geändert. Dies hat keinen Einfluss auf ihre gespielte Dauer bei der Wiedergabe.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[MIDI-Quantisierungsoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 72

Optimierungen für die MIDI-Aufnahme

Abhängig von Ihrem Betriebssystem und den MIDI-Geräten, die Sie für die Aufnahme verwenden, kann es passieren, dass die aufgenommenen Noten nicht mit der erwünschten Dauer oder an den erwünschten rhythmischen Positionen notiert sind. Die Optimierung der Einstellungen für die MIDI-Aufnahme kann Ihnen helfen, bessere Ergebnisse zu erzielen.

Da es zu einer Zeit-Latenz zwischen dem Drücken von Tasten auf einem MIDI-Gerät und der Aufnahme der Noten durch Dorico Elements kommen kann, empfehlen wir Ihnen, die Latenz durch Eingabe eines einfachen Rhythmus im Vergleich mit dem Klick zu überprüfen, z. B. die Aufnahme von Viertelnoten in einer 4/4-Taktart.

Abhängig von den Ergebnissen gibt es verschiedene Einstellungen, die Sie ändern können:

- Wenn Ihre Noten mit falschen Notenwerten notiert sind, z. B. Sechzehntelnoten, die als Achtelnoten notiert sind, empfehlen wir Ihnen, Ihre Quantisierungseinstellungen im Dialog **MIDI-Quantisierungsoptionen** zu ändern.
- Wenn Ihre Noten vor der Zählzeit notiert werden, empfehlen wir, den Wert der Latenz-Kompensation zu erhöhen.
- Wenn Ihre Noten nach der Zählzeit notiert sind, empfehlen wir, die Puffergröße für Ihr Audiogerät auf den niedrigstmöglichen Wert zu stellen, der noch eine stabile Wiedergabe ohne Aussetzer ermöglicht.

HINWEIS

Das eingebaute Audio Interface von Windows-Computern kann nicht immer eine ausreichend niedrige Latenz gewährleisten, die eine zuverlässige Eingabe in Echtzeit erst ermöglicht. In solchen Fällen empfehlen wir Ihnen, ein externes USB-Audio-Interface mit ASIO-Unterstützung zu verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[MIDI-Quantisierungsoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 72

[Haltpedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme-/Import ändern](#) auf Seite 188

MIDI-Latenz-Kompensationswert ändern

Sie können den MIDI-Latenz-Kompensationswert ändern, um Abweichungen zwischen dem Drücken von Tasten während der MIDI-Aufnahme und der Notation der entsprechenden Noten in Bezug auf die Zählzeiten zu korrigieren.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Seitenliste auf **Wiedergabe**.
3. Ändern Sie im **Aufnahme**-Unterabschnitt den Wert für **MIDI-Eingangslatenz-Kompensation**.
4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Das Erhöhen des Latenz-Kompensationswertes erhöht die Zeit zwischen dem Drücken der Taste und der Notation der Note. Dies ist nützlich, wenn die Noten, die Sie aufnehmen, zuvor vor der Zählzeit notiert wurden.

Das Verringern des Latenz-Kompensationswertes reduziert die Zeit zwischen dem Drücken der Taste und der Notation der Note. Dies ist nützlich, wenn die Noten, die Sie aufnehmen, zuvor nach der Zählzeit notiert wurden.

Puffergröße des Audiogerätes ändern

Sie können die Audio-Puffergröße ändern, wenn zum Beispiel die Noten, die mit der MIDI-Aufnahme eingegeben wurden, weit nach dem Takt auftauchen.

HINWEIS

- Wenn die Noten die Sie mit MIDI aufzeichnen nach der Zählzeit notiert sind, empfehlen wir Ihnen, die Puffergröße für Ihr Audiogerät auf den niedrigstmöglichen Wert zu reduzieren, der noch eine stabile Wiedergabe ohne Ausfälle ermöglicht.
- Das eingebaute Audio Interface von Windows-Computern kann nicht immer eine ausreichend niedrige Latenz gewährleisten, die eine zuverlässige Eingabe in Echtzeit erst ermöglicht. In solchen Fällen empfehlen wir Ihnen, ein externes USB-Audio-Interface mit ASIO-Unterstützung zu verwenden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bearbeiten > Geräte konfigurieren** aus um den Dialog **Geräte konfigurieren** zu öffnen.
2. Wählen Sie im Dialog **Geräte konfigurieren** aus dem Menü **ASIO-Treiber** das Audio-Gerät aus, dessen Puffergröße Sie ändern möchten.
3. Klicken Sie auf **Geräteeinstellungen**, um den Geräteeinstellungen-Dialog zu für das ausgewählte Audiogerät öffnen.
4. Sie können die Puffergröße im Geräteeinstellungen-Dialog auf eine der folgenden Arten ändern, je nachdem welches Betriebssystem Sie verwenden:
 - Wählen Sie für macOS-Systeme eine Samplerate aus dem **Puffergröße**-Menü aus.
 - Für Windows-Systeme im **Audio-Puffergröße**-Abschnitt ziehen Sie den Schieberegler entweder auf eine andere Position oder aktivieren Sie **Benutzerdefiniert** und ändern Sie den Wert im Feld **Ausgewählte Puffergröße**.
5. Klicken Sie auf **Schließen** (macOS)/**OK** ((nur Windows)) um den Audiogeräte-Einstellungen-Dialog zu schließen.

6. Klicken Sie auf **Schließen** um den Dialog **Geräte konfigurieren** zu schließen.
-

Haltepedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme-/Import ändern

Sie können Ihre Standardeinstellung dafür ändern, ob durch Dorico Elements Haltepedal-Controller als Pedallinien interpretiert werden, wenn Sie MIDI aufnehmen und MIDI-Dateien importieren.

HINWEIS

Diese Optionen sind auch im Dialog **MIDI-Importoptionen** verfügbar, wobei Ihre Einstellungen in diesem Dialog mit **Programmeinstellungen** verknüpft werden.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Seitenliste auf **Wiedergabe**.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Aufnahme**-Unterabschnitt **CC64 als Pedallinien importieren**.
 4. Optional: Aktivieren/Deaktivieren Sie **Pedallinien an voriger Zählzeit einrasten**, wenn Sie **CC64 als Pedallinien importieren** aktiviert haben.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Wenn **CC64 als Pedallinien importieren** aktiviert ist, wird der MIDI-Controller CC64 als Pedallinien interpretiert.

Wenn **Pedallinien an voriger Zählzeit einrasten** aktiviert ist, wird der Anfang der Pedallinien automatisch an den Anfang der Zählzeit zurückverschoben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 71

MIDI-Eingabegeräte deaktivieren

Dorico Elements akzeptiert standardmäßig MIDI-Eingaben von allen angeschlossenen MIDI-Geräten, einschließlich von virtuellen MIDI-Kabeln und Inter-Application-Bussen. Sie können MIDI-Geräte einzeln deaktivieren, z. B. wenn Sie Geräte verwenden, die kontinuierlich MIDI-Daten ausgeben, oder wenn die Ausgabe bestimmter Geräte ausschließlich an eine andere Anwendung weitergeleitet werden soll.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Seitenliste auf **Wiedergabe**.
 3. Klicken Sie im **Aufnahme**-Unterabschnitt auf **MIDI-Eingabegeräte**.
 4. Deaktivieren Sie im Dialog **MIDI-Eingabegeräte** das Kontrollkästchen für alle MIDI-Eingabegeräte, die Sie deaktivieren möchten.
 5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

Notationseingabe

Sie können viele Notationsarten eingeben, sowohl während der schrittweisen Eingabe als auch später für bereits bestehende Noten. In Dorico Elements ist »Notation« ein breitgefasster Terminus, der viele verschiedene Elemente abdeckt, darunter auch Artikulationen, Bindebögen, Dynamikanweisungen und vieles mehr.

Artikulationen eingeben

Sie können Noten mit Artikulationen während der schrittweisen Eingabe einfügen und Artikulationen zu bereits eingegebenen Noten hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie bestehende Noten aus, zu denen Sie Artikulationen hinzufügen möchten.
2. Auf eine der folgenden Arten können Sie die Artikulationen, die Sie eingeben möchten, auswählen:
 - Drücken Sie die Tastaturbefehle der gewünschten Artikulationen.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich auf die gewünschten Artikulationen.
3. Optional: Geben Sie die gewünschten Noten oder Akkorde mit den ausgewählten Artikulationen ein.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Artikulationen werden zu den ausgewählten Noten hinzugefügt.

Während der schrittweisen Eingabe werden die ausgewählten Artikulationen solange zu allen Noten hinzugefügt, die Sie eingeben, bis Sie die Artikulationen wieder deaktivieren.

HINWEIS

Einige Artikulationskombinationen sind nicht auf derselben Note möglich. Zum Beispiel können Sie Noten nicht gleichzeitig als Staccato und Staccatissimo markieren, da beide Artikulationen anzeigen, dass die Noten kürzer gespielt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Artikulationen](#) auf Seite 426

[Noteneingabe](#) auf Seite 149

Tastaturbefehle für Artikulationen

Häufig verwendete Artikulationen können nicht nur durch das Anklicken im Noten-Bereich, sondern auch durch das Drücken von Tastaturbefehlen auf Ihrer Computertastatur eingegeben werden.

Sie können die folgenden Tastaturbefehle verwenden, um Artikulationen mit der Tastatur einzugeben:

Artikulationsart	Tastaturbefehl
Akzent: 	[
Marcato: 	,

Artikulationsart	Tastaturbefehl
Betont: \lessdot	{
Unbetont: $\grave{\sim}$	@ (Windows) Umschalttaste-' (macOS)
Staccato: $\grave{\cdot}$]
Tenuto: -	# (Windows) \ (macOS)
Staccatissimo: ', ' oder ' $\grave{\cdot}$	}
Tenuto und Staccato kombiniert: $\grave{\cdot}$	~ (Windows) (macOS)

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Artikulationen](#) auf Seite 426

Fingersätze eingeben

Mit dem Fingersätze-Einblendfeld können Sie Fingersätze für bestehende Noten eingeben und sie zu den bestehenden Noten oder während der schrittweisen Eingabe hinzufügen.

HINWEIS

- Sie können nur an jeweils einer rhythmischen Position gleichzeitig Fingersätze zu Noten hinzufügen. Außerdem können Sie nicht mehr Fingersätze eingeben als Noten an jeder rhythmischen Position existieren. So können Sie zum Beispiel an einer rhythmischen Position mit einem Akkord mit drei Noten drei Fingersätze eingeben, an einer rhythmischen Position mit einer einzelnen Note aber nur einen Fingersatz.
 - Obwohl sie zwei Zahlen enthalten, werden Substitutions-Fingersätze als ein Fingersatz angesehen und können daher zu einzelnen Noten hinzugefügt werden.
-

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie bestehende Noten aus, bei denen Sie Fingersätze einfügen wollen. Wenn Sie zu allen Noten in einem Akkord Fingersätze hinzufügen möchten, wählen Sie alle Noten in diesem Akkord aus.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-F**, um das Fingersätze-Einblendfeld zu öffnen.
3. Geben Sie die gewünschten Fingersätze in das Einblendfeld ein. Zum Beispiel können Sie eingeben:
 - 3-2 für einen Substitutions-Fingersatz vom dritten Finger zum zweiten Finger.
 - 1,3,5 für einen Akkord.
 - 12, um anzuzeigen, dass bei einem Blechblasinstrument mit Ventilen die ersten zwei Ventile betätigt werden sollen.

4. Optional: Auf eine der folgenden Arten können Sie das Einblendfeld weiterbewegen, wenn Sie Fingersätze zu vorhandenen Noten hinzufügen:
 - Um das Einblendfeld zur nächsten Note/zum nächsten Akkord der ausgewählten Stimme zu verschieben, drücken Sie die **Leertaste**.
 - Um das Einblendfeld zur ersten Note/zum ersten Akkord der aktiven Stimme im nächsten Takt zu schieben, drücken Sie die **Tab-Taste**.
 - Um das Einblendfeld zurück zur ersten Note/zum ersten Akkord der ausgewählten Stimme im vorhergehenden Takt zu bewegen, drücken Sie **Umschalttaste-Tab-Taste**.
 5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Fingersätze werden auf den gewählten Noten eingegeben, auch bei der schrittweisen Eingabe.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersatz](#) auf Seite 507

[Rhythmische Position von Substitutions-Fingersätzen ändern](#) auf Seite 508

[Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen](#) auf Seite 511

[Fingersätze löschen](#) auf Seite 510

Fingersätze-Einblendfeld

Die Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Fingersätze-Einblendfeld eintragen können, um die verschiedenen verfügbaren Fingersatzarten einzugeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Fingersätze auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt ist oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-F**.
- Wählen Sie **Schreiben > Fingersätze erzeugen**.
- Klicken Sie auf **Fingersätze** im Notations-Werkzeugfeld.



Fingersatzart	Beispielhafter Eintrag im Einblendfeld
Separate Fingersätze für einzelne Noten, darunter auch Messingventilnummern und Posaunen-Zugpositionen	1, 2, 3, und so weiter
Blechblasinstrumente mit Ventilen	12
Separate Fingersätze für jede Note in Akkorden	1,3,5
Für Tasteninstrumente ordnet Dorico Elements Nummern automatisch so, dass sie für die Hand geeignet sind, die die Noten einspielt. Standardeinstellung:	
<ul style="list-style-type: none">• Rechte Hand für die obere Notenzeile• Linke Hand für die untere Notenzeile	
Fingersätze für die linke Hand	L2, G2, S5, I2 oder H2

Fingersatzart	Beispielhafter Eintrag im Einblendfeld
Fingersätze für die rechte Hand	R5, D5 oder M5
Mehrere Fingersätze für einzelne Noten, zum Beispiel für Ornamente wie Mordente oder Doppelschläge	2343
Einzelne Fingersätze für mehrere Noten: Geben Sie dieselbe Fingersatznummer für zwei benachbarte Noten ein.	1,1
Zum Beispiel kann bei Tasteninstrumenten der Daumen zwei Tasten gleichzeitig drücken.	
Alternative Fingersätze	2(3)
Editorische Fingersätze	[4]
Fingerersetzungen	1-3
Daumenanzeige für Saiteninstrumente	T

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es sehr viele mögliche Fingersätze gibt. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Fingersatzarten einzugeben.

HINWEIS

Fingerersetzungen sind standardmäßig sofort umzusetzen, Sie können die rhythmische Position der Ersetzung aber auch ändern, indem Sie die Aufschubdauer ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersatz](#) auf Seite 507

[Rhythmische Position von Substitutions-Fingersätzen ändern](#) auf Seite 508

[Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen](#) auf Seite 511

Eingabemethoden für Tonarten

Sie können Tonarten mit der Tastatur eingeben, indem Sie das Tonarten-Einblendfeld verwenden, sowie mit der Maus im Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tonarten](#) auf Seite 527

Tonarten-Einblendfeld

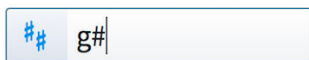
Die Tabelle enthält die Einträge für das Tonarten-Einblendfeld, die Sie verwenden können, um die verschiedenen verfügbaren Tonarten einzugeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Tonarten auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt ist oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-K**.
- Wählen Sie eine vorhandene Tonart aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.

- Wählen Sie **Schreiben > Tonart erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Tonarten-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe



Der Schalter **Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen** im Notations-Werkzeugfeld

Arten von Tonarten

Eintrag im Einblendfeld

Offene oder atonale Tonarten

open oder atonal

Dur-Tonarten (Großbuchstaben)

C, D oder G#, Ab und so weiter

Moll-Tonarten (Kleinbuchstaben)

g, d, f#, bb und so weiter

Anzahl der Kreuze

3s, 2# und so weiter

HINWEIS

Nimmt die Dur-Tonart für so viele Kreuze an.

Anzahl von Bes

4f, 5b und so weiter

HINWEIS

Nimmt die Dur-Tonart für so viele Bes an.

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da Sie jede mögliche Tonart eingeben können. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Tonarten einzugeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tonarten](#) auf Seite 527

Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen (Bereich)

Im Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen können Sie übliche Tonarten erstellen und eingeben.

- Sie können den Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen ein-/ausblenden, indem Sie rechts im Schreiben-Modus im Notations-Werkzeugfeld auf **Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen** klicken.



Sie können auch das Fenster ein-/ausblenden, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/oder Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.

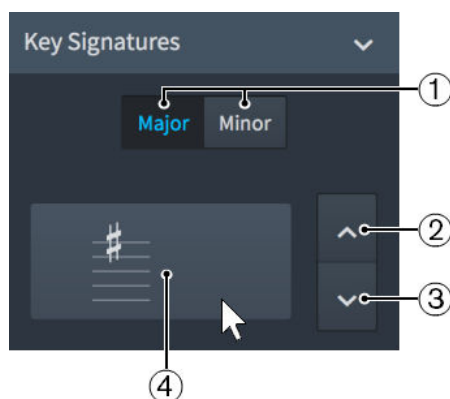
Der Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen enthält die folgenden Abschnitte:

In dieser Partie verwendet

Enthält alle derzeit in der Partie verwendeten Tonarten.

Tonarten

Hier können Sie Tonarten erstellen.



Der **Tonarten**-Abschnitt des Bereichs für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen.

Der **Tonarten**-Abschnitt enthält Folgendes:

- 1 Dur/Moll**
Hiermit können Sie auswählen, ob Ihre Tonart **Dur** oder **Moll** ist.
- 2 Aufwärtsschalter: Mehr Kreuze/Weniger Bes**
Jedes Mal, wenn Sie klicken, fügen Sie der Tonart ein Kreuz hinzu oder löschen ein Be aus der Tonart.
- 3 Abwärts-Taste: Weniger Kreuze/Mehr Bes**
Jedes Mal, wenn Sie klicken, löschen Sie ein Kreuz aus der Tonart oder fügen der Tonart ein Be hinzu.
- 4 Tonart eingeben**
Zeigt, wie die Tonart in einer Notenzeile aussieht. Wenn dieser Schalter geklickt wird, gibt er die angezeigte Tonart ein. Wenn im Projekt zu dem Zeitpunkt nichts ausgewählt ist, wird die Tonart im Mauszeiger geladen.

Benutzerdefinierte Tonarten

Enthält alle benutzerdefinierten Tonarten, die Sie für das derzeit ausgewählte tonale System erstellt haben.

Vorzeichen

Enthält alle Vorzeichen, die im derzeit ausgewählten tonalen System verfügbar sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tonarten](#) auf Seite 527

[Benutzerdefinierte tonale Systeme](#) auf Seite 530

Tonarten mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Tonarten mit dem Tonarten-Einblendfeld eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen. Sie können auch Tonarten nur auf einzelnen Notenzeilen eingeben.

VORGEHENSWEISE

- 1.** Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie einen vorhandenen Taktstrich direkt links von der Position, an der Sie eine Tonartbezeichnung einfügen wollen.

- Wählen Sie einen vorhandenen Notenkopf oder eine Pause direkt rechts von der Position aus, an der Sie eine Tonartbezeichnung einfügen wollen.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-K**, um das Tonarten-Einblendfeld zu öffnen.
 3. Geben Sie die gewünschte Tonart in das Einblendfeld ein.
Geben Sie zum Beispiel **g** für G-Moll oder **3s** für drei Kreuze ein.

HINWEIS

Wenn Sie **3s** eingeben, wird dadurch die Tonart A-Dur erstellt und nicht F#-Moll.

4. Auf eine der folgenden Arten können Sie Tonarten eingeben und das Einblendfeld schließen:
 - Um eine Tonart auf allen Notenzeilen einzugeben, drücken Sie die **Eingabetaste**.
 - Um nur auf der ausgewählten Notenzeile eine Tonart einzugeben, drücken Sie **Alt-Taste-Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Bei der schrittweisen Eingabe werden Tonartbezeichnungen an der Position der Eingabemarke eingefügt, selbst wenn sich diese in der Mitte eines Taktes befindet. Es empfiehlt sich jedoch, Tonartänderungen an den Taktstrichen einzugeben.

Alle später eingegebenen Noten folgen der angegebenen Tonart, bis zur nächsten bestehenden Tonart oder zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt. Beim Einspielen von Noten über ein MIDI-Keyboard werden Vorzeichen entsprechend der Tonart geschrieben.

Wenn Sie Tonarten zu vorhandener Musik hinzufügen, werden sie direkt rechts neben einem ausgewählten Taktstrich oder direkt links neben einer ausgewählten Note hinzugefügt, selbst wenn dies in der Mitte eines bestehenden Taktes ist. Wenn Sie eine vorhandene Tonart ausgewählt haben, ersetzt die neue Tonart direkt die bestehende.

HINWEIS

Eine einzelne Tonart auf einer einzelnen Notenzeile ist nicht für das Transponieren von Instrumenten vorgesehen. Die Transposition von Noten und Tonarten erfolgt bei der Transposition von Instrumenten automatisch.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tonarten-Einblendfeld](#) auf Seite 192

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 169

[Tonarten](#) auf Seite 527

[Tonartangaben rhythmisch verschieben](#) auf Seite 532

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 109

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 129

Tonarten im entsprechenden Bereich eingeben


Sie können Tonarten im Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen. Sie können auch Tonarten nur auf einzelnen Notenzeilen eingeben.

HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standard-Mauseingabeeinstellung **Element bei Auswahl erstellen**.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie einen vorhandenen Taktstrich direkt links von der Position, an der Sie eine Tonartbezeichnung einfügen wollen.
 - Wählen Sie einen vorhandenen Notenkopf oder eine Pause direkt rechts von der Position aus, an der Sie eine Tonartbezeichnung einfügen wollen.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen**, um den Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen anzuzeigen.
- 
3. Optional: Wenn Sie die gewünschte Tonart nicht bereits in der aktuellen Partie verwendet haben, müssen Sie die Tonart im **Tonarten**-Editor im Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen erstellen.
4. Auf eine der folgenden Arten können Sie die gewünschte Tonart eingeben:
- Um eine Tonart auf allen Notenzeilen einzugeben, klicken Sie im Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen darauf.
 - Um eine Tonart nur für die gewählte Notenzeile einzugeben, klicken Sie mit gedrückter **Alt-Taste** im Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen darauf.

ERGEBNIS

Bei der schrittweisen Eingabe werden Tonartbezeichnungen an der Position der Eingabemarke eingefügt, selbst wenn sich diese in der Mitte eines Taktes befindet. Es empfiehlt sich jedoch, Tonartänderungen an den Taktstrichen einzugeben.

Alle später eingegebenen Noten folgen der angegebenen Tonart, bis zur nächsten bestehenden Tonart oder zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt. Beim Einspielen von Noten über ein MIDI-Keyboard werden Vorzeichen entsprechend der Tonart geschrieben.

Wenn Sie Tonarten zu vorhandener Musik hinzufügen, werden sie direkt rechts neben einem ausgewählten Taktstrich oder direkt links neben einer ausgewählten Note hinzugefügt, selbst wenn dies in der Mitte eines bestehenden Taktes ist. Wenn Sie eine vorhandene Tonart ausgewählt haben, ersetzt die neue Tonart direkt die bestehende.

HINWEIS

Eine einzelne Tonart auf einer einzelnen Notenzeile ist nicht für das Transponieren von Instrumenten vorgesehen. Die Transposition von Noten und Tonarten erfolgt bei der Transposition von Instrumenten automatisch.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tonarten](#) auf Seite 527

[Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen \(Bereich\)](#) auf Seite 193

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 169

[Tonartangaben rhythmisch verschieben](#) auf Seite 532

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 147

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 109

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 129

Eingabemethoden für Taktarten

Sie können Taktarten sowohl mit der Tastatur eingeben, indem Sie das Einblendfeld für Taktarten verwenden, als auch mit der Maus, indem Sie den Taktbezeichnungen-Bereich wählen.

HINWEIS

Sie können die meisten Arten von benutzerdefinierten Taktarten im Abschnitt **Taktart erzeugen** im Taktbezeichnungen-Bereich erstellen, manche Taktarten können aber nur über das Einblendfeld für Taktarten eingegeben werden. Beispielsweise können Sie Zählzeitunterteilungen nur mit dem Einblendfeld für Taktarten festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 51

[Taktarten](#) auf Seite 716

[Taktarttypen](#) auf Seite 717

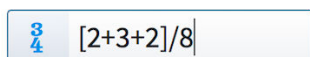
Einblendfeld für Taktarten

Die Tabelle enthält die Einträge für das Taktarteneinblendfeld, die Sie verwenden können, um die verschiedenen verfügbaren Taktarten einzugeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Taktarten auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt ist oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-M**.
- Wählen Sie eine vorhandene Taktart aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Taktart erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Einblendfeld für Taktarten mit einer beispielhaften Eingabe



Der Schalter **Taktbezeichnungen** im Notations-Werkzeugfeld

Taktarttyp

Eintrag im Einblendfeld

Einfache Taktarten

2/4, 6/8, 3/4, 5/4 und so weiter

Zum Beispiel 2/4, 6/8, 3/4, 5/4 und so weiter

Taktarten mit Aufschlag

4/4,1.5, 6/8,2 und so weiter

Zum Beispiel ein Viervierteltakt mit punktiertem Viertelnotenaufschlag oder ein 6/8-Takt mit einem Aufschlag zweier Achtelnoten.

Alternierende Taktarten, zum Beispiel 6/8+3/4

6/8 + 3/4

HINWEIS

Sie müssen auf beiden Seiten des Pluszeichens Leerzeichen einfügen.

Normaler Takt, also Viervierteltakt

c

Gekappter Viervierteltakt, also 2/2

cutc oder Ć

Taktarttyp	Eintrag im Einblendfeld
Offenes Metrum, symbolisiert durch X	X oder x
Offenes Metrum ohne Symbol	open
HINWEIS	
Ein Taktart-Hinweis wird an der Position des offenen Metrums angezeigt.	
Additive Taktart mit expliziten Zählzeitengruppen	3+2+2/8, 3+2/4 und so weiter
Festgelegte Zählzeitengruppe, die aber in der Taktart nicht angezeigt wird	[2+3+2]/8
So wird zum Beispiel ein 7/8-Takt angezeigt, die Balken werden aber in 2+3+2 Achtelnoten unterteilt.	
Zusammengesetzte Taktart: Um die Trennung der verschiedenen Metren anzuzeigen, wird zwischen ihnen ein gestrichelter Taktstrich gezogen	2/4 6/8
Austauschbare Taktart mit verschiedenen Stilen: In Klammern, mit Schrägstrich oder Gleichheitszeichen und gestrichelt	2/4 (6/8), 2/4 / 6/8, 2/4 = 6/8 oder 2/4 - 6/8
HINWEIS	
Sie müssen auf beiden Seiten der Schrägstriche, Gleichheitszeichen, Striche oder vor offenen Klammern Leerzeichen einfügen.	

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es sehr viele mögliche Taktarten gibt. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Taktarten festzulegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktarten](#) auf Seite 716

Taktbezeichnungen-Abschnitt

Der Taktbezeichnungen-Abschnitt ermöglicht es Ihnen, verschiedene Taktarten einzugeben. Im Bereich **Taktart erzeugen** des Abschnitts können Sie ungewöhnliche Taktarten erstellen.

- Sie können den Taktbezeichnungen-Abschnitt ein-/ausblenden, indem Sie auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus im Notations-Werkzeugfeld auf **Taktbezeichnungen** klicken.



Sie können auch das Fenster ein-/ausblenden, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/oder Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.

Der Taktbezeichnungen-Abschnitt enthält die folgenden Bereiche:

In dieser Partie verwendet

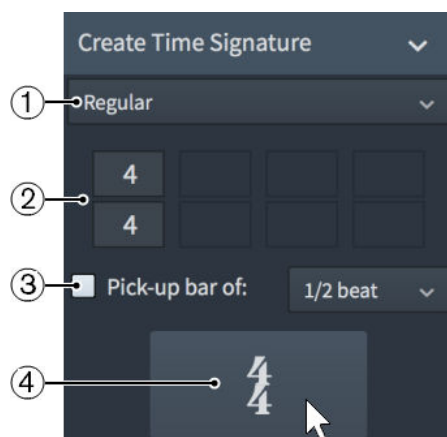
Enthält alle bereits in der derzeitigen Partie verwendeten Taktarten.

Häufig verwendet

Geben Sie eine typische Taktart ein, z. B. 4/4, 3/4, 6/8 oder 7/8.

Taktart erzeugen

Ermöglicht es Ihnen, Ihre eigenen Taktarten zu erstellen, einschließlich alternierender und zusammengesetzter Taktarten.



Der Bereich **Taktart erzeugen** des Taktbezeichnungen-Abschnitts

Der Bereich **Taktart erzeugen** enthält Folgendes:

1 Menü der verschiedenen Taktarten

Ermöglicht es Ihnen, eine der folgenden Taktarten auszuwählen:

- **Regelmäßig**
- **Austauschbar**
- **Verbunden**
- **Alternierend**

2 Spalten für Taktarten

Ermöglicht es Ihnen, bis zu vier Taktarten zu kombinieren. Zum Beispiel können Sie für **Regelmäßig** nur eine Taktart festlegen, für eine alternierende Taktart sollten Sie aber drei Taktarten verwenden.

3 Auftakt mit

Ermöglicht es Ihnen, vor der Taktart einen Auftakt einzufügen. Ein Auftakt ist kein vollständiger Takt, weshalb Sie dort nur ein paar Zählzeiten einfügen können, bevor der erste vollständige Takt kommt.

Die folgenden Optionen stehen Ihnen für die Anzahl der Zählzeiten in einem Auftakt zur Verfügung:

- **1/2 Zählzeit**
- **1 Zählzeit**
- **2 Zählzeiten**

4 Taktart eingeben (Schalter)

Klicken Sie auf den Schalter, der die Taktart anzeigt, um eine Taktart einzugeben. Wenn im Projekt nichts ausgewählt ist, wird die Taktart zum Mauszeiger geladen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktarten](#) auf Seite 716

Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Taktarten, mit oder ohne Auftakt, über das Einblendfeld eingeben. Dies kann während der schrittweisen Eingabe geschehen, Sie können aber auch bereits bestehenden Noten Taktarten hinzufügen. Sie können auch Taktarten nur auf einzelnen Notenzeilen eingeben.

HINWEIS

Um einen Auftakt einzugeben, müssen Sie eine neue Taktart erstellen, die diesen Auftakt enthält. Wenn Sie zum Beispiel $4/4,1$ in das Einblendfeld eingeben, wird ein Viervierteltakt mit einem Auftakt von einer Viertelnote erstellt.

Die Zahl hinter dem Komma gibt die Vielfachen der rhythmischen Einheit an, die vom Nenner der Taktart festgelegt wird. Zum Beispiel erzeugt $4/4,0.75$ eine punktierte Achtelnote als Auftakt, während $6/8,2$ zwei Achtelnoten als Auftakt erzeugt.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie einen Taktstrich direkt links von der Position aus, an der Sie eine neue Taktart eingeben möchten.
 - Wählen Sie einen bestehenden Notenkopf oder eine Pause direkt rechts von der Position aus, an der Sie eine Taktart eingeben möchten.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-M**, um das Taktarten-Einblendfeld zu öffnen.
3. Geben Sie die gewünschte Taktart in das Einblendfeld ein.
Geben Sie zum Beispiel $[2+2+3]/8$ für einen $7/8$ -Takt mit einer benutzerdefinierten Zählzeitengruppe ein, oder $4/4,1$ für einen Viervierteltakt mit einer Viertelnote als Auftakt.
4. Auf eine der folgenden Arten können Sie Taktarten eingeben und das Einblendfeld schließen:
 - Um eine Taktart auf allen Notenzeilen einzugeben, drücken Sie die **Eingabetaste**.
 - Um nur auf der ausgewählten Notenzeile eine Taktart einzugeben, drücken Sie **Alt-Taste-Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Bei der schrittweisen Eingabe werden Taktarten an der Position der Eingabemarke eingefügt, selbst wenn sich diese in der Mitte eines bestehenden Taktes befindet.

Wenn Sie Taktarten zu vorhandener Musik hinzufügen, werden sie direkt rechts neben einem ausgewählten Taktstrich oder direkt links neben einer ausgewählten Note hinzugefügt, selbst wenn dies in der Mitte eines bestehenden Taktes ist.

Alle folgenden Takte folgen der eingegebenen Taktart, bis zur nächsten Taktart oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst kommt. Dorico Elements fügt je nach Bedarf automatisch Takte hinzu oder verschiebt diese, so dass die darauffolgenden Noten korrekt gezählt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 197

[Taktarten](#) auf Seite 716

Taktarten im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Taktarten, mit oder ohne Auftakt, über den Taktbezeichnungen-Bereich eingeben. Dies kann während der schrittweisen Eingabe geschehen, Sie können aber auch zu bereits bestehenden Noten Taktarten hinzufügen. Sie können auch Taktarten nur auf einzelnen Notenzeilen eingeben.

HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standard-Mauseingabeeinstellung **Element bei Auswahl erstellen**.

VORAUSSETZUNGEN

Die gewünschte Taktart haben Sie ggf. im Abschnitt **Taktart erzeugen** des Taktbezeichnungen-Bereichs erstellt.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie einen Taktstrich direkt links von der Position aus, an der Sie eine neue Taktart eingeben möchten.
 - Wählen Sie einen bestehenden Notenkopf oder eine Pause direkt rechts von der Position aus, an der Sie eine Taktart eingeben möchten.
2. Um den Taktbezeichnungen-Bereich anzuzeigen, wählen Sie im Notations-Werkzeugfeld die Option **Taktbezeichnungen**.



3. Optional: Um Auftakte festzulegen, müssen Sie im Abschnitt **Taktart erzeugen** des Taktbezeichnungen-Bereichs **Auftakt mit** aktivieren und eine der folgenden Optionen auswählen:
 - **1/2 Zählzeit**
 - **1 Zählzeit**
 - **2 Zählzeiten**

HINWEIS

Mit dieser Methode können nicht alle Auftaktlängen erstellt werden. So kann zum Beispiel mit keiner dieser drei Optionen ein Auftakt mit einer einzelnen Achtelnote für einen 6/8-Takt erzeugt werden. In solchen Fällen müssen Sie das Einblendfeld für Taktarten verwenden.

4. Auf eine der folgenden Arten können Sie die gewünschte Taktart eingeben:
 - Um eine Taktart auf allen Notenzeilen einzugeben, klicken Sie im Taktbezeichnungen-Bereich darauf.
 - Um nur auf der ausgewählten Notenzeile eine Taktart einzugeben, klicken Sie im Taktbezeichnungen-Bereich mit gedrückter **Alt-Taste** darauf.
-

ERGEBNIS

Bei der schrittweisen Eingabe werden Taktarten an der Position der Eingabemarke eingefügt, selbst wenn sich diese in der Mitte eines bestehenden Taktes befindet.

Wenn Sie Taktarten zu vorhandener Musik hinzufügen, werden sie direkt rechts neben einem ausgewählten Taktstrich oder direkt links neben einer ausgewählten Note hinzugefügt, selbst wenn dies in der Mitte eines bestehenden Taktes ist.

Alle folgenden Takte folgen der eingegebenen Taktart, bis zur nächsten Taktart oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst kommt. Dorico Elements fügt je nach Bedarf automatisch Takte hinzu oder verschiebt diese, so dass die darauffolgenden Noten korrekt gezählt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktarten](#) auf Seite 716

[Noten eingeben](#) auf Seite 154

[Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 198

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 147

Eingabemethoden für Tempomarkierungen

Sie können Tempomarkierungen auf verschiedene Arten eingeben: Mit der Tastatur im Tempoeinblendfeld, mit der Maus im Tempo-Bereich und in der **Zeitspur** im Wiedergabe-Modus. Sie können Tempomarkierungen eingeben, die aus einer Textanweisung, einer Metronomangabe oder einer Kombination aus beidem bestehen.

Sie können zusätzlich dazu auch Tempoänderungen in der **Zeitspur** im Wiedergabe-Modus eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 692

[Zeitspur](#) auf Seite 352

[Tempoänderungen in die Zeitspur eingeben](#) auf Seite 354

Tempoeinblendfeld

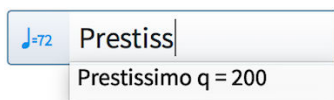
Die folgende Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Tempoeinblendfeld eingeben können, um Tempomarkierungen, Tempogleichungen und rhythmische Feelings für die Swingwiedergabe einzufügen.

Wenn Sie anfangen, ein Tempo in das Tempoeinblendfeld einzugeben, erscheint ein Menü mit Vorschlägen, die auf den Buchstaben/Wörtern basieren, die Sie eingeben. Sie können einen dieser Vorschläge zur Eingabe auswählen oder Ihr eigenes Tempo in das Einblendfeld eingeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Tempomarkierungen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt ist oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-T**.
- Wählen Sie eine vorhandene Tempomarkierung aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Tempo erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Tempoeinblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe



Der **Tempo**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Tempomarkierungen

Beispielhafte Tempomarkierung	Eintrag im Einblendfeld
<i>Adagio</i>	Adagio
<i>Presto</i> ♩ = 176	Presto q = 176 oder Presto q=176
<i>Largo</i> (♩ = 52)	Largo (q = 52) oder Largo (q=52)
♩ = 96-112	q = 96-112, q=96-112, 6 = 96-112 oder 6=96-112
♩. = 84	q. = 84, q.=84, 6. = 84 oder 6.=84
♩ = 30	w = 30, w=30, 8 = 30 oder 8=30
♩ = 60	h = 60, h=60, 7 = 60 oder 7=60
♩ = 120	e = 120, e=120, 5 = 120 oder 5=120
♩. = 90	e. = 90, e.=90, 5. = 90 oder 5.=90
♩ = 240	x=240, x = 240, 4=240 oder 4 = 240
<i>rit.</i>	rit. oder rit
<i>accel.</i>	accel. oder accel
<i>più</i>	più oder piu
<i>meno</i>	meno
Schneller, mit Energie	Schneller, mit Energie

Tempogleichungen

Tempogleichung	Eintrag im Einblendfeld
♩ = ♩.	e = e., e=e., 5 = 5. oder 5=5.
♩ = ♩	q = e, q=e, 6 = 5 oder 6=5

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da Sie Tempos völlig frei eingeben können und es viele Möglichkeiten für Metronomangaben, Tempomarkierungen und Tempogleichungen gibt. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Arten von Tempomarkierungen und Metronomangaben einzugeben.

HINWEIS

Das Tempoeinblendfeld ist fallabhängig. Wenn Sie möchten, dass Ihre Tempomarkierung mit einem Großbuchstaben anfängt, müssen Sie einen Großbuchstaben in das Einblendfeld eingeben.

Rhythmische Feelings für die Swingwiedergabe

Rhythmisches Feeling	Eintrag im Einblendfeld
Rhythmisches Feeling mit leichtem Swing	light swing
Rhythmisches Feeling mit mittelstarkem Swing	medium swing
Rhythmisches Feeling mit starkem Swing	heavy swing
Rhythmisches Feeling mit geradem Swing	straight
Festes rhythmisches Feeling mit Achteltriole	2:1 swing (fixed)
Festes rhythmisches Feeling mit punktierten Achtel- bis Sechzehntelnoten	3:1 swing (fixed)

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 692

[Arten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 693

[Swing-Wiedergabe](#) auf Seite 369

[Swing-Wiedergabe für bestimmte Abschnitte oder Spieler aktivieren](#) auf Seite 371

Tempo-Bereich

Der Tempo-Bereich enthält die verschiedenen Arten von Tempomarkierungen, die in Dorico Elements verfügbar sind, eingeordnet in verschiedene Abschnitte. Der Bereich findet sich am rechten Rand des Fensters im Schreiben-Modus.

- Sie können den Tempo-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus auf **Tempo** klicken.



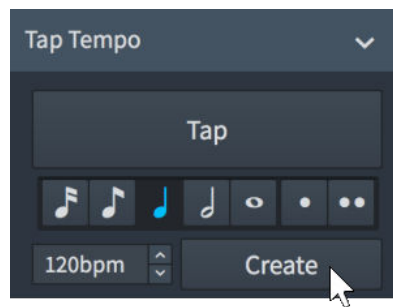
Sie können auch das Fenster ein-/ausblenden, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/oder Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.

In dieser Partie verwendet

Enthält alle Tempomarkierungen, die bereits in der Partie verwendet werden, einschließlich benutzerdefinierter Tempomarkierungen, die über das Tempoeinblendfeld hinzugefügt wurden.

Tap-Tempo

Ermöglicht es Ihnen, einen absoluten Tempowechsel zu erstellen, die auf der Geschwindigkeit basiert, mit der Sie den **Tippen**-Schalter klicken. Mit den verfügbaren Optionen können Sie die Zählzeiteinheit einstellen, auf der das Tempo basieren soll.



Absoluter Tempowechsel

Enthält eine Reihe an Tempi, sowohl mit italienischen Tempobezeichnungen als auch mit Metronomangaben. Sie können die Metronomangaben für einzelne Tempomarkierungen später ein-/ausblenden.

Sie können den in der Liste angezeigten Bereich ändern, indem Sie den oberen Schieberegler anpassen.



Allmählicher Tempowechsel

Enthält Tempomarkierungen, die einen Tempowechsel innerhalb einer festgelegten Zeitspanne anzeigen, zum Beispiel *rallentando* oder *accelerando*.

Sie können allmählichen Tempowechseln Modifikatoren hinzufügen. Im oberen Teil dieses Abschnitts werden die verfügbaren Modifikatoren angezeigt.

Relativer Tempowechsel

Enthält Tempomarkierungen, die einen Tempowechsel anzeigen, der relativ zum vorhergehenden Tempo ist, zum Beispiel *mosso* (Bewegung oder mit Bewegung). Relative Tempowechsel beinhalten häufig Modifikatoren wie *poco meno mosso* (ein bisschen weniger Bewegung), die die Veränderung näher beschreiben, und werden nicht durch eine Metronomangabe bestimmt.

Sie können relativen Tempowechseln Modifikatoren hinzufügen. Im oberen Teil dieses Abschnitts werden die verfügbaren Modifikatoren angezeigt.

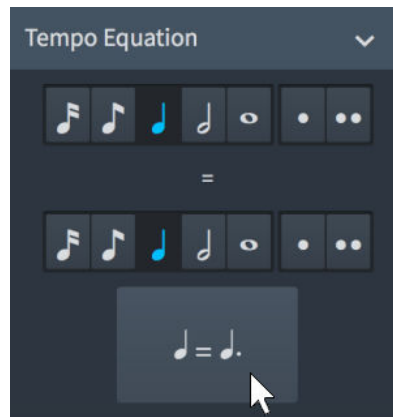
Sie können später eine relative Änderung der Metronomangabe als prozentualen Anteil der vorherigen Metronomangabe einzelner Tempomarkierungen festlegen.

Tempo zurücksetzen

Enthält Tempomarkierungen, die eine Rückkehr zu einem vorherigen Tempo, zum Beispiel *A Tempo*, oder zu einem vordefinierten Tempo, zum Beispiel *Tempo primo*, anzeigen.

Tempogleichung

Ermöglicht die Eingabe einer Tempogleichung, die Zählzeiteinheiten von Sechzehntelnoten bis ganzen Noten und bis zu zwei Punktierungen verwendet.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 692

[Arten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 693

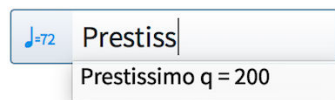
Tempomarkierungen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Tempomarkierungen über das Tempoeinblendfeld eingeben. Dies kann während der schrittweisen Eingabe geschehen, Sie können aber auch zu bereits bestehenden Noten Tempomarkierungen hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie einen Taktstrich, einen Notenkopf oder eine Pause an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Tempomarkierung hinzufügen möchten.
 - Wählen Sie mehrere Elemente aus, über die hinweg Sie einen allmählichen Tempowechsel hinzufügen wollen.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-T**, um das Tempo-Einblendfeld zu öffnen.
3. Geben Sie das gewünschte Tempo in das Einblendfeld ein.
Geben Sie zum Beispiel $q=72$ oder *Allegretto* ein.

Wenn Sie anfangen, ein Tempo in das Tempoeinblendfeld einzugeben, erscheint ein Menü mit Tempovorschlägen, die auf den Buchstaben/Wörtern basieren, die Sie eingeben. Sie können einen dieser Vorschläge zur Eingabe auswählen oder Ihr eigenes Tempo in das Einblendfeld eingeben.



4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

ERGEBNIS

Bei der schrittweisen Eingabe werden Tempomarkierungen an der Position der Eingabemarke eingefügt. Allmähliche Tempowechsel, zum Beispiel *rallentando*, werden auch an der Position der Eingabemarke und standardmäßig mit der Dauer einer Viertelnote eingegeben. Allmähliche Tempowechsel verlängern sich nicht, wenn Sie Noten eingeben.

Wenn Sie Tempomarkierungen zu vorhandener Musik hinzufügen, werden diese bei der rhythmischen Position des ausgewählten Taktstrichs, Notenkopfes oder der ausgewählten Pause hinzugefügt. Allmähliche Tempoänderungen erstrecken sich über die Dauer der ausgewählten Elemente.

WEITERE SCHRITTE

Sie können allmähliche Tempoänderungen verlängern/kürzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 692

[Allmähliche Tempoänderungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 696


Tempomarkierungen im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Tempomarkierungen über das Tempoebblendfeld eingeben. Dies kann während der schrittweisen Eingabe geschehen, Sie können aber auch zu bereits bestehenden Noten Tempomarkierungen hinzufügen.

HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standard-Mauseingabeeinstellung **Element bei Auswahl erstellen**.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie einen Taktstrich, einen Notenkopf oder eine Pause an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Tempomarkierung hinzufügen möchten.
 - Wählen Sie mehrere Elemente aus, über die hinweg Sie einen allmählichen Tempowechsel hinzufügen wollen.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Tempo**, um den Tempo-Bereich anzuzeigen.

3. Klicken Sie im Tempo-Bereich auf die Tempomarkierung, die Sie möchten.
4. Optional: Wählen Sie einen Modifikator aus den verfügbaren Optionen aus.

HINWEIS

Sie können nur zu **Allmählicher Tempowechsel** oder **Relativer Tempowechsel** Modifikatoren hinzufügen.

ERGEBNIS

Bei der schrittweisen Eingabe werden Tempomarkierungen an der Position der Eingabemarke eingefügt. Allmähliche Tempowechsel, zum Beispiel *rallentando*, werden auch an der Position der Eingabemarke und standardmäßig mit der Dauer einer Viertelnote eingegeben, erweitern sich aber nicht, wenn Sie Noten eingeben.

Wenn Sie Tempomarkierungen zu vorhandener Musik hinzufügen, werden diese bei der rhythmischen Position des ausgewählten Taktstrichs, Notenkopfes oder der ausgewählten Pause hinzugefügt. Allmähliche Tempoänderungen erstrecken sich über die Dauer der ausgewählten Elemente.

WEITERE SCHRITTE

Sie können allmähliche Tempoänderungen verlängern/kürzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 692

[Allmähliche Tempoänderungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 696

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 147

Eingabemethoden für Takte und Taktstriche

Sie können Takte und Taktstriche sowohl mit der Tastatur eingeben, indem Sie das Einblendfeld für Takte und Taktstriche verwenden, als auch mit der Maus, indem Sie die verfügbaren Optionen im Bereich für Takte und Taktstriche nutzen. Zusätzlich können Sie Takte mit der Systemspur eingeben, die es Ihnen ermöglicht, andere Arten von rhythmischer Dauer einzugeben, also eine bestimmte Zählzeitregion.

Normalerweise müssen Sie in Dorico Elements keine Takte erstellen, da diese automatisch je nach Bedarf erzeugt werden, wenn Sie Noten eingeben. Sie können jedoch vorab Takte hinzufügen, zum Beispiel, wenn Sie ein bestehendes Musikstück kopieren oder arrangieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte](#) auf Seite 431

[Taktstriche](#) auf Seite 436

[Systemspur](#) auf Seite 280

[Taktpausen während der schrittweisen Eingabe eingeben](#) auf Seite 170

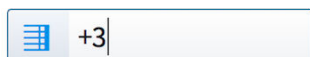
Takte und Taktstriche (Einblendfeld)

Die Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Einblendfeld für Takte und Taktstriche eingeben können, um Takte und Zählzeiten hinzuzufügen und zu löschen. Hier finden Sie auch Einträge, mit denen sich verschiedene verfügbare Taktstriche eingeben lassen.

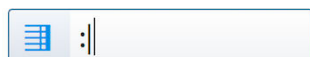
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Takte und Taktstriche auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt ist oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-B**.
- Wählen Sie **Schreiben > Takt oder Taktstrich erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Einblendfeld für Takte und Taktstriche mit einem beispielhaften Eintrag für die Takteingabe



Das Einblendfeld für Takte und Taktstriche mit einem beispielhaften Eintrag für einen Taktstrich



Der Schalter **Takte und Taktstriche** im Notations-Werkzeugfeld

Takte

Beispielaktion	Eintrag im Einblendfeld
Zwei Takte hinzufügen	2 oder +2
Vierzehn Takte hinzufügen	14 oder +14
Einen Takt löschen	-1
Sechs Takte löschen	-6
Eine Taktpause einfügen	rest
Leere Takte am Ende der Partie löschen	trim

Sie können eine Anzahl von Zählzeiten angeben, die Sie hinzufügen/löschen möchten, indem Sie die Anzahl der Zählzeiten eingeben, die entweder von der Anzahl, die der Zählzeiten-Einheit entspricht gefolgt werden sollen, z. B. 5 für Achtelnoten, oder dem Buchstaben, der der Zählzeiten-Einheit entspricht, z. B. h für halbe Noten. Wenn Sie Ziffern sowohl für die Anzahl der Zählzeiten als auch für die Zählzeiten-Einheit verwenden, müssen Sie diese durch ein Leerzeichen oder einen Bindestrich trennen. Sie können auch Zählzeiten in Form einer Taktart angeben, z. B. 3/4 für Dreiviertelnoten-Zählzeiten.

Zählzeiten

Beispielaktion	Eintrag im Einblendfeld
Zwei Viertelnoten-Zählzeiten hinzufügen	2q, 2-6, 2 6 oder 2/4
Zwei Halbnoten-Zählzeiten hinzufügen	2h, 2-7, 2 7, 2/2, oder 4/4
Zählzeiteinheit einer ganzen Note hinzufügen	1w, 1-8, 1 8 oder 4/4
Vier Achtelnoten-Zählzeiten hinzufügen	4e, 4-5, 4 5, 4/8, oder 2/4
Zwei Sechzehntelnoten-Zählzeiten hinzufügen	2x, 2-4, 2 4, 2/16, oder 1/8
Zwei Viertelnoten-Zählzeiten löschen	-2q, -2-6, -2 6 oder -2/4

Diese Listen sind nicht vollständig, da Sie eine beliebige Anzahl an Takten und Zählzeiten über das Einblendfeld einfügen bzw. löschen und auch mit den Ziffern eins bis neun Zählzeit-Einheiten festlegen können, wie Sie das auch bei der Noteneingabe zur Festlegung des Notenwerts tun würden. Diese Tabellen sollen veranschaulichen, wie Sie die Eingabe strukturieren können, um Takte und Zählzeiten einzugeben und zu löschen und Taktpausen einzugeben.

Taktstriche

Taktstrichart	Eintrag im Einblendfeld
Normal (einfach)	, single oder normal
Doppelt	oder double
Letzter] oder final
Dreifach	triple
Wiederholung beginnen	: oder start
Wiederholung beenden	: oder end
Wiederholung beenden/beginnen	: :, : :, end-start oder endstart

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktpausen während der schrittweisen Eingabe eingeben](#) auf Seite 170

[Takte](#) auf Seite 431

[Taktstriche](#) auf Seite 436

[Takte/Zählzeiten löschen](#) auf Seite 431

Takte und Taktstriche (Bereich)

Mit dem Bereich für Takte und Taktstriche können Sie Takte, Taktpausen und verschiedene Arten von Taktstrichen eingeben. Der Bereich findet sich am rechten Rand des Fensters im Schreiben-Modus.

- Sie können den Bereich für Takte und Taktstriche ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus auf **Takte und Taktstriche** klicken.



Sie können auch das Fenster ein-/ausblenden, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/oder Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.

Der Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

Takte einfügen

Ermöglicht es Ihnen, festzulegen, wie viele Takte Sie einfügen möchten und wo, zum Beispiel am Ende der Partie.

Taktpause einfügen

Ermöglicht Ihnen, eine Taktpause einzufügen.

Taktstrich erzeugen

Enthält die verschiedenen Taktstriche, die Sie eingeben können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bereiche ein-/ausblenden](#) auf Seite 16

Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld für Takte und Taktstriche eingeben und sowohl bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen oder sie in bereits vorhandene Noten einfügen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie einen vorhandenen Taktstrich aus, an den weitere Takte/Zählzeiten angefügt werden sollen.
 - Wählen Sie ein vorhandenes Element aus, vor dem Takte/Zählzeiten eingefügt werden sollen.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-B** um das Einblendfeld für Takte und Taktstriche zu öffnen.
3. Geben Sie die Anzahl der Takte/Zählzeiten ein, die Sie hinzufügen möchten. Geben Sie also zum Beispiel 2 ein, um zwei Takte einzufügen, oder 2q um zwei Viertelnoten-Zählzeiten einzugeben.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

ERGEBNIS

Die angegebene Anzahl an Takten/Zählzeiten wird eingefügt.

Bei der schrittweisen Eingabe werden Takte/Zählzeiten ab der Position der Eingabemarke eingefügt. Wenn die Eingabemarke sich beim Eingeben von Takten in der Mitte des Taktes befindet, werden so viele Zählzeiten eingegeben, dass der letzte erstellte Takt genügend

Zählzeiten besitzt. Die Eingabemarke bleibt an derselben Position, so dass Sie weiterhin von dieser Position aus Noten eingeben können.

Wenn Sie Takte/Zählzeiten vorhandenen Noten hinzufügen, dann werden diese nach einem ausgewählten Taktstrich und vor einem ausgewählten Element, einschließlich Taktarten, eingefügt.

TIPP

Eine weitere Möglichkeit, Takte einzufügen, besteht darin, einen Notenwert auszuwählen, z. B. eine ganze Note im 4/4-Takt, und während der schrittweisen Eingabe wiederholt **Leertaste** zu drücken.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 208

[Takte](#) auf Seite 431

Takte im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Takte im Bereich Takte und Taktstriche eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie einen vorhandenen Taktstrich aus, nach dem Takte angefügt werden sollen.
 - Wählen Sie ein vorhandenes Element aus, vor dem Takte eingefügt werden sollen.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Takte und Taktstriche**, um den Bereich für Takte und Taktstriche anzuzeigen.

3. Im Abschnitt **Takte einfügen** des Bereichs für Takte und Taktstriche können Sie die Anzahl der einzufügenden Takte ändern, indem Sie den Wert im Wertefeld ändern.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus, um die Stelle festzulegen, an der Sie Takte einfügen möchten:
 - **Beginn der Partie:** Takte werden ab dem Beginn der Partie eingegeben.
 - **Beginn der Auswahl:** Takte werden ab der ausgewählten Note oder Pause eingegeben.
 - **Ende der Partie:** Takte werden am Ende der Partie eingegeben.

HINWEIS

Wenn Sie Takte ab der Position der Eingabemarke einfügen möchten, müssen Sie sicherstellen, dass Sie **Beginn der Auswahl** aus dem Menü ausgewählt haben.

5. Klicken Sie auf **Takte einfügen**.
-

ERGEBNIS

Die angegebene Anzahl von Takten wird eingefügt.

Bei der schrittweisen Eingabe werden Takte ab der Position der Eingabemarke eingefügt.

Wenn Sie **Beginn der Auswahl** ausgewählt haben, werden Takte direkt nach dem ausgewählten Taktstrich und direkt vor einer ausgewählten Note, einem ausgewählten Takt oder einer Taktart eingegeben.

TIPP

Eine weitere Möglichkeit, Takte einzufügen, besteht darin, einen Notenwert auszuwählen, z. B. eine ganze Note im 4/4-Takt, und während der schrittweisen Eingabe wiederholt **Leertaste** zu drücken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte](#) auf Seite 431

Takte/Zählzeiten mit der Systemspur eingeben

Sie können Takte/Zählzeiten in bereits bestehende Noten einfügen, zum Beispiel, wenn Sie sich im Nachhinein entscheiden, vor dem nächsten Abschnitt mehrere Takte zu wiederholen. Sie können ganze Takte oder auch nur ein paar Zählzeiten einfügen.

HINWEIS

Sie können die Systemspur während der Noteneingabe nicht verwenden.

VORAUSSETZUNGEN

Die Systemspur wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der Systemspur die Region aus, deren Dauer Sie einfügen möchten. Wenn Sie zum Beispiel zwei Takte einfügen möchten, wählen Sie direkt vor der Stelle, an der Sie die zwei neuen Takte einfügen möchten, in der Systemspur zwei Takte aus.
2. Klicken Sie über der Systemspur auf **Hinzufügen**.



Der **Hinzufügen**-Schalter über der Systemspur



Der **Hinzufügen**-Schalter wird hervorgehoben, wenn Sie mit der Maus darüber fahren

ERGEBNIS

Die in der Systemspur ausgewählte rhythmische Dauer wird direkt nach dem Ende des ausgewählten Bereichs eingefügt. Bestehende Noten hinter dem ausgewählten Bereich werden durch die eingefügten Takte/Zählzeiten nach hinten verschoben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemspur](#) auf Seite 280

Taktstriche mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Taktstriche mit dem Einblendfeld für Takte und Taktstriche eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen. Sie können auch die Art der vorhandenen Taktstriche ändern.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie Taktstriche nur auf einzelnen Notenzeilen eingeben möchten, müssen Sie auf diesen Zeilen eine eigenständige Tonart eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

- Wählen Sie eine vorhandene Note oder Pause direkt rechts von der Position, an der Sie einen Taktstrich einfügen wollen.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-B** um das Einblendfeld für Takte und Taktstriche zu öffnen.
 3. Geben Sie den gewünschten Taktstrich in das Einblendfeld ein.
Geben Sie zum Beispiel || für einen doppelten Taktstrich ein.
 4. Auf eine der folgenden Arten können Sie den Taktstrich eingeben und das Einblendfeld schließen:
 - Um einen Taktstrich auf allen Notenzeilen einzugeben, drücken Sie die **Eingabetaste**.
 - Um nur auf der ausgewählten Notenzeile einen Taktstrich einzugeben, drücken Sie **Alt-Taste-Eingabetaste**.

HINWEIS

Sie können Taktstriche nur in einzelne Notenzeilen eingeben, die bereits eine unabhängige Taktart besitzen.

5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Bei der schrittweisen Eingabe werden Taktstriche an der Position der Eingabemarke eingefügt. Wenn Sie Taktstriche zu vorhandener Musik hinzufügen, werden sie unmittelbar links neben einer ausgewählten Note oder Pause hinzugefügt.

Wenn Sie vorhandene Taktstriche ändern, ersetzt der neue Taktstrich direkt den ausgewählten Taktstrich.

Die Umgebungsmusik passt sich automatisch an den Taktstrich an. Notengruppierungen, Pausen und durch Haltebögen verbundene Noten passen sich gegebenenfalls an.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 208

[Taktstriche](#) auf Seite 436

[Noten eingeben](#) auf Seite 154

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 200

Taktstriche im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Taktstriche im Bereich Takte und Taktstriche eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen. Sie können auch die Art der vorhandenen Taktstriche ändern.

HINWEIS


Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standard-Mauseingabeeinstellung **Element bei Auswahl erstellen**.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie Taktstriche nur auf einzelnen Notenzeilen eingeben möchten, müssen Sie auf diesen Zeilen eine eigenständige Tonart eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

- Wählen Sie eine vorhandene Note oder Pause direkt rechts von der Position, an der Sie einen Taktstrich einfügen wollen.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Takte und Taktstriche**, um den Bereich für Takte und Taktstriche anzuzeigen.

 3. Auf eine der folgenden Arten können Sie den gewünschten Taktstrich eingeben:
 - Um einen Taktstrich auf allen Notenzeilen einzugeben, klicken Sie ihn im Bereich für Takte und Taktstriche an.
 - Um einen Taktstrich nur auf der ausgewählten Notenzeile einzugeben, klicken Sie ihn im Bereich für Takte und Taktstriche mit gedrückter **Alt-Taste** an.

HINWEIS

Sie können Taktstriche nur in einzelne Notenzeilen eingeben, die bereits eine unabhängige Taktart besitzen.

ERGEBNIS

Bei der schrittweisen Eingabe werden Taktstriche an der Position der Eingabemarke eingefügt. Wenn Sie Taktstriche zu vorhandener Musik hinzufügen, werden sie unmittelbar links neben einer ausgewählten Note oder Pause hinzugefügt.

Wenn Sie vorhandene Taktstriche ändern, ersetzt der neue Taktstrich direkt den ausgewählten Taktstrich.

Die Umgebungsmusik passt sich automatisch an den Taktstrich an. Notengruppierungen, Pausen und durch Haltebögen verbundene Noten passen sich gegebenenfalls an.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Taktstriche](#) auf Seite 436
- [Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 208
- [Noten eingeben](#) auf Seite 154
- [Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 147

Eingabemethoden für Dynamikanweisungen

Sie können Dynamikanweisungen sowohl mit der Tastatur eingeben, indem Sie das Dynamik-Einblendfeld verwenden, als auch mit der Maus im Dynamik-Bereich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Dynamikanweisungen](#) auf Seite 488
- [Dynamikanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 217
- [Dynamikanweisungen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 218
- [Niente-Gabeln](#) auf Seite 494
- [Ausdrucksangaben vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen](#) auf Seite 496

Dynamik-Einblendfeld

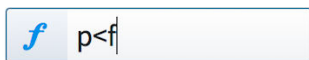
Die Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Dynamik-Einblendfeld eintragen können, um die verschiedenen verfügbaren Dynamikanweisungen einzugeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Dynamikwechsel auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt ist oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-D**.
- Wählen Sie einen vorhandenen Dynamikwechsel aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.

- Wählen Sie **Schreiben > Dynamikwechsel erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Dynamik-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe



Der **Dynamik**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Dynamik oder Expression	Eintrag im Einblendfeld
<i>pianissimo: pp</i>	pp
<i>piano: p</i>	p
<i>mezzo piano: mp</i>	mp
<i>mezzo forte: mf</i>	mf
<i>forte: f</i>	f
<i>fortissimo: ff</i>	ff
<i>subito</i>	subito, sub oder sub.
<i>possibile</i>	possibile, poss oder poss.
<i>poco</i>	poco
<i>molto</i>	molto
<i>più</i>	piu oder più
<i>meno</i>	meno
<i>mosso</i>	mosso
<i>crescendo: <</i>	<
<i>cresc. (Text)</i>	cresc
<i>diminuendo: ></i>	>
<i>dim. (Text)</i>	dim
<i>crescendo, dann diminuendo messa di voce:</i> <>	<>
<i>diminuendo, dann crescendo:</i> ><	><

Dynamik oder Expression	Eintrag im Einblendfeld
<i>niente</i> -Gabeln, die mit einem kleinen Kreis beginnen/enden	o< oder >o
<i>niente</i> -Gabeln, die mit dem Buchstaben »n« beginnen/enden	n< oder >n
<i>sforzando</i> : <i>sfz</i>	sfz
<i>rinforzando</i> : <i>rfz</i>	rfz

Diese Liste ist nicht vollständig, da Sie alles als Ausdrucksangabe eintragen können. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Arten von Dynamikanweisungen einzugeben.

TIPP

Sie können Gabeln direkt ohne Einblendfeld in die Partitur eingeben, indem Sie **Umschalttaste-**, für eine Crescendo-Gabel und **Umschalttaste-**, für eine Diminuendo-Gabel drücken.

Sie können das Aussehen einzelner allmählicher Dynamikanweisungen ändern, indem Sie in der **Dynamik**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs **Cresc.-/Dim.-Stil** aktivieren und eine der verfügbaren Optionen auswählen.

Ausdrucksangaben in das Dynamik-Einblendfeld eingeben

Sie können Ausdrucksangaben in das Dynamik-Einblendfeld eingeben, zum Beispiel *poco*, *molto*, *subito*, *espressivo* oder *dolce*. Diese Angaben erscheinen in der richtigen Kursivschrift neben der Dynamikanweisung.

Sie müssen allerdings auch eine sofortige Dynamikanweisung zur Begleitung eingeben, zum Beispiel *p* oder *f*, und die beiden mit einem Leerzeichen trennen, zum Beispiel *f molto* oder *p espressivo*.

Sie können sofortige Dynamikanweisungen ausblenden, wenn Sie nur die Ausdrucksangabe anzeigen möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 488

[Niente-Gabeln](#) auf Seite 494

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden](#) auf Seite 496

Dynamik-Bereich

Der Dynamik-Bereich enthält die verschiedenen in Dorico Elements verfügbaren Dynamikanweisungen, darunter auch allmähliche Dynamikanweisungen, Dynamikangaben und Ausdrucksangaben, zum Beispiel *poco* und *possibile*.

- Sie können den Dynamik-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus auf **Dynamik** klicken.



Sie können auch das Fenster ein-/ausblenden, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/oder Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.

Der Dynamik-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

Sofortige Dynamikwechsel

Enthält Dynamikanweisungen wie *pp* und *f* und Modifikatoren wie *subito* und *possibile*. Im oberen Teil dieses Abschnitts werden die verfügbaren Modifikatoren in Feldern angezeigt.

Sie können Modifikatoren nur mit einer Dynamikanweisung eingeben.

Allmähliche Dynamikwechsel

Enthält Dynamikanweisungen wie \leftarrow und \rightarrow und Modifikatoren wie *poco* und *niente*. Im oberen Teil dieses Abschnitts werden die verfügbaren Modifikatoren in Feldern angezeigt.

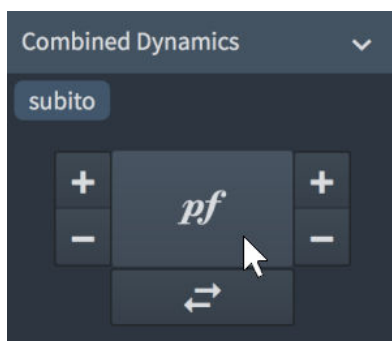
Sie können Modifikatoren nur mit einer Dynamikanweisung eingeben.

Stärke/Anschlagstärke

Enthält Dynamikanweisungen wie *sfz* und *fz*.

Kombinierte Dynamikwechsel

Ermöglicht Ihnen, eigene Dynamikkombinationen zu erstellen, zum Beispiel *fffpp*. Mit den Steuerelementen können Sie die Dynamikanweisungen auf jeder Seite erhöhen oder erniedrigen und ihre Reihenfolge verändern.



Der Abschnitt **Kombinierte Dynamikwechsel** im Dynamik-Bereich

Dynamikanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Dynamikanweisungen und Ausdrucksangaben mit dem Dynamik-Einblendfeld eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen. Sie können auch in mehrstimmigen Kontexten in jeder Stimme unterschiedliche Dynamikanweisungen eingeben.

TIPP

Sie können die Dynamik auch während der schrittweisen Eingabe ändern, indem Sie diese Schritte durchführen, wenn die Eingabemarke sich an der rhythmischen Position der Dynamikanweisung befindet, die Sie ändern möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie bestehende Noten aus, über die hinweg Sie Dynamikanweisungen hinzufügen wollen.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-D**, um das Dynamik-Einblendfeld zu öffnen.
3. Geben Sie die gewünschte Dynamikanweisung in das Einblendfeld ein. Geben Sie zum Beispiel *p*, *p<f>p* oder *f>* ein.
4. Auf eine der folgenden Arten können Sie Dynamikanweisungen eingeben und das Einblendfeld schließen:

- Um die Dynamikanweisungen für alle Stimmen auf der Notenzeile einzugeben, drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Geben Sie während der Noteneingabe die Dynamiksymbole nur in die Stimme ein, die durch die Eingabemarke angezeigt wird, indem Sie **Alt-Taste-Eingabetaste** drücken.

Offene Dynamikanweisungen, zum Beispiel $p<$, verlängern sich während der schrittweisen Eingabe automatisch, wenn Sie mit der Noteneingabe fortfahren oder die Eingabemarke fortbewegen, indem Sie die **Leertaste** drücken.

5. Optional: Beenden Sie offene Dynamikanweisungen während der schrittweisen Eingabe, indem Sie **Umschalttaste-/** drücken oder das Dynamik-Einblendfeld erneut öffnen und eine andere sofortige Dynamikanweisung, zum Beispiel f , eingeben.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikanweisungen werden eingegeben. Stimmabhängige Dynamikanweisungen werden standardmäßig unter der Notenzeile positioniert, selbst wenn sie in eine Stimme mit Halsrichtung nach oben eingegeben werden.

Bei der schrittweisen Eingabe werden Dynamikanweisungen an der Position der Eingabemarke eingegeben und automatisch verlängert, wenn Sie eine offene allmähliche Dynamikanweisung dabei haben. Stimmabhängige Dynamikanweisungen werden in die Stimme eingegeben, die durch das Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke angegeben werden.

Wenn Sie zu bestehenden Noten Dynamikanweisungen zuordnen, werden der ersten Note in der Auswahl sofortige Dynamikanweisungen und über die gesamte Auswahl hinweg allmähliche Dynamikwechsel hinzugefügt.

HINWEIS

- Wenn Sie eine dynamische Phrase, zum Beispiel $p<f>p$, in das Einblendfeld eingegeben haben, dauert jede Dynamikanweisung und Gabel standardmäßig eine Viertelnote. Sie können allmähliche Dynamikanweisungen und Dynamik-Gruppen später verlängern/kürzen.
- Einige Ausdrucksangaben, zum Beispiel *molto*, erscheinen eher vor den sofortigen Dynamikanweisungen als nach ihnen, auch wenn Sie sie nicht in dieser Reihenfolge eingeben. Dies folgt der allgemein anerkannten Praxis für die Platzierung von Ausdrucksangaben.

Sie können sofortige Dynamikanweisungen später ausblenden, wenn Sie nur die Ausdrucksangabe anzeigen möchten.

WEITERE SCHRITTE

Sie können Dynamikanweisungen innerhalb von Dynamikphrasen verschieben und die Platzierung von Dynamikanweisungen relativ zur Notenzeile ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 488

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 501

[Stimmenabhängige Dynamikanweisungen](#) auf Seite 494

[Dynamikanweisungen rhythmisch verschieben](#) auf Seite 491

[Allmähliche Dynamikwechsel und Gruppen von Dynamikanweisungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 497

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden](#) auf Seite 496

[Platzierung von Dynamikanweisungen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 489

Dynamikanweisungen im entsprechenden Bereich eingeben


Sie können Dynamikanweisungen und Ausdrucksangaben im Dynamik-Bereich eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen. Sie

können auch in mehrstimmigen Kontexten in jeder Stimme unterschiedliche Dynamikanweisungen eingeben.

HINWEIS

- Sie können die Dynamik auch während der schrittweisen Eingabe ändern, indem Sie diese Schritte durchführen, wenn die Eingabemarke sich an der rhythmischen Position der Dynamikanweisung befindet, die Sie ändern möchten.
 - Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standard-Mauseingabeeinstellung **Element bei Auswahl erstellen**.
-

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie bestehende Noten aus, über die hinweg Sie Dynamikanweisungen hinzufügen wollen.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Dynamik**, um den Dynamik-Bereich anzuzeigen.

3. Auf eine der folgenden Arten können Sie die gewünschten Dynamikanweisungen eingeben:
 - Um Dynamikanweisungen für alle Stimmen auf der Notenzeile einzugeben, klicken Sie sie im Dynamik-Bereich an.
 - Geben Sie während der Noteneingabe die Dynamiksymbole nur in die Stimme ein, die durch die Eingabemarke angezeigt wird, indem Sie bei gedrückter **Alt-Taste** im Dynamik-Bereich auf sie klicken.

HINWEIS

- Heben Sie die Auswahl für Dynamikanweisungen nicht auf, wenn Sie ihnen Ausdrucksangaben oder nähere Anweisungen hinzufügen möchten.
 - Bei der Eingabe stimmenspezifischer Dynamikanweisungen können Sie die **Alt-Taste** loslassen, sobald Sie das Dynamiklevel, zum Beispiel *f*, eingegeben haben.
 - Allmähliche Dynamikanweisungen werden mit der Standarddauer einer Viertelnote eingegeben. Sie können allmähliche Dynamikanweisungen später verlängern/kürzen.
-
4. Optional: Klicken Sie im Dynamik-Bereich in den Abschnitten **Sofortige Dynamikwechsel** und **Allmähliche Dynamikwechsel** auf die gewünschten Ausdrucksangaben/näheren Anweisungen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikanweisungen werden eingegeben. Stimmabhängige Dynamikanweisungen werden standardmäßig unter der Notenzeile positioniert, selbst wenn sie in eine Stimme mit Halsrichtung nach oben eingegeben werden.

Bei der schrittweisen Eingabe werden Dynamikanweisungen bei der Eingabemarke eingefügt. Stimmabhängige Dynamikanweisungen werden in die Stimme eingegeben, die durch das Viertelnotsymbol neben der Eingabemarke angegeben werden.

Wenn Sie zu bestehenden Noten Dynamikanweisungen zuordnen, werden der ersten Note in der Auswahl sofortige Dynamikanweisungen und über die gesamte Auswahl hinweg allmähliche Dynamikwechsel hinzugefügt.

HINWEIS

- Einige Ausdrucksangaben, zum Beispiel *molto*, erscheinen eher vor den sofortigen Dynamikanweisungen als nach ihnen, auch wenn Sie sie nicht in dieser Reihenfolge eingeben. Dies folgt der allgemein anerkannten Praxis für die Platzierung von Ausdrucksangaben.
- Sie können allmähliche Dynamikanweisungen auch eingeben, indem Sie im Dynamik-Bereich auf die gewünschte allmähliche Dynamikanweisung klicken, vorausgesetzt, dass im Notenbereich nichts ausgewählt ist. Danach klicken Sie auf die allmähliche Dynamikanweisung und ziehen sie auf die gewünschte Länge.

WEITERE SCHRITTE

Sie können Dynamikanweisungen innerhalb von Dynamikphrasen verschieben und die Platzierung von Dynamikanweisungen relativ zur Notenzeile ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 488

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden](#) auf Seite 496

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 147

Eingabemethoden für Akkordsymbole

Sie können Akkordsymbole in Dorico Elements mit der Computertastatur und jedem angeschlossenen MIDI-Keyboard eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole](#) auf Seite 471

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 224

[Navigation während der Akkordsymboleingabe](#) auf Seite 223

Akkordsymbole-Einblendfeld

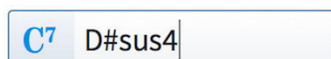
Die Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Akkordsymbole-Einblendfeld eintragen können, um die verschiedenen verfügbaren Akkordsymbolkomponenten einzugeben. Sie können sie in beliebiger Kombination eingeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Akkordsymbole auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt ist oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-Q**.
- Wählen Sie ein vorhandenes Akkordsymbol aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Akkordsymbol erzeugen**.
- Klicken Sie auf **Akkordsymbole** im Notations-Werkzeugfeld.



Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Akkordsymbole-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe



Der **Akkordsymbole**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

HINWEIS

Wenn Sie mehrere Eingabearten nacheinander ohne Leerzeichen in das Akkordsymbole-Einblendfeld eingeben, können Sie sie kombinieren, um komplexere Akkordsymbole zu erstellen. Geben Sie zum Beispiel Eblocrian für das folgende Akkordsymbol ein:

E_bLoc.

Grundtöne für Akkordsymbole

Grundtonart für Akkordsymbole

Eintrag im Einblendfeld

Englische Notennamen

C, Db, F#, B und so weiter

C, Db, F#, B und so weiter

Deutsche Notennamen

C, Des, Fis, H und so weiter

C, Db, F#, H und so weiter

Fixed-do Solfège

do, reb, so, so#, ti und so weiter

C, Db, F, F#, B und so weiter

Nashville-Zahlen, die Stufen darstellen

1, 2b, 4#, 7 und so weiter

Wenn C-Dur angenommen wird:

C, Db, F#, B und so weiter

Akkordsymbolintervallarten

Akkordsymbolintervallart

Eintrag im Einblendfeld

Dur

maj, M, ma oder den Grundton eingeben und sonst nichts.

Moll

m, min oder mi

Vermindert

dim, di oder o

Übermäßig

aug, au, ag oder +

Halbvermindert

half-dim, halfdim oder hd

6/9

6/9, 69 oder %

Akkordsymbolintervalle

Intervall

Eintrag im Einblendfeld

Große Septime

^7 oder ^

Große None

^9, maj9 oder 9maj7

Akkordsymbolalterationen

Akkordsymbolalterationsart	Eintrag im Einblendfeld
Alterationen	b5, #9 und so weiter
Hinzugefügte Noten	add#11, addF#, addBb und so weiter
Aufgehaltene Noten	sus4, sus9 und so weiter
Ausgelassene Noten	omit3, no7 und so weiter

Akkordsymbole mit alterierten Basstönen

Beispiel für ein Akkordsymbol mit einem alterierten Basston	Eintrag im Einblendfeld
G7/D	G7,D oder Gmaj7,D
C(♭5)/E♭	CMb5/Eb oder Cmajb5/Eb
Fm/D#	Fm/D# oder Fmi/D#

Polychordsymbole

Beispiel Polychordsymbole	Eintrag im Einblendfeld
G/E	G;E oder Gmaj;E
Cmaj7/D	CM7 D oder Cmaj7 D
Fm/D#	Fm D# Fmi D#

Keine Akkordsymbole

Kein Akkordsymbol	Eintrag im Einblendfeld
Kein Akkord	N.C., NC, no chord oder none

Modale Akkordsymbole

Modales Akkordsymbol	Eintrag im Einblendfeld
Ionisch	ionian
Dorisch	dorian
Phrygisch	phrygian
Lydisch	lydian

Modales Akkordsymbol	Eintrag im Einblendfeld
Mixolydisch	mixolydian
Äolisch	aeolian
Lokrisch	locrian
Melodisch Moll	melodicminor
Harmonisch Moll	harmonicminor
Ganzton	wholetone
Oktatonische oder verminderte Halbganze	diminishedhalfwhole, diminishedsemitonetone, octatonichalfwhole oder octatonicsemitonetone
Oktatonische oder verminderte Ganzhalbe	diminishedwholehalf, diminishedtonesemitone, octatonicwholehalf oder octatonictonesemitone

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es sehr viele mögliche Akkordsymbole gibt. Sie soll lediglich die verschiedenen Komponenten veranschaulichen, die Sie verwenden können, um verschiedene Akkordsymbole einzugeben.

HINWEIS

Das Erscheinungsbild der erzeugten Akkordsymbole wird durch die Standardeinstellungen von Dorico Elements bestimmt. Die Struktur Ihres Eintrags in das Akkordsymbole-Einblendfeld wird dabei nicht berücksichtigt. Wenn Sie zum Beispiel einen C-Dur-Akkord eingeben, erhalten Sie immer dasselbe Akkordsymbol, egal, ob Sie im Einblendfeld C, Cmaj oder CM eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole](#) auf Seite 471

Navigation während der Akkordsymboleingabe

Sie müssen das Akkordsymbole-Einblendfeld nicht jedes Mal neu öffnen, wenn Sie mehrere Akkordsymbole eingeben möchten, da Sie es auch manuell an andere Positionen verschieben können.

Mit einer Computertastatur navigieren

Sie können das Akkordsymbole-Einblendfeld verschieben, um auf anderen Noten Akkordsymbole einzugeben, ohne es schließen und für jede Note neu öffnen zu müssen.

Navigation des Einblendfelds	Tastaturbefehl
Verschieben Sie das Einblendfeld zur nächsten Zählzeit.	Leertaste
Bewegen Sie das Einblendfeld zur vorherigen Zählzeit zurück.	Umschalttaste-Leertaste

Navigation des Einblendfelds

Tastaturbefehl

Verschieben Sie das Einblendfeld an den Anfang des nächsten Takts.

Tab-Taste

Bewegen Sie das Einblendfeld an den Anfang des vorherigen Takts.

Umschalttaste-Tab-Taste

Verschieben Sie das Einblendfeld an eine der folgenden Positionen, je nachdem, welche am nächsten ist:

Pfeil-nach-rechts-Taste/Pfeil-nach-links-Taste

- Nächste/vorherige Note
- Nächste/vorherige Pause
- Nächste/vorherige rhythmische Rasterposition

Verschieben Sie das Einblendfeld zum nächsten/vorherigen Akkordsymbol.

Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste/Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-links-Taste

Mit einem MIDI-Keyboard navigieren

Wenn Sie Akkordsymbole über ein MIDI-Keyboard eingeben, wird das Einblendfeld automatisch zur nächsten Zählzeit verschoben, nachdem Sie einen Akkord eingespielt haben.

Sie können bestimmte Tasten oder Schalter auf Ihrem MIDI-Keyboard festlegen, mit denen ein unterschiedliches Navigationsverhalten ausgelöst wird. Verwenden Sie den Schalter **MIDI Learn** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen**, um den Tastaturbefehlen unter **Noteneingabe > Akkordsymbol-Eingabe vorrücken** bestimmte Tasten zuzuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 52

[MIDI-Befehle zuweisen](#) auf Seite 56

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 55

Akkordsymbole eingeben

Sie können Akkordsymbole mit dem Akkordsymbole-Einblendfeld zu bestehenden Noten hinzufügen. Sie können das Akkordsymbole-Einblendfeld auch während der Noteneingabe öffnen; allerdings wird die Noteneingabe beendet, sobald Sie ein Akkordsymbol eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Note oder Pause aus, an der Sie das erste Akkordsymbol eingeben möchten.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-Q**, um das Einblendfeld für Akkordsymbole zu öffnen.
3. Auf eine der folgenden Arten können Sie das gewünschte Akkordsymbol in das Akkordsymbole-Einblendfeld eingeben:
 - Geben Sie die entsprechenden Buchstaben und Zahlen über die Computertastatur ein.
 - Spielen Sie den Akkord auf einem MIDI-Keyboard.
4. Optional: Bewegen Sie das Einblendfeld vorwärts, um Akkordsymbole an den folgenden Noten einzugeben.

5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Das festgelegte Akkordsymbol wird eingegeben.

HINWEIS

Das Akkordsymbol sieht eventuell anders aus als Ihre Eingabe im Einblendfeld, weil Dorico Elements Standardeinstellungen verwendet, um das Erscheinungsbild festzulegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole](#) auf Seite 471

Polychordsymbole eingeben

Polychordsymbole zeigen an, dass mehrere Akkorde, üblicherweise zwei, gleichzeitig gespielt werden. Sie können Polychords eingeben, wenn Sie Akkordsymbole mit einem MIDI-Keyboard eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie das Akkordsymbole-Einblendfeld im Schreiben-Modus.
 2. Spielen Sie den ersten Akkord des Polychords mit einer Hand.
Halten Sie die Tasten des ersten Akkords gedrückt.
 3. Spielen Sie den zweiten Akkord mit der anderen Hand.
-

ERGEBNIS

Die beiden Akkorde, die Sie gespielt haben, werden als Polychordsymbol eingegeben.

TIPP

Sie können Polychords auch erfassen, indem Sie die beiden Akkorde im Akkordsymbole-Einblendfeld eingeben und durch einen Strichpunkt oder ein Pipe-Zeichen/eine vertikale Linie trennen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole-Einblendfeld](#) auf Seite 220

Grundtöne in Akkordsymbolen anzeigen

Wenn Sie Akkordsymbole mit einem MIDI-Keyboard eingeben, können Sie den Grundton der Akkordsymbole anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie das Akkordsymbole-Einblendfeld im Schreiben-Modus.
2. Wenn Sie ein MIDI-Keyboard verwenden, können Sie den Grundton eines Akkordsymbols auf eine der folgenden Arten anzeigen:
 - Spielen Sie zuerst den Grundton mit einem Finger und danach die restlichen Noten des Akkords, während Sie den Grundton weiterhin gedrückt halten.
 - Spielen Sie alle Noten des Akkords zusammen, lassen Sie alle los und spielen Sie dann den Grundton erneut.

TIPP

Um ein Akkordsymbol einzugeben, das nur aus dem Grundton besteht, spielen Sie einfach eine einzelne Note.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole-Einblendfeld](#) auf Seite 220

Alterierte Basstöne in Akkordsymbolen anzeigen

Wenn Sie Akkordsymbole mit einem MIDI-Keyboard eingeben, können Sie anzeigen lassen, ob Akkorde alterierte Basstöne haben.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie das Akkordsymbole-Einblendfeld im Schreiben-Modus.
 2. Zeigen Sie auf Ihrem MIDI-Keyboard auf eine der folgenden Arten an, welche Note der alterierte Basston ist:
 - Spielen Sie alle Noten zusammen und den alterierten Basston ganz unten.
 - Spielen Sie den Akkord und den jeweiligen alterierten Basston separat: Halten Sie die Tasten für den Akkord gedrückt und spielen Sie dann den alterierten Basston, ohne die restlichen Akkordtasten loszulassen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole-Einblendfeld](#) auf Seite 220

Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen

Sie können Schlüssel und Oktavzeichen sowohl mit der Tastatur eingeben, indem Sie das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen verwenden, als auch mit der Maus im Schlüssel-Bereich.

Schlüssel und Oktavzeichen finden sich im selben Einblendfeld und Bereich, weil beide die Tonhöhe und das Register von Noten beeinflussen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schlüssel](#) auf Seite 477

[Oktavzeichen](#) auf Seite 482

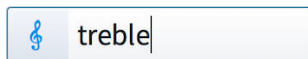
Schlüssel und Oktavzeichen (Einblendfeld)

Die folgende Tabelle enthält die Einträge für das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen, die Sie verwenden können, um die verschiedenen verfügbaren Schlüssel und Oktavzeichen einzugeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt ist oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-C**.
- Wählen Sie einen vorhandenen Schlüssel oder ein vorhandenes Oktavzeichen aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Schlüssel erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen mit einer beispielhaften Schlüsseleingabe



Das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen mit einer beispielhaften Schlüsseleingabe



Der **Schlüssel**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Schlüssel

Schlüsselart	Eintrag im Einblendfeld
Violinschlüssel	g, G, sol oder treble
Bassschlüssel	f, F, fa oder bass
Tenor C-Schlüssel	ct, CT, ut4 oder tenor
Alt C-Schlüssel	ca, CA, ut3 oder alto
Violinschlüssel, eine Oktave tiefer	g8ba, G8ba, g8dG8d, treble8ba oder treble8d
Ungestimmte Perkussion	perc

HINWEIS

Schlagzeugschlüssel (rechteckig) ist im Schlüssel-Bereich verfügbar.

Oktavzeichen

Funktion eines Oktavzeichens	Eintrag im Einblendfeld
Verschiebt Noten um 1 Oktave nach oben.	8va, 8, 8u oder 1u
Verschiebt Noten um 2 Oktaven nach oben.	15ma, 15, 15u oder 2u
Verschiebt Noten um 3 Oktaven nach oben.	22ma, 22, 22u oder 3u
Verschiebt Noten um 1 Oktave nach unten.	8ba, 8vb, 8d oder 1d
Verschiebt Noten um 2 Oktaven nach unten.	15ba, 15vb, 15d oder 2d
Verschiebt Noten um 3 Oktaven nach unten.	22ba, 22vb, 22d oder 3d
<i>Loco</i> -Anweisung	loco
Ende eines Oktavzeichens	oder stop

Geben Sie zum Beispiel **stop** ein, um während der schrittweisen Eingabe festzulegen, wo ein Oktavzeichen endet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schlüssel](#) auf Seite 477

[Oktavzeichen](#) auf Seite 482

Schlüssel-Bereich

Der Schlüssel-Bereich enthält alle unterschiedlichen Arten von Schlüsseln und Oktavzeichen, die in Dorico Elements verfügbar sind.

- Sie können den Schlüssel-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus auf **Schlüssel** klicken.



Sie können auch das Fenster ein-/ausblenden, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/oder Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.

Der Schlüssel-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

Standardschlüssel

Enthält die Schlüssel, die Sie am wahrscheinlichsten benötigen werden, zum Beispiel Violin- und Bassschlüssel.

Oktavzeichen

Enthält Oktavlinien, die bis zu drei Oktaven darüber und darunter anzeigen, und eine *Locolinie*.

Schlüssel mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Schlüssel mit dem Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen. Sie können das Einblendfeld auch verwenden, um die Art der vorhandenen Schlüssel zu ändern.

In Dorico Elements können Sie Schlüssel nicht ausblenden. Wenn Sie einen Schlüssel also nicht anzeigen möchten, müssen Sie einen unsichtbaren Schlüssel eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie die Note, von der aus Sie in einem neuen Schlüssel fortfahren möchten.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-C**, um das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen zu öffnen.
3. Schreiben Sie die entsprechende Eingabe für den Schlüssel, den Sie möchten, in das Einblendfeld.
Geben Sie zum Beispiel **bass** oder **G8ba** ein.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

ERGEBNIS

Bei der schrittweisen Eingabe werden Schlüssel an der Position der Eingabemarke eingefügt. Die Noteneingabe wird nach der Eingabe des Schlüssels fortgesetzt, so dass Sie bei Bedarf weiterhin Noten und Schlüssel eingeben können.

Wenn Sie Notenschlüssel zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden diese direkt vor einem ausgewählten Notenkopf eingefügt und gelten für alle Noten auf dieser Notenzeile bis zum nächsten Notenschlüssel oder bis zum Ende der Partie.

Schlüssel gelten für alle Noten in der Notenzeile bis zum nächsten Schlüssel bzw. bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schlüssel](#) auf Seite 477


Schlüssel im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Schlüssel mit dem Schlüssel-Bereich eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen.

HINWEIS

- In Dorico Elements können Sie Schlüssel nicht ausblenden. Wenn Sie einen Schlüssel also nicht anzeigen möchten, müssen Sie einen unsichtbaren Schlüssel eingeben.
- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standard-Mauseingabeeinstellung **Element bei Auswahl erstellen**.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie die Note, von der aus Sie in einem neuen Schlüssel fortfahren möchten.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Schlüssel**, um den Bereich für Schlüssel zu anzeigen.

3. Klicken Sie im Schlüssel-Bereich auf den Schlüssel, den Sie möchten.

ERGEBNIS

Bei der schrittweisen Eingabe werden Schlüssel an der Position der Eingabemarke eingefügt. Die Noteneingabe wird nach der Eingabe des Schlüssels fortgesetzt, so dass Sie bei Bedarf weiterhin Noten und Schlüssel eingeben können.

Wenn Sie Notenschlüssel zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden diese direkt vor einem ausgewählten Notenkopf eingefügt und gelten für alle Noten auf dieser Notenzeile bis zum nächsten Notenschlüssel oder bis zum Ende der Partie.

Schlüssel gelten für alle Noten in der Notenzeile bis zum nächsten Schlüssel bzw. bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schlüssel](#) auf Seite 477

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 147

Oktavzeichen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Oktavzeichen mit dem Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie die Noten aus, bei denen Sie eine Oktavlinie einfügen wollen.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-C**, um das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen zu öffnen.
3. Schreiben Sie die entsprechende Eingabe für das Oktavzeichen, das Sie möchten, in das Einblendfeld.

Geben Sie beispielsweise **8va** für eine Oktavlinie ein, die die Noten um eine Oktave nach oben verschiebt.

4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
5. Optional: Drücken Sie während der schrittweisen Eingabe die **Leertaste**, um die Eingabemarke vorwärts zu bewegen und das Oktavzeichen zu verlängern.
Das Oktavzeichen verlängert sich auch automatisch, wenn Sie mit der Eingabe von Noten fortfahren.
6. Optional: Beenden Sie Oktavzeichen während der schrittweisen Eingabe, indem Sie das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen erneut öffnen und eine der folgenden Eingaben machen:
 - |
 - stop

ERGEBNIS

Bei der schrittweisen Eingabe werden Ornamente ab der Position der Eingabemarke eingefügt. Wenn Sie Oktavzeichen stoppen, enden sie an der Position der Eingabemarke.

Wenn Sie Oktavlinien zu bestehenden Noten hinzufügen, werden diese entweder über oder unter Ihrer Auswahl hinzugefügt, je nachdem, ob die Oktavlinie anzeigt, dass Noten höher oder niedriger als notiert gespielt werden.

TIPP

Sie können Oktavzeichen nach der Eingabe verlängern/kürzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schlüssel und Oktavzeichen \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 226

[Oktavzeichen](#) auf Seite 482

[Oktavzeichen verlängern/kürzen](#) auf Seite 483


Oktavzeichen im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Oktavzeichen mit dem Schlüssel-Bereich eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen.

HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standard-Mauseingabeeinstellung **Element bei Auswahl erstellen**.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie die Noten aus, bei denen Sie eine Oktavlinie einfügen wollen.
 2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Schlüssel**, um den Bereich für Schlüssel zu anzeigen.

 3. Klicken Sie im Schlüssel-Bereich auf das Oktavzeichen, das Sie möchten.
Alternativ können Sie beim Hinzufügen von Oktavzeichen zu bestehenden Noten zuerst das gewünschte Oktavzeichen im Schlüssel-Bereich anklicken und dann durch Klicken und Ziehen die gewünschte Länge einstellen.
-

ERGEBNIS

Bei der schrittweisen Eingabe werden Oktavzeichen bei der Eingabemarke eingefügt. Wenn Sie die Maus verwenden, werden Oktavzeichen allerdings nicht automatisch verlängert, wenn Sie mit der Eingabe von Noten fortfahren.

Wenn Sie Oktavlinien zu bestehenden Noten hinzufügen, werden diese entweder über oder unter Ihrer Auswahl hinzugefügt, je nachdem, ob die Oktavlinie anzeigt, dass Noten höher oder niedriger als notiert gespielt werden.

TIPP

Sie können Oktavzeichen nach der Eingabe verlängern/kürzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Oktavzeichen](#) auf Seite 482

[Oktavzeichen verlängern/kürzen](#) auf Seite 483

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 147

Eingabemethoden für Fermaten und Pausen

Sie können Fermaten und Pausen mit der Tastatur im Einblendfeld für Fermaten und Pausen im Schreiben-Modus und mit der Maus im Bereich für Fermaten und Pausen eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 521

[Richtige Positionierung für die Zäsureingabe](#) auf Seite 235

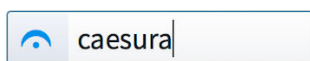
Fermaten und Pausen (Einblendfeld)

Die Tabelle enthält die Einträge für das Einblendfeld für Fermaten und Pausen, die Sie verwenden können, um die verschiedenen verfügbaren Fermaten und Pausen einzugeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Fermaten und Pausen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt ist oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-H**.
- Wählen Sie eine vorhandene Fermate oder Pause aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Fermate oder Pause erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Einblendfeld für Fermaten und Pausen mit einer beispielhaften Eingabe



Der Schalter **Fermaten und Pausen** im Notations-Werkzeugfeld














Arten von Fermaten und Pausen

Fermate



Eintrag im Einblendfeld

fer oder fermata

Arten von Fermaten und Pausen	Eintrag im Einblendfeld
Sehr lange Fermate 	fermataverylong
Lange Fermate 	fermatalong
Kurze Fermate 	fermatashort
Sehr kurze Fermate 	fermataveryshort
Kurze Fermate (Henze) 	fermatashorthenze
Lange Fermate (Henze) 	fermatalonghenze
Curlew (Britten) 	curlew
Zäsur 	caesura oder //
Dicke Zäsur 	caesurathick
Gebogene Zäsur 	caesuracurved
Kurze Zäsur 	caesurashort
Atemzeichen (Komma) 	breathmarkcomma, comma oder , (Komma)
Atemzeichen (Häkchen) 	breathmarktick

Arten von Fermaten und Pausen

Eintrag im Einblendfeld

Atemzeichen (Aufwärtsbogen)

breathmarkupbow



Atemzeichen (Salzedo)

breathmarksalzedo



HINWEIS

Die Curlew-Markierung wurde ursprünglich von Benjamin Britten für das Stück »Curlew River« erdacht, eine Parabel für kirchliche Aufführungen, inspiriert vom japanischen Nō-Theater. Die Markierung gibt an, dass ein Spieler eine Note oder Pause in asynchroner Musik bis zu einem Synchronisationspunkt halten soll.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 521

[Arten von Fermaten](#) auf Seite 521

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 523

[Arten von Atemzeichen](#) auf Seite 523

Fermaten und Pausen (Bereich)

Der Bereich für Fermaten und Pausen ermöglicht Ihnen die Eingabe aller möglichen Arten von Fermaten und Pausen, die in Dorico Elements verfügbar sind, darunter auch alternative Fermatenversionen.

- Sie können den Bereich für Fermaten und Pausen ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus auf **Fermaten und Pausen** klicken.



Sie können auch das Fenster ein-/ausblenden, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/oder Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.

Der Bereich für Fermaten und Pausen enthält die folgenden Abschnitte:

- **Fermaten**
- **Atemzeichen**
- **Zäsuren**

HINWEIS

Fermaten und Pausen haben aktuell keine Auswirkungen auf die Wiedergabe; dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

Fermaten und Pausen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Fermaten und Pausen mit dem entsprechenden Einblendfeld eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie eine vorhandene Note aus, bei der Sie eine Fermate oder Pause einfügen wollen.

HINWEIS

Sie können jeweils nur eine Fermate oder Pause zu einer Note hinzufügen.

2. Drücken Sie **Umschalttaste-H**, um das Einblendmenü für Fermaten und Pausen zu öffnen.
 3. Geben Sie die gewünschte Fermate oder Pause in das Einblendfeld ein.
Geben Sie zum Beispiel **fermata** oder **caesura** ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Bei der schrittweisen Eingabe wird die festgelegte Fermate oder Pause an der Position der Eingabemarke eingegeben.

Fermaten erscheinen über der ausgewählten Note, und über allen Fermaten und Pausen an dieser rhythmischen Position auf allen Notenzeilen, oder der rhythmischen Position der Note, des Akkordes oder der Pause, die mit dem Ende der Fermate übereinstimmt.

Atemzeichen stehen rechts von der Eingabemarke oder der ausgewählten Note.

Zäsuren stehen links von der Eingabemarke oder der ausgewählten Note und erscheinen in allen Notenzeilen an derselben rhythmischen Position.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 521

Fermaten und Pausen im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Fermaten und Pausen mit dem entsprechenden Einblendfeld eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen.

HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standard-Mauseingabeeinstellung **Element bei Auswahl erstellen**.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie eine vorhandene Note aus, bei der Sie eine Fermate oder Pause einfügen wollen.

HINWEIS

Sie können jeweils nur eine Fermate oder Pause zu einer Note hinzufügen.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Fermaten und Pausen**, um den Bereich für Fermaten und Pausen anzuzeigen.



3. Klicken Sie im Bereich für Fermaten und Pausen auf die Fermate oder Pause, die Sie möchten.

ERGEBNIS

Bei der schrittweisen Eingabe wird die festgelegte Fermate oder Pause an der Position der Eingabemarke eingegeben.

Fermaten erscheinen über der ausgewählten Note, und über allen Fermaten und Pausen an dieser rhythmischen Position auf allen Notenzeilen, oder der rhythmischen Position der Note, des Akkordes oder der Pause, die mit dem Ende der Fermate übereinstimmt.

Atemzeichen stehen rechts von der Eingabemarke oder der ausgewählten Note.

Zäsuren stehen links von der Eingabemarke oder der ausgewählten Note und erscheinen in allen Notenzeilen an derselben rhythmischen Position.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 521

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 147

Richtige Positionierung für die Zäsureingabe

Zäsuren werden üblicherweise am Ende eines Taktes vor dem Taktstrich eingefügt. In Dorico Elements müssen Zäsuren mit der Note verbunden werden, die direkt hinter der gewünschten Eingabeposition steht, da Dorico Elements die Zäsuren dann automatisch richtig platzieren kann.

Wenn Ihre Mauseingabe auf **Zeiger mit Element laden** eingestellt ist und Sie Zäsuren eingeben, müssen Sie die erste Note im nächsten Takt anklicken, damit links neben dem Taktstrich eine Zäsur erscheint. Sie können auch direkt auf den Taktstrich klicken.



Eine richtig eingegebene Zäsur. Die gestrichelten Verbindungslinien sind mit dem Notenkopf hinter dem Taktstrich verbunden, was bedeutet, dass die Zäsur richtig vor dem Taktstrich platziert ist.



Eine falsch eingegebene Zäsur. Durch Anklicken links neben dem Taktstrich wird die Zäsur mit der letzten Achtelnote im Takt verbunden.

Wenn die Zäsur richtig eingegeben wird, verbinden die gestrichelten Linien sie mit dem Notenkopf unmittelbar hinter dem Taktstrich.

Wenn die gestrichelten Verbindungslinien die Zäsur nicht mit dem Notenkopf unmittelbar hinter dem Taktstrich verbinden, müssen Sie die Zäsur löschen und neu eingeben. Bei falscher Eingabe können Zäsuren zu Abstandsproblemen führen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 521

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 523

Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen

Sie können Ornamente, darunter auch Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen, sowohl mit der Tastatur eingeben, indem Sie das Ornamente-Einblendfeld verwenden, als auch mit der Maus im Ornamente-Bereich.

Sie können Ornamente und Arpeggio-Zeichen zu bestehenden Noten und während der schrittweisen Eingabe hinzufügen, Glissando-Linien können aber nicht während der

schrittweisen Eingabe eingetragen werden. Sie können Glissando-Linien nur eingeben, indem Sie sie zu bestehenden Noten hinzufügen.

Sie können die Art und Länge von Jazz-Artikulationen im Ornamente-Bereich, aber nicht im Einblendfeld festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente](#) auf Seite 558

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 572

[Glissando-Linien](#) auf Seite 578

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 582

[Jazz-Ornamente](#) auf Seite 583

[Ornamente mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 239

[Ornamente im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 240

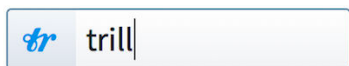
Ornamente-Einblendfeld

Die folgende Tabelle enthält die Einträge für das Ornamente-Einblendfeld, die Sie verwenden können, um verschiedene Ornamente, Arpeggio-Hinweise, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen einzugeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Ornamente auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt ist oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
- Wählen Sie ein vorhandenes Ornament aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Ornament erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Ornamente-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe



Der **Ornamente**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Ornamente

Ornamentart	Eintrag im Einblendfeld
Triller: <i>tr</i>	tr oder trill
Kurzer Triller: <i>tr</i>	shorttr
Doppelschlag: <i>tr</i>	turn
Mordent: <i>tr</i>	mor oder mordent





Trillerintervalle

Trillerintervall	Eintrag im Einblendfeld
Große Sekunde	tr 2 oder tr M2

Trillerintervall	Eintrag im Einblendfeld
Kleine Terz	tr m3
Reine Quinte	tr p5
Übermäßige Quarte	tr aug4
Verminderte Quinte	tr dim5

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es sehr viele mögliche Trillerintervalle gibt. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Trillerintervalle festzulegen.

Jazz-Ornamente

Arten von Jazz-Ornamenten	Eintrag im Einblendfeld
Flip 	flip
Smear 	smear
Jazz-Turn 	jazz oder shake
Bend 	bend

Arpeggio-Zeichen

Arten von Arpeggio-Zeichen	Eintrag im Einblendfeld
Zeichen: Arpeggio aufwärts	arp, arpup oder arpeggioup
Zeichen: Arpeggio abwärts	arpdown oder arpeggiodown
Zeichen: Kein Arpeggio	nonarp oder nonarpeggio

Glissando-Linien

Arten von Glissando-Linien	Eintrag im Einblendfeld
Gerade Glissando-Linie	gliss
Wellenförmige Glissando-Linie	glisswavy

Jazz-Artikulationen

Arten von Jazz-Artikulationen	Eintrag im Einblendfeld
Plop (bend)	plop
Plop (smooth)	plopsmooth
Scoop	scoop
Doit (bend)	doit
Doit (smooth)	doitsmooth
Fall (bend)	fall
Fall (smooth)	fallsmooth

TIPP

Im Ornamente-Bereich auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus sind noch zusätzliche Ornamente verfügbar.

Sie können die Art und Länge von Jazz-Artikulationen im Ornamente-Bereich, aber nicht im Einblendfeld festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arpeggio-Zeichen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 240

[Glissando-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 242

[Ornamente](#) auf Seite 558

[Trillerintervalle](#) auf Seite 564

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 572

[Glissando-Linien](#) auf Seite 578

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 582

[Jazz-Ornamente](#) auf Seite 583

Ornamente-Bereich

Der Ornamente-Bereich ermöglicht es, alle Arten von Ornamenten, darunter auch Jazz-Artikulationen, Arpeggio-Zeichen und Glissando-Linien, einzugeben.

- Sie können den Ornamente-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus auf **Ornamente** klicken.



Sie können auch das Fenster ein-/ausblenden, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/oder Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.

Der Ornamente-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

Jazz

Enthält Ornamente und Tonhöhenänderungen, die in der Jazz-Musik üblich sind, zum Beispiel Bends, Scoops und Falls.

Barock und Klassik

Enthält Ornamente, wie sie in der Barock- und Klassik-Musik üblich sind, wie Mordente, Doppelschläge und Triller.

Arpeggierung

Enthält die verschiedenen Arten von Arpeggio-Zeichen.

HINWEIS

Während der schrittweisen Eingabe können Sie keine Arpeggio-Zeichen mit der Maus eingeben.

Glissandi

Enthält die verschiedenen Arten von Glissando-Linien.

Ornamente mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Ornamente und Jazz-Ornamente mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie eine einzelne bestehende Note aus, zu der Sie ein Ornament hinzufügen möchten.
 - Wählen Sie bestehende Noten aus, über die hinweg Sie einen Triller hinzufügen wollen.

HINWEIS

Sie können jeweils nur ein Ornament zu einer Note hinzufügen.

2. Drücken Sie **Umschalttaste-O**, um das Ornamente-Einblendfeld zu öffnen.
 3. Schreiben Sie die entsprechende Eingabe für das Ornament, das Sie möchten, in das Einblendfeld.
Geben Sie zum Beispiel **trill** für einen Triller oder **mor** für ein Mordent.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Bei der schrittweisen Eingabe werden Ornamente an der Eingabemarke eingefügt. Die Länge eines Trillers entspricht der Dauer des rhythmischen Wertes der Note, die an der Eingabemarke eingegeben wird, und die standardmäßig ein Intervall von einer Sekunde haben, entweder Dur oder Moll, abhängig vom Kontext. Wenn Sie ein Intervall für Ihren Triller festgelegt haben, gilt das Intervall nur für die erste Note in der Auswahl. Sie können jedoch das Intervall mitten im Triller ändern.

Wenn Sie Ornamente zu bestehenden Noten hinzufügen, werden die Ornamente über der ausgewählten Note eingegeben. Triller werden oberhalb der ersten ausgewählten Note eingegeben, mit einer Verlängerungslinie über alle nachfolgenden ausgewählten Noten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente](#) auf Seite 558

[Jazz-Ornamente](#) auf Seite 583

[Noten eingeben](#) auf Seite 154

[Intervalle mitten im Triller ändern](#) auf Seite 566

Ornamente im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Ornamente und Jazz-Ornamente mit dem Ornamente-Bereich eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen.

HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standard-Mauseingabeeinstellung **Element bei Auswahl erstellen**.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie eine einzelne bestehende Note aus, zu der Sie ein Ornament hinzufügen möchten.
 - Wählen Sie bestehende Noten aus, über die hinweg Sie einen Triller hinzufügen wollen.

HINWEIS

Sie können jeweils nur ein Ornament zu einer Note hinzufügen.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Ornamente**, um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.



3. Klicken Sie im Ornamente-Bereich auf das Ornament, das Sie möchten.
-

ERGEBNIS

Bei der schrittweisen Eingabe werden Ornamente an der Eingabemarke eingefügt. Triller werden mit der Standarddauer einer Viertelnote eingegeben.

Wenn Sie Ornamente zu bestehenden Noten hinzufügen, werden die Ornamente über der ausgewählten Note eingegeben. Triller werden oberhalb der ersten ausgewählten Note eingegeben, mit einer Verlängerungslinie über alle nachfolgenden ausgewählten Noten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente](#) auf Seite 558

[Jazz-Ornamente](#) auf Seite 583

[Noten eingeben](#) auf Seite 154

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 147

Arpeggio-Zeichen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Arpeggio-Zeichen mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen. Sie können auch notenzeilenübergreifende Arpeggio-Zeichen zwischen Noten in verschiedenen Notenzeilen eingeben, die zum gleichen Instrument gehören, wie Klavier oder Harfe.

HINWEIS

Sie können jeweils nur ein Arpeggio-Zeichen gleichzeitig zu einer Note oder einem Akkord hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie bestehende Noten aus, zu denen Sie ein Arpeggio-Zeichen hinzufügen möchten.

HINWEIS

- Für Instrumente mit mehreren Notenzeilen, zum Beispiel Klavier und Harfe, können Sie vorhandene Noten in mehreren Notenzeilen auswählen, um notenzeilenübergreifende Arpeggio-Zeichen zu erstellen. Sie können keine notenzeilenübergreifenden Arpeggio-Zeichen zwischen verschiedenen Instrumenten erstellen.
 - Arpeggio-Zeichen werden allen Noten in derselben Stimme an der ausgewählten rhythmischen Position hinzugefügt.
-
2. Optional: Drücken Sie während der schrittweisen Eingabe **Q**, um mit der Akkordeingabe zu beginnen.
 3. Drücken Sie **Umschalttaste-O**, um das Ornamente-Einblendfeld zu öffnen.
 4. Schreiben Sie die entsprechende Eingabe für das Arpeggio-Zeichen, das Sie möchten, in das Einblendfeld.
Geben Sie zum Beispiel `arpup` für ein Arpeggio aufwärts oder `arpdown` für ein Arpeggio abwärts ein.
 5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
 6. Optional: Geben Sie während der schrittweisen Eingabe die gewünschten Noten ein.
-

ERGEBNIS

Bei der schrittweisen Eingabe werden Arpeggio-Zeichen an der Position der Eingabemarke eingefügt.

Wenn Sie Arpeggio-Zeichen bestehenden Noten hinzufügen, werden sie links neben der ausgewählten Note oder dem ausgewählten Akkord eingegeben.

Die Länge von Arpeggio-Zeichen wird automatisch so angepasst, dass sie die Bandbreite aller Noten der ausgewählten Stimme an dieser rhythmischen Position abdecken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 236

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 572

[Noten eingeben](#) auf Seite 154

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 173

Arpeggio-Zeichen im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Arpeggio-Zeichen mit dem Ornamente-Bereich auf bestehende Noten einfügen. Sie können auch notenzeilenübergreifende Arpeggio-Zeichen zwischen Noten in verschiedenen Notenzeilen eingeben, die zum gleichen Instrument gehören, wie Klavier oder Harfe.

HINWEIS

- Sie können jeweils nur ein Arpeggio-Zeichen gleichzeitig zu einer Note oder einem Akkord hinzufügen; außerdem können Sie Arpeggio-Zeichen nicht während der schrittweisen Eingabe mit der Maus hinzufügen.
- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standard-Mauseingabeeinstellung **Element bei Auswahl erstellen**.

Wenn Sie **Zeiger mit Element laden** eingestellt haben, können Sie keine Notenzeilen- und Stimmen-übergreifenden Arpeggio-Zeichen erstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus bestehende Noten aus, zu denen Sie ein Arpeggio-Zeichen hinzufügen möchten.

HINWEIS

- Für Instrumente mit mehreren Notenzeilen, zum Beispiel Klavier und Harfe, können Sie vorhandene Noten in mehreren Notenzeilen auswählen, um notenzeilenübergreifende Arpeggio-Zeichen zu erstellen. Sie können keine notenzeilenübergreifenden Arpeggio-Zeichen zwischen verschiedenen Instrumenten erstellen.
- Arpeggio-Zeichen werden allen Noten in derselben Stimme an der ausgewählten rhythmischen Position hinzugefügt.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Ornamente**, um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.



3. Klicken Sie im Ornamente-Bereich im **Arpeggierung**-Abschnitt auf das Arpeggio-Zeichen, das Sie möchten.
-

ERGEBNIS

Das ausgewählte Arpeggio-Zeichen wird nun links neben der ausgewählten Note oder dem ausgewählten Akkord eingegeben. Die Länge des Zeichens wird automatisch so angepasst, dass es die Bandbreite aller Noten der ausgewählten Stimme an dieser Rhythmusposition abdeckt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 572

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 147

Glissando-Linien mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Glissando-Linien mit dem Ornamente-Einblendfeld zwischen bestehenden Noten eingeben. Sie können Glissando-Linien zwischen angrenzenden und nicht angrenzenden Noten eingeben.

HINWEIS

Während der schrittweisen Eingabe können Sie keine Glissando-Linien eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:
 - Die Note, von der aus die Glissando-Linie beginnen soll.
 - Beliebige zwei Noten, die Sie mit einer Glissando-Linie verbinden möchten.

TIPP

Die beiden Noten können in verschiedenen Stimmen sein.

2. Drücken Sie **Umschalttaste-O**, um das Ornamente-Einblendfeld zu öffnen.
3. Schreiben Sie den entsprechenden Eintrag für die Glissando-Linie, die Sie möchten, in das Einblendfeld.

- Geben Sie **gliss** für eine gerade Glissando-Linie ein.
 - Geben Sie **glisswavy** für eine wellenförmige Glissando-Linie ein.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie zwei Noten ausgewählt haben, wird die angegebene Glissando-Linie zwischen den ausgewählten Noten eingegeben.

Wenn Sie nur eine einzelne Note auswählen, beginnt die festgelegte Glissando-Linie bei der ausgewählten Note und endet bei der nächsten Note auf der Notenzeile, auch wenn sie sich durch Pausen zieht.

HINWEIS

- Sie können keine Glissando-Linie auf der letzten Note einer Notenzeile eingeben.
 - Glissando-Linien passen sich nicht automatisch um Noten oder Pausen zwischen den ausgewählten Noten an. Wenn Glissando-Text angezeigt wird, kann der Text mit Notizen oder Pausen kollidieren. In diesem Fall empfehlen wir Ihnen, weitere Anpassungen vorzunehmen, zum Beispiel den Glissando-Text für diese Glissando-Linie nicht anzuzeigen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 236

[Glissando-Linien](#) auf Seite 578

[Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 580

[Anzeige von Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 580

Glissando-Linien im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Glissando-Linien mit dem Ornamente-Bereich zwischen bestehenden Noten eingeben. Sie können Glissando-Linien zwischen angrenzenden und nicht angrenzenden Noten eingeben.

HINWEIS

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standard-Mauseingabeeinstellung **Element bei Auswahl erstellen**.

Wenn Sie **Zeiger mit Element laden** eingestellt haben, können Sie Glissando-Linien nur zwischen der angeklickten und der direkt darauffolgenden Note eingeben.

- Während der schrittweisen Eingabe können Sie keine Glissando-Linien eingeben.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:

- Die Note, von der aus die Glissando-Linie beginnen soll.
- Beliebige zwei Noten, die Sie mit einer Glissando-Linie verbinden möchten.

TIPP

Die beiden Noten können in verschiedenen Stimmen sein.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Ornamente**, um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.



3. Klicken Sie im Ornamente-Bereich auf die Art von Glissando-Linie, die Sie möchten.

- **Glissando (gerade)**



- **Glissando (wellenförmig)**



ERGEBNIS

Wenn Sie zwei Noten ausgewählt haben, wird die angegebene Glissando-Linie zwischen den ausgewählten Noten eingegeben.

Wenn Sie nur eine einzelne Note auswählen, beginnt die festgelegte Glissando-Linie bei der ausgewählten Note und endet bei der nächsten Note auf der Notenzeile, auch wenn sie sich durch Pausen zieht.

HINWEIS

- Sie können keine Glissando-Linie auf der letzten Note einer Notenzeile eingeben.
 - Glissando-Linien passen sich nicht automatisch um Noten oder Pausen zwischen den ausgewählten Noten an. Wenn Glissando-Text angezeigt wird, kann der Text mit Notizen oder Pausen kollidieren. In diesem Fall empfehlen wir Ihnen, weitere Anpassungen vorzunehmen, zum Beispiel den Glissando-Text für diese Glissando-Linie nicht anzuzeigen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Glissando-Linien](#) auf Seite 578

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 147

Jazz-Artikulationen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Jazz-Artikulationen mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen.

HINWEIS

Sie können Jazz-Ornamente, zum Beispiel Flips oder Jazz-Turns, auf dieselbe Weise eingeben wie Ornamente.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie bestehende Noten aus, bei denen Sie Jazz-Artikulationen einfügen wollen.
 2. Drücken Sie **Umschalttaste-O**, um das Ornamente-Einblendfeld zu öffnen.
 3. Schreiben Sie die entsprechende Eingabe für die Jazz-Artikulation, die Sie möchten, in das Einblendfeld.
Geben Sie zum Beispiel **scoop** für einen Scoop oder **fall** für einen Fall ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die von Ihnen angegebene Jazz-Artikulation wird auf allen ausgewählten Noten eingegeben. Bei der Noteneingabe ist dies in der Regel die vorherige Note, die Sie eingegeben haben.

HINWEIS

Wenn Sie das Einblendfeld verwenden, gelten Ihre projektweiten Linienstil-Einstellungen für alle Jazz-Artikulationen. Sie können ihre Art/Länge nach der Eingabe ändern.

Wenn Sie den Bereich verwenden, können Sie bei der Eingabe den Linienstil von Jazz-Artikulationen festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 236

[Ornamente mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 239

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 582

[Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern](#) auf Seite 584

[Linienstil von Jazz-Artikulationen \(smooth\) ändern](#) auf Seite 584


Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Jazz-Artikulationen mit dem Ornamente-Bereich eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen.

HINWEIS

- Sie können Jazz-Ornamente, zum Beispiel Flips oder Jazz-Turns, auf dieselbe Weise eingeben wie Ornamente.
 - Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standard-Mauseingabeeinstellung **Element bei Auswahl erstellen**.
-

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie bestehende Noten aus, bei denen Sie Jazz-Artikulationen einfügen wollen.
 2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Ornamente**, um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.

 3. Klicken Sie im Ornamente-Bereich im **Jazz**-Abschnitt auf die Jazz-Artikulation, die Sie möchten.
-

ERGEBNIS

Die von Ihnen angegebene Jazz-Artikulation wird auf allen ausgewählten Noten eingegeben. Bei der Noteneingabe ist dies in der Regel die vorherige Note, die Sie eingegeben haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 240

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 147

Eingabemethoden für Spielanweisungen und Pedallinien

Sie können Spielanweisungen sowohl mit der Tastatur eingeben, indem Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld verwenden, als auch mit der Maus im Spielanweisungen-Bereich. In Dorico Elements gelten Pedallinien als Spielanweisungen, da beide Elemente den Klang beeinflussen, den ein Instrument erzeugt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen](#) auf Seite 600

[Spielanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 249

[Spielanweisungen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 250

Spielanweisungen-Einblendfeld

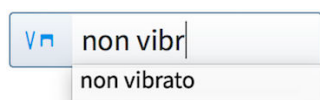
Die folgende Tabelle enthält die Einträge für das Spielanweisungen-Einblendfeld, das Sie nutzen können, um Spielanweisungen, Pedallinien und Anweisungen für erneutes Betätigen des Pedals einzugeben.

Wenn Sie anfangen, eine Spielanweisung in das Spielanweisungen-Einblendfeld einzugeben, erscheint ein Menü, das Ihnen mögliche Spielanweisungen vorschlägt, die auf den Buchstaben/Wörtern basieren, die Sie eingeben. Sie können dann eine dieser Spielanweisungen zur Eingabe auswählen.

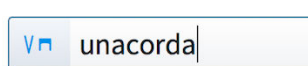
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Spielanweisungen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt ist oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-P**.
- Wählen Sie eine vorhandene Spielanweisung aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Spielanweisung erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Spielanweisungen-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe, um eine Spielanweisung einzufügen



Das Spielanweisungen-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe, um eine Pedallinie einzufügen



Der **Spielanweisungen**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Spielanweisungen

Spielanweisung	Eintrag im Einblendfeld
<i>Vibrato</i>	vibrato
<i>Senza vibrato</i>	senza vibrato
<i>Naturale</i> (nat.)	nat
Con sord.	con sord
Starker Luftdruck	strong air pressure
Doppelzunge	double-tongue
Bogen nach unten	downbow
Bogen nach oben	upbow
<i>Sul ponticello</i>	sul pont
<i>Sul tasto</i>	sul tasto
<i>Poco sul tasto</i>	pst

Spielanweisung	Eintrag im Einblendfeld
Pizzicato	pizz
<i>Spiccato</i>	spicc
Arco	arco
Zungenschnalzen (Stockhausen)	tongue click
Fingerschnipsen (Stockhausen)	finger click
Vibraphonmotor eingeschaltet	motor on
Vibraphonmotor ausgeschaltet	motor off
Offen	open
Dämpfen	damp
Dämpfen (viel)	damp large
Großes <i>Barré</i>	full barre
Kleines <i>Barré</i>	half barre
Anschlag aufwärts	strum up
Anschlag abwärts	strum down
Linke Hand	lh
Rechte Hand	rh

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es sehr viele mögliche Spielanweisungen gibt. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene gängige Spielanweisungsarten einzugeben.

Wenn Sie die richtige Eingabe für eine Spielanweisung nicht kennen, beginnen Sie einfach, einen Teil der Spielanweisung einzugeben und kontrollieren Sie, ob die Anweisung im Menü des Einblendfelds vorgeschlagen wird.

HINWEIS

Da Spielanweisungen bestimmten Samples entsprechen, müssen sie so wie beschrieben eingegeben oder aus dem Menü des Einblendfelds ausgewählt werden.

Pedallinien

Art von Pedallinie bzw. Anweisung zum erneuten Betätigen	Eintrag im Einblendfeld
Haltepedallinie	ped

Art von Pedallinie bzw. Anweisung zum erneuten Betätigen	Eintrag im Einblendfeld
Erneutes Betätigen in der Haltepedallinie	^, notch oder retake
Erneutes Betätigen in der Haltepedallinie entfernen	nonotch
Haltepedallinie beenden	*
<i>Sostenuto</i> -Pedallinie	sost
<i>Sostenuto</i> -Pedallinie beenden	s*
<i>Una Corda</i> -Pedallinien	unacorda
<i>Una Corda</i> -Pedallinien beenden	u*

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen](#) auf Seite 600

[Pedallinien](#) auf Seite 590

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Sustainpedals](#) auf Seite 591

[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds zu vorhandenen Pedallinien hinzufügen](#) auf Seite 251

Spielanweisungen-Bereich

Der Spielanweisungen-Bereich enthält alle in Dorico Elements verfügbaren Spielanweisungen, unterteilt in Instrumentenfamilien. Pedallinien sind im **Keyboard**-Abschnitt enthalten.

- Sie können den Spielanweisungen-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld rechts im Fenster im Schreiben-Modus auf **Spielanweisungen** klicken.



Sie können auch das Fenster ein-/ausblenden, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/oder Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.

Der Spielanweisungen-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

Häufig verwendet

Enthält häufig verwendete Spielanweisungen, die auch für mehrere verschiedene Instrumentenfamilien gelten, zum Beispiel »Stumm« und »Legato«.

Holzblasinstrumente

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für Holzblasinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »Klappenschläge« und »Pfeiftöne«.

Blechblasinstrumente

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für Blechblasinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »Cup-Dämpfer« und »abgestoppt«.

Ungestimmte Perkussion

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für ungestimmte Perkussionsinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »Rim« und »kratzen«.

Gestimmte Perkussion

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für gestimmte Perkussionsinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »Motor an« und »½ Ped« für Vibraphone.

Keyboard

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für Keyboardinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »Ped.« und verschiedene Pedalniveaus.

Chor

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für menschliche Stimmen eingesetzt werden, zum Beispiel »offener Mund« und »Zungenschmalzen«.

Streichinstrumente

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für Streichinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »col legno battuto« und »Bogen nach unten«.

Gitarre

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für Gitarren und bundierte Instrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »kleines Barré« und »Anschlag aufwärts«.

TIPP

Sie können in jedem Abschnitt mit dem Mauszeiger über die Optionen fahren, um die Namen der einzelnen Spielanweisungen anzuzeigen.

Spielanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Spielanweisungen über das Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen.

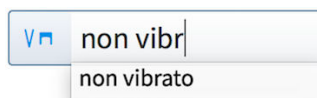
VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie eine vorhandene Note aus, bei der Sie eine Spielanweisung einfügen wollen.

HINWEIS

Sie können Spielanweisungen nur zu einer Note gleichzeitig hinzufügen.

2. Drücken Sie **Umschalttaste-P**, um das Spielanweisungen-Einblendfeld zu öffnen.
3. Schreiben Sie die entsprechende Eingabe für die Spielanweisung, die Sie möchten, in das Einblendfeld.
Geben Sie zum Beispiel **non vibrato** oder **tongue click** ein.
Wenn Sie anfangen, eine Spielanweisung in das Spielanweisungen-Einblendfeld einzugeben, erscheint ein Menü, das Ihnen mögliche Spielanweisungen vorschlägt, die auf den Buchstaben/Wörtern basieren, die Sie eingeben.



4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die Spielanweisung wird der ausgewählten Note hinzugefügt.

Bei der schrittweisen Eingabe werden Spielanweisungen an der Position der Eingabemarke eingefügt.

Spielanweisungen im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Spielanweisungen über den Spielanweisungen-Bereich eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen.

HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standard-Mauseingabeeinstellung **Element bei Auswahl erstellen**.

Wenn Sie mehreren Noten dieselbe Spielanweisung hinzufügen möchten, aktivieren Sie **Erstellung mehrerer Elemente mit der Maus erlauben** im **Bearbeiten**-Abschnitt der Seite **Noteneingabe und Bearbeitung** der **Programmeinstellungen**, damit Sie die Spielanweisung nicht für jede Note erneut auswählen müssen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie eine vorhandene Note aus, bei der Sie eine Spielanweisung einfügen wollen.

HINWEIS

Sie können Spielanweisungen nur zu einer Note gleichzeitig hinzufügen.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Spielanweisungen**, um den Bereich für Spielanweisungen zu anzeigen.



3. Klicken Sie im Spielanweisungen-Bereich auf die gewünschte Spielanweisung.

ERGEBNIS

Die Spielanweisung wird der ausgewählten Note hinzugefügt.

Bei der schrittweisen Eingabe werden Spielanweisungen an der Position der Eingabemarke eingefügt, auch wenn Sie **Zeiger mit Element laden** eingestellt haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 147

Pedallinien und Anweisungen für erneutes Betätigen des Pedals mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Pedallinien über das Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen. Da sich die Pedallinie beim Hinzufügen von Noten während der schrittweisen Eingabe automatisch verlängert, können Sie Anweisungen für erneutes Betätigen des Pedals eingeben, wenn Sie die entsprechende rhythmische Position erreichen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie die Noten aus, für die die Pedallinie gelten soll.
 2. Drücken Sie **Umschalttaste-P**, um das Spielanweisungen-Einblendfeld zu öffnen.
 3. Schreiben Sie die entsprechende Eingabe für die Pedallinie, die Sie möchten, in das Einblendfeld.
Geben Sie zum Beispiel **ped** für eine Haltepedallinie ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
Die Pedallinie wird eingegeben.
 5. Optional: Verlängern Sie während der schrittweisen Eingabe die Pedallinie, indem Sie die **Leertaste** drücken, um die Eingabemarke vorwärts zu bewegen.
Die Pedallinie verlängert sich auch automatisch, wenn Sie mit der Eingabe von Noten fortfahren.
 6. Optional: Geben Sie während der schrittweisen Eingabe Anweisungen für das erneute Betätigen des Pedals ein, indem Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld erneut an der entsprechenden rhythmischen Position öffnen und **^** oder **retake** eingeben.
 7. Optional: Beenden Sie die Pedallinie während der schrittweisen Eingabe, indem Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld erneut öffnen und den entsprechenden Eintrag eingeben.
Geben Sie zum Beispiel ***** ein, um eine Haltepedallinie zu beenden.
 8. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Während der schrittweisen Eingabe beginnen Pedallinien an der Position der Eingabemarke und enden auch dort.

Wenn Sie Pedallinien zu bestehenden Noten hinzufügen, werden die Linien über die ausgewählten Noten hinweg hinzugefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Sustainpedals](#) auf Seite 591
[Noten eingeben](#) auf Seite 154

[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds zu vorhandenen Pedallinien hinzufügen](#) auf Seite 251

[Positionen von Pedallinien](#) auf Seite 592

Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds zu vorhandenen Pedallinien hinzufügen

Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Einblendfelds zu vorhandenen Pedallinien hinzufügen.

HINWEIS

Sie können keine Anweisungen zum erneuten Betätigen zu *Sostenuto*- oder *Una-Corda*-Pedallinien hinzufügen.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben eine Sustainpedallinie eingegeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt an der rhythmischen Position aus, auf das sich die Anweisung zum erneuten Betätigen des Pedals beziehen soll.

2. Drücken Sie **Umschalttaste-P**, um das Spielanweisungen-Einblendfeld zu öffnen.
 3. Geben Sie ^ oder **retake** in das Einblendfeld ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die Anweisung zum erneuten Betätigen des Pedals wird an der ausgewählten rhythmischen Position eingegeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Sustainpedals](#) auf Seite 591
[Spielanweisungen-Einblendfeld](#) auf Seite 246


Pedallinien und Anweisungen für erneutes Betätigen des Pedals im Spielanweisungen-Bereich eingeben

Sie können Pedallinien und Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs eingeben.

HINWEIS

- Wenn Sie den Spielanweisungen-Bereich verwenden, können Sie während der schrittweisen Eingabe keine Pedallinien oder Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals eingeben.
 - Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standard-Mauseingabeeinstellung **Element bei Auswahl erstellen**.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, für die die Pedallinie gelten soll.
 2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Spielanweisungen**, um den Bereich für Spielanweisungen zu anzeigen.

 3. Klicken Sie im Spielanweisungen-Bereich im **Keyboard**-Abschnitt auf die gewünschte Pedallinie.
Wenn Sie nichts ausgewählt haben, können Sie alternativ auch im Spielanweisungen-Bereich im **Keyboard**-Abschnitt auf die gewünschte Pedallinie klicken und dann durch Klicken und Ziehen in der Partitur eine Pedallinie erstellen und auf die gewünschte Länge ziehen.
 4. Optional: Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Anweisung zum erneuten Betätigen des Pedals einfügen möchten.
 5. Optional: Klicken Sie im **Tasteninstrumente**-Abschnitt des Spielanweisungen-Bereichs auf **Pedal erneut betätigen**.
-

ERGEBNIS

Die Pedallinie wird für den ausgewählten Bereich eingegeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Sustainpedals](#) auf Seite 591
[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs zu vorhandenen Pedallinien hinzufügen](#) auf Seite 253
[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 147

Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs zu vorhandenen Pedallinien hinzufügen

Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs zu vorhandenen Pedallinien hinzufügen.

HINWEIS

Sie können keine Anweisungen zum erneuten Betätigen zu *Sostenuto*- oder *Una-Corda*-Pedallinien hinzufügen.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben eine Sustainpedallinie eingegeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt an der rhythmischen Position aus, auf das sich die Anweisung zum erneuten Betätigen des Pedals beziehen soll.
 2. Geben Sie die gewünschte Anweisung zum erneuten Betätigen des Pedals auf eine der folgenden Arten ein:
 - Klicken Sie im **Tasteninstrumente**-Bereich des Spielanweisungen-Bereichs auf **Pedal erneut betätigen**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Pedallinien > »Erneut betätigen«** hinzufügen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die Anweisung zum erneuten Betätigen des Pedals wird an der ausgewählten rhythmischen Position eingegeben.

TIPP

Alternativ, wenn in der Partitur nichts ausgewählt ist, können Sie im **Tasteninstrumente**-Abschnitt des Spielanweisungen-Bereichs auf **Pedal erneut betätigen** und dann auf die rhythmische Position klicken, an der Sie die Anweisung zum erneuten Betätigen eingeben möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Sustainpedals](#) auf Seite 591
[Eingabemethoden für Spielanweisungen und Pedallinien](#) auf Seite 245

Liedtext eingeben

Sie können Liedtext eingeben, indem Sie Text im Liedtext-Einblendfeld eintragen. Außerdem können Sie das Liedtext-Einblendfeld vorwärts zur nächsten Note auf der Notenzeile bewegen, ohne es für jede Note schließen und neu öffnen zu müssen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die erste Note aus, für die Sie Liedtext eingeben möchten.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-L**, um das Liedtext-Einblendfeld zu öffnen.
Standardmäßig ist die Textzeileneingabe bereits ausgewählt, wenn Sie das Liedtext-Einblendfeld öffnen.
3. Optional: Ändern Sie die Liedtextart auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste**, um die Textzeilennummer zu ändern.

- Drücken Sie **Umschalttaste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um Liedtext über der Notenzeile einzugeben.
 - Um Refrainzeilen einzugeben, drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um Textzeilen-Übersetzungen einzugeben, drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
4. Geben Sie das Wort oder die Silbe, die Sie der ausgewählten Note hinzufügen möchten, in das Einblendfeld ein.
- Um mehrere Wörter für eine einzelne Note einzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Leertaste**.
 - Um einen Bindestrich innerhalb eines einzelnen Worts oder einer Silbe einzugeben, drücken Sie **Alt-Taste--**.
 - Um eine Elision in einen Text einzufügen, drücken Sie **_**.
5. Auf eine der folgenden Arten können Sie das Einblendfeld zur nächsten Note weiterbewegen:
- Wenn Sie ein vollständiges Wort oder die letzte Silbe eines mehrsilbigen Worts eingegeben haben, drücken Sie die **Leertaste**.
 - Wenn Sie eine Silbe eines mehrsilbigen Worts eingegeben haben, die nicht die letzte Silbe ist, drücken Sie **-**.
 - Wenn Sie nicht möchten, dass der Silbe eine Erweiterungslinie oder ein Bindestrich folgt, drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste**.
6. Fahren Sie mit der Eingabe von Wörtern und Silben im Einblendfeld für den Rest der Noten fort, für die Sie Liedtext eingeben möchten.
7. Drücken Sie die **Eingabetaste** oder die **Esc-Taste**, um das Einblendfeld zu schließen. Das Einblendfeld wird automatisch geschlossen, wenn Sie die letzte Note in der Notenzeile erreicht haben.
-

ERGEBNIS

Der Text, den Sie in das Einblendfeld eingetragen haben, wird als die Liedtextart eingegeben, die durch das Symbol auf der linken Seite des Einblendfelds angezeigt wird.

Wenn Sie das Einblendfeld zur nächsten Note bewegt haben, indem Sie **-** gedrückt haben, erscheint ein Bindestrich nach dem letzten eingegebenen Liedtext. Dies wird für mehrsilbige Wörter über mehrere Noten hinweg verwendet.

Wenn Sie das Einblendfeld bewegt haben, indem Sie die **Leertaste** gedrückt haben, erscheint eine Lücke nach dem letzten eingegebenen Liedtext. Dies wird für einsilbige Wörter oder für die letzte Silbe mehrsilbiger Wörter verwendet.

HINWEIS

Sie können später festlegen, ob zwischen Texten eine Lücke oder ein Bindestrich erscheint, indem Sie die Silbenart ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext](#) auf Seite 535

[Navigation bei der Texteingabe](#) auf Seite 256

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 537

[Silbentypen in Liedtext](#) auf Seite 538

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 544

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 543

Liedtext-Einblendfeld

Mit dem Liedtext-Einblendfeld können Sie Liedtexte eingeben, was Refrainzeilen und Textzeilen-Übersetzungen mit einschließt. Mit Tastaturbefehlen können Sie jederzeit ändern, welche Art von Liedtext eingegeben wird.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Liedtexte auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt ist oder die Eingabemarke aktiviert ist:

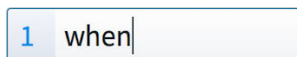
- Drücken Sie **Umschalttaste-L**.
- Wählen Sie einen vorhandenen Liedtext aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Liedtext erzeugen**.
- Klicken Sie auf **Liedtext** im Notations-Werkzeugfeld.



Liedtextzeilen

Das Einblendfeld öffnet sich automatisch so, dass Sie Liedtext in Zeile 1 eingeben können, außer Sie ändern eine bereits bestehende Textzeile.

Die links im Liedtext-Einblendfeld angezeigte Nummer gibt die Liedtextzeile an, in die der Text eingegeben wird.



Das Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für Zeile 1

Sie können die Zeilennummer ändern, indem Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste** drücken, wenn das Liedtext-Einblendfeld offen ist.



Das Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für Zeile 2

Über der Notenzeile angezeigte Liedtextzeilen

Sie können Liedtext in die Zeilen über der Notenzeile eingeben, indem Sie **Umschalttaste-Pfeil-nach-oben-Taste** drücken, wenn das Liedtext-Einblendfeld offen ist.

Wenn Sie dann die **Pfeil-nach-oben-Taste** und die **Pfeil-nach-unten-Taste** drücken, können Sie die Textzeilennummer über der Notenzeile ändern.

Refrainzeilen

Sie können Refrainzeilen eingeben, indem Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste** drücken, wenn das Liedtext-Einblendfeld offen ist. Das können Sie tun, wenn Sie Liedtext in die Zeilen über und unter der Notenzeile eingeben.

Auf der linken Seite des Einblendfelds wird ein **c** für »Chorus Lines«, also Refrainzeilen, angezeigt.



Das Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für eine Refrainzeile

Textzeilen-Übersetzungen

Sie können Textzeilen-Übersetzungen eingeben, indem Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste** drücken, wenn das Liedtext-Einblendfeld offen ist.

Links im Einblendfeld wird neben der Textzeilennummer, in der Sie eine Textzeilen-Übersetzung hinzufügen möchten, ein Sternchen (*) angezeigt.

1* quand|

Das Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für eine Textzeilen-Übersetzung

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 253

[Liedtext](#) auf Seite 535

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 537

Navigation bei der Texteingabe

Sie können das Liedtext-Einblendfeld bewegen, um neuen Liedtext einzugeben und bestehenden Liedtext zu bearbeiten, ohne dass Sie das Liedtext-Einblendfeld schließen und wieder öffnen müssen.

Navigation des Einblendfelds	Tastaturbefehl
Derzeitiges Wort abschließen und das Einblendfeld zur nächsten Note oder zum nächsten Akkord verschieben.	Leertaste
Derzeitige Silbe abschließen und das Einblendfeld zur nächsten Note oder zum nächsten Akkord verschieben.	- (Bindestrich)
Das Einblendfeld zur nächsten Note weiterbewegen, ohne eine Erweiterungslinie oder einen Bindestrich anzuzeigen.	Pfeil-nach-rechts-Taste
Bewegen Sie den Mauszeiger zum nächsten/ vorherigen Buchstaben. Wenn der nächste/ vorherige Buchstabe zu einem anderen Liedtext gehört, bewegt sich das Einblendfeld zu diesem Liedtext weiter.	Pfeil-nach-rechts-Taste/Pfeil-nach-links-Taste
Das Einblendfeld innerhalb von Textzeilen von Silbe zu Silbe vorwärts/rückwärts bewegen.	Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste/Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste
Leerzeichen innerhalb eines Wortes oder einer Silbe einfügen, ohne das Einblendfeld zu bewegen.	Umschalttaste-Alt-Taste-Leertaste
Einen Bindestrich innerhalb eines einzelnen Worts oder einer Silbe einfügen, ohne das Einblendfeld zu bewegen.	Alt-Taste-- (Bindestrich)
Einen Elisionsbogen in einem Wort oder einer Silbe einfügen.	_ (Unterstrich)

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext](#) auf Seite 535

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 253

Studierzeichen eingeben

Sie können Studierzeichen mit der Maus und der Tastatur eingeben. Sie können Bindebögen entweder zu bestehenden Noten hinzufügen oder während der schrittweisen Eingabe festlegen.

HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standard-Mauseingabeeinstellung **Element bei Auswahl erstellen**.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie ein Studierzeichen eingeben möchten. Zum Beispiel einen Taktstrich oder eine Note.

HINWEIS

Sie können nur ein Studierzeichen auf einmal eingeben, selbst wenn Sie mehrere Elemente ausgewählt haben.

2. Drücken Sie **Umschalttaste-A**.
Alternativ können Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Studierzeichen** klicken.



ERGEBNIS

Ein Studierzeichen wird an der Position eingegeben, an der die gewählte Note, Pause oder ein anderes Element beginnt, oder am ausgewählten Taktstrich.

Die Reihenfolge der Studierzeichen wird automatisch aktualisiert, was heißt, dass Sie sie in jeder beliebigen Reihenfolge eingeben können, auch vor oder zwischen bereits bestehenden Studierzeichen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Studierzeichen](#) auf Seite 605

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 147

Marker/Timecodes eingeben

Sie können Marker an bestimmten zeitlichen Positionen eingeben. Abhängig von Ihren projektweiten Einstellungen können auch Timecodes neben Markern angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Bewegen Sie im Schreiben-Modus die Abspielmarke zu der zeitlichen Position, an der Sie einen Marker eingeben möchten.
 2. Drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-M**.
-

ERGEBNIS

Ein Marker wird an der Position der Abspielmarke eingefügt. Dieser Marker zeigt den Standardtext »Marker« an und enthält einen Timecode für diese Position, wenn Sie sich dafür entschieden haben, Timecodes in Markern anzuzeigen.

TIPP

Sie können Marker auch eingeben, indem Sie im Abschnitt Marker im Videobereich auf **Marker hinzufügen** klicken. Mit dieser Methode können Sie direkt im Dialog **Marker hinzufügen** einen Timecode eingeben anstatt an der Abspielmarke einen Marker einzufügen. Daher kann es nützlich sein, wenn Sie zum Beispiel schon die Timecodes für jeden Marker kennen.

Außerdem können Sie Marker im Wiedergabe-Modus auch in die **Markerspur** eingeben.

WEITERE SCHRITTE

Sie können den Text verändern, den Marker anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker](#) auf Seite 610

[Timecodes](#) auf Seite 615

[Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 362

[In Markern angezeigten Text ändern](#) auf Seite 611

[Markerspur](#) auf Seite 359

[Marker in die Markerspur eingeben](#) auf Seite 359

Der Marker-Abschnitt im Video-Bereich

Im **Marker**-Abschnitt des Video-Bereichs im Schreiben-Modus können Sie Marker und Timecodes eingeben und bearbeiten sowie Marker als wichtig markieren.

- Sie können den Video-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Video** klicken.

Der **Marker**-Abschnitt im Video-Bereich enthält eine Tabelle verschiedener Marker, die in die folgenden Spalten unterteilt sind:

Timecode

Zeigt den Timecode des Markers an. Sie können den Timecode bearbeiten, indem Sie im Feld doppelklicken.

Text

Zeigt den Text des Markers an. Sie können den Text bearbeiten, indem Sie im Feld doppelklicken.

Wi.

Die Abkürzung steht für »Wichtig« und ermöglicht Ihnen, Marker als wichtig zu markieren, indem Sie ihr Kontrollkästchen in dieser Spalte aktivieren.

Wenn Marker als wichtig definiert sind, wird ihr Eintrag in der Tabelle fettgedruckt und sie werden im Dialog **Tempo finden** berücksichtigt, wenn Sie ein geeignetes Tempo suchen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker](#) auf Seite 610

[Timecodes](#) auf Seite 615

Marker hinzufügen (Dialog)

Im Dialog **Marker hinzufügen** können Sie Marker mit benutzerdefiniertem Text an bestimmten Timecodes eingeben.

- Sie können den Dialog **Marker hinzufügen** im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie im **Marker**-Abschnitt des Videobereichs auf **Marker hinzufügen** klicken.



Text:

Timecode:

Valid range: 00:00:00:00 - 00:02:16:24 (flow end: 00:06:40:12)

Dialog **Marker hinzufügen**

Der Dialog **Marker hinzufügen** enthält die folgenden Optionen:

Text

Ermöglicht die Eingabe von benutzerdefiniertem Text, der im Marker angezeigt wird.

Timecode

Hiermit können Sie den Timecode festlegen, an dem Sie den Marker einfügen möchten.

Gültiger Bereich

Zeigt den Timecodebereich der Partie an.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker](#) auf Seite 610

[Timecodes](#) auf Seite 615

[Marker/Timecodes eingeben](#) auf Seite 257

[Der Marker-Abschnitt im Video-Bereich](#) auf Seite 258

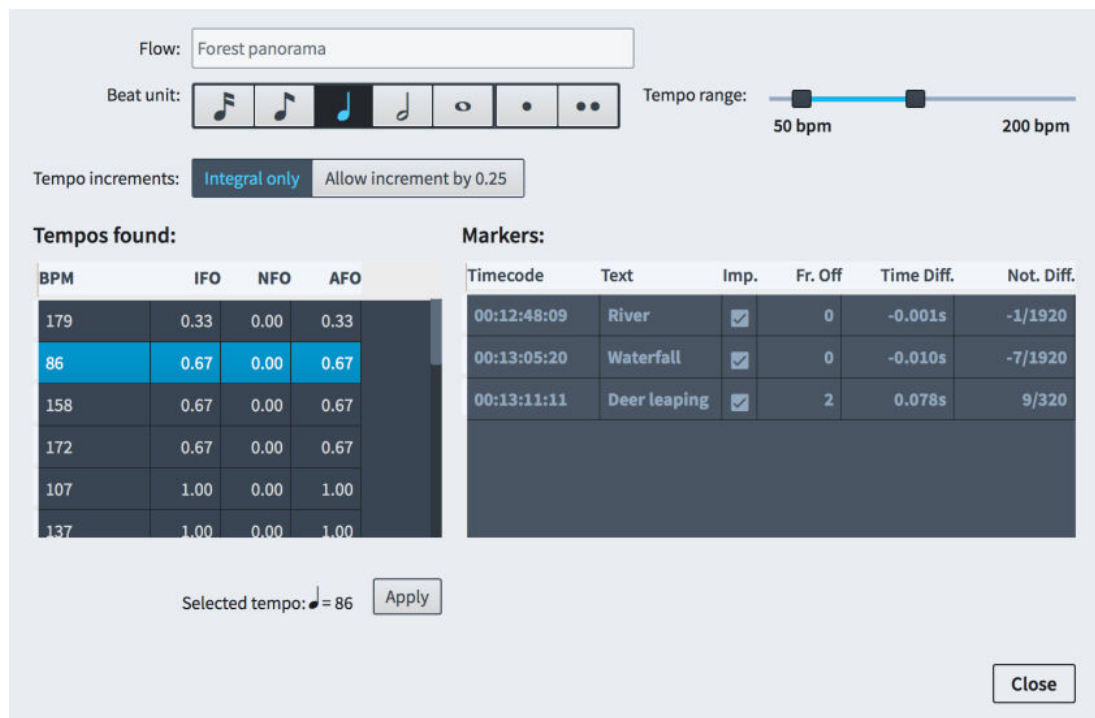
Tempo finden (Dialog)

Im Dialog **Tempo finden** können Sie Tempi berechnen, die am besten zu Ihren wichtigen Markern passen, zum Beispiel, indem festgestellt wird, welche Tempi Marker dazu bringen, so nah wie möglich mit starken Zählzeiten zusammenzufallen.

- Sie können den Dialog **Tempo finden** im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie im **Marker-**Abschnitt des Video-Bereichs auf **Tempo finden** klicken.

HINWEIS

- Der Dialog **Tempo finden** berücksichtigt nur Marker in einer einzelnen Partie. Sie können ändern, welche Partie das sein soll, indem Sie ein Element in der Partie auswählen, deren Tempo Sie ändern möchten, und dann den Dialog öffnen.
 - Der Dialog **Tempo finden** wird erst verfügbar, wenn Sie in der Partie, deren Tempo Sie festlegen möchten, mindestens einen Marker eingegeben und mindestens einen Marker als wichtig markiert haben.
-



Dialog **Tempo finden**

Der Dialog **Tempo finden** enthält die folgenden Optionen und Abschnitte:

Partie

Zeigt den Namen der Partie an, deren Tempo Sie festlegen. Dieses Feld ist schreibgeschützt.

Zählzeiteinheit

Ermöglicht es Ihnen, die für das Tempo berücksichtigte Zählzeiteinheit zu ändern. Wenn die Taktart der Partie zum Beispiel 6/8 ist, sollten Sie die Zählzeiteinheit vielleicht in eine punktierte Viertelnote verwandeln.

Tempobereich

Ermöglicht Ihnen, die minimalen/maximalen Tempi für Ihre Auswahl festzulegen.

Tempoerhöhung

Ermöglicht es Ihnen, die vorgeschlagenen Tempi nach ihrer Präzision zu filtern.

- **Nur Ganzzahl**
Es werden nur ganzzahlige Tempi, also Tempi ohne Dezimalstellen, vorgeschlagen.
- **Erhöhung um 0,25 erlauben**
Hierdurch werden auch Tempi mit Dezimalstellen von ,25, ,5 und ,75 vorgeschlagen.

Gefundene Tempi

Enthält eine Liste möglicher Tempi, die Sie auswählen können, um zu sehen, wie sie sich auf die Position Ihrer Marker relativ zu den Zählzeiten auswirken. Die Liste wird automatisch aktualisiert, wenn Sie Optionen wie **Tempobereich** und **Zählzeiteinheit** ändern.

Die Liste enthält Spalten für die folgenden Informationen:

- **BPM**
Steht für »Beats Per Minute«. Listet verschiedene mögliche Tempi gemäß ihrer Metronomangabenwerte auf.

- **WBA**
Steht für »Wichtige Bilder Aus«. Zeigt die durchschnittliche Anzahl von Einzelbildern an, um die wichtige Marker bedeutende Zählzeiten verpassen, egal ob zuvor oder danach.
- **UBA**
Steht für »Unwichtige Bilder Aus«. Zeigt die durchschnittliche Anzahl von Einzelbildern an, um die unwichtige Marker bedeutende Zählzeiten verpassen, egal ob zuvor oder danach.
- **ABA**
Steht für »Alle Bilder Aus«. Zeigt die durchschnittliche Anzahl von Einzelbildern an, um die alle Marker der Partie bedeutende Zählzeiten verpassen, egal ob zuvor oder danach.

Gefundene Tempi werden in absteigender Reihenfolge der durchschnittlichen verpassten Einzelbilder für wichtige Marker angezeigt.

Marker

Zeigt detailliert die Auswirkungen an, die das derzeit aus der Liste **Gefundene Tempi** ausgewählte Tempo auf jeden Marker der Partie hätte.

- **Timecode**
Zeigt den genauen Timecode von jedem einzelnen Marker an.
- **Text**
Zeigt den Markertext von jedem einzelnen Marker an, damit Sie sie besser auseinanderhalten können.
- **Wi.**
Zeigt an, ob ein Marker als wichtig markiert wurde.
- **Bi. Aus**
Steht für »Bilder Aus«. Zeigt die durchschnittliche Anzahl der Einzelbilder an, um die jeder Marker die Übereinstimmung mit Zählzeiten verpasst.
- **Zeitl. Abw.**
Steht für »Zeitliche Abweichung«. Zeigt die zeitliche Abweichung zwischen Markerposition und Position der nächsten Zählzeit an, ausgedrückt als Bruchteile einer Sekunde.
- **Not. Abw.**
Steht für »Notierte Abweichung«. Zeigt die notierte Abweichung zwischen Markerposition und Position der nächsten Zählzeit an, ausgedrückt als Bruchteile einer ganzen Note.

Ausgewähltes Tempo

Zeigt das aktuell für die Partie ausgewählte Tempo an.

Anwenden

Wendet das ausgewählte Tempo auf die Partie an, indem es am Anfang der Partie als Tempomarkierung eingegeben wird. Alle anderen Tempomarkierungen in der Partie werden automatisch gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker als wichtig definieren](#) auf Seite 613

[Metronomangaben](#) auf Seite 700

Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos

Sie können Wiederholungen und Tremolos, sowie Wiederholungsenden, Wiederholungsmarkierungen und Rhythmusstriche mit der Tastatur eingeben, indem Sie das Einblendfeld für Wiederholungen verwenden. Alternativ geht dies auch mit der Maus im Wiederholungszeichen-Bereich.

Tremolos werden im Bereich für Wiederholungszeichen eingefügt, da sie angeben, dass Noten wiederholt werden, entweder als Einzelnoten-Tremolos oder in Abfolgen als Tremolos mit mehreren Noten.

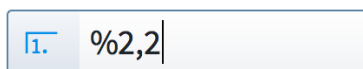
Wiederholungen-Einblendfeld

Die folgende Tabelle enthält die Einträge für das Wiederholungen-Einblendfeld, die Sie verwenden können, um die verschiedenen Tremolos, Taktwiederholungen, Regionen mit rhythmischen Strichnotationen, Wiederholungsmarker und Wiederholungsenden einzugeben, die verfügbar sind.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Wiederholungen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt ist oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-R**.
- Wählen Sie einen vorhandenen Wiederholungsmarker, eine vorhandene Region mit Strichnotation oder eine vorhandene Taktwiederholung aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Wiederholung erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Wiederholungen-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe



Der **Wiederholungszeichen**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Wiederholungsenden

Teilweises Wiederholungsende	Eintrag im Einblendfeld
------------------------------	-------------------------

Ganzes Wiederholungsende	end oder ending
--------------------------	-----------------

Wiederholungsende, zusätzlicher Abschnitt	add
---	-----

Wiederholungsmarker

Art des Wiederholungsmarkers	Eintrag im Einblendfeld
------------------------------	-------------------------

D.C.	dc, D.C., da capo und so weiter
------	---------------------------------

D.C. al Fine	dcalf, DC al Fine, D.C. al Fine und so weiter
--------------	---

D.C. al Coda	dcalc, DC al Coda, D.C. al Coda und so weiter
--------------	---

D.S.	ds, D.S., dal segno und so weiter
------	-----------------------------------

Art des Wiederholungsmarkers	Eintrag im Einblendfeld
D.S. al Fine	dsalf, DS al Fine, D.S. al Fine und so weiter
D.S. al Coda	dsalc, DS al Coda, D.S. al Coda und so weiter
zu Coda	toc, tc, to coda, To Coda und so weiter
Segno	s, seg, segno und so weiter
Fine	f, fin, fine und so weiter
Coda	c, co, coda und so weiter

Die Liste der Einträge für Wiederholungsmarker ist nicht vollständig, da das Einblendfeld so flexibel ist, dass Sie jede sinnvolle Version oder Abkürzung des gewünschten Wiederholungsmarkers eingeben können und das Einblendfeld in den meisten Fällen die Eingabe erkennt.

Einzelnoten-Tremolos

Tremoloart	Eintrag im Einblendfeld
Ein Strich	/, \ oder 1
Zwei Striche	//, \\ oder 2
Drei Striche	///, \\\ oder 3
Vier Striche	////, \\\\ oder 4
Z am Notenhals (Buzz Roll)	z oder zonstem
Alle Tremolos entfernen	0 oder clear

Tremolos mit mehreren Noten

Tremoloart	Eintrag im Einblendfeld
Ein Strich	/2, \2 oder 12
Zwei Striche	//2, \\2 oder 22
Drei Striche	///2, \\2 oder 32
Vier Striche	////2, \\2 oder 42
Z am Notenhals (Buzz Roll)	z oder zonstem
Alle Tremolos entfernen	0 oder clear

Regionen mit Strichnotation

Region mit Strichnotation	Eintrag im Einblendfeld
Neue Region mit Strichnotation	slash

Taktwiederholungen

Arten von Taktwiederholungen	Eintrag im Einblendfeld
Letzten Takt wiederholen	% oder %1
Die letzten 2 Takte wiederholen	%2
Die letzten 4 Takte wiederholen	%4
Letzten Takt wiederholen, 2er-Gruppe	%1,2
Letzten Takt wiederholen, 4er-Gruppe	%1,4
Die letzten 2 Takte wiederholen, 2er-Gruppe	%2,2
Die letzten 4 Takte wiederholen, 4er-Gruppe	%4,4

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungsmarker mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 269

[Tremolos mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 270

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 272

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 273

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 619

[Tremolos](#) auf Seite 730

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 636

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 628

Wiederholungszeichen-Bereich

Der Wiederholungszeichen-Bereich enthält alle verschiedenen Arten von Wiederholungsnotationen, einschließlich Wiederholungsenden, Tremolos, Rhythmusstriche und Taktwiederholungen.

Tremolos werden im Bereich für Wiederholungszeichen eingefügt, da sie angeben, dass Noten wiederholt werden, entweder als Einzelnoten-Tremolos oder in Abfolgen als Tremolos mit mehreren Noten.

- Sie können den Wiederholungszeichen-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus auf **Wiederholungszeichen** klicken.



Sie können auch das Fenster ein-/ausblenden, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/oder Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.

Der Wiederholungszeichen-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

Wiederholungsenden

Enthält Optionen, mit denen Sie neue Wiederholungsenden eingeben und zusätzliche Enden zu bestehenden Wiederholungsenden hinzufügen können.

Wiederholungssprünge

Enthält verschiedene Arten von Wiederholungsmarkern, die die Spieler anweisen, zu einem bestimmten Punkt im Stück zu springen, zum Beispiel »D.S. al Coda«.

Wiederholungsabschnitte

Enthält verschiedene Abschnitte, die in Verbindung mit Wiederholungssprüngen verwendet werden, zum Beispiel »Coda«.

Tremolos

Enthält verschiedene Arten von Einzelnoten-Tremolos oder Tremolos mit mehreren Noten.

Rhythmusstriche

Ermöglicht es Ihnen, einen Bereich einzugeben, der Rhythmusstriche anzeigt, die automatisch so formatiert werden, dass sie zu der vorliegenden Taktart passen.

Taktwiederholungen

Ermöglicht die Eingabe eines Bereichs, der angibt, dass eine bestimmte Anzahl von Takten wiederholt wird, ohne diese Takte erneut zu notieren.

Wiederholungsenden mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Wiederholungsenden mit dem Wiederholungseinblendfeld eingeben. Diese können sowohl zu bestehenden Noten als während der schrittweisen Eingabe hinzugefügt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste/Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie mindestens ein Element in jedem Takt aus, das Sie im ersten Ende hinzufügen möchten.

2. Drücken Sie **Umschalttaste-R**, um das Einblendfeld für Wiederholungen zu öffnen.

3. Geben Sie im Einblendfeld **end** oder **ending** ein.

4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

ERGEBNIS

Das Wiederholungsende wird eingegeben, wobei das erste Endsegment die Takte abdeckt, in denen Sie Noten ausgewählt haben, und ein zweites Endsegment, das automatisch im folgenden Takt erstellt wird.

Wenn er nicht bereits besteht, wird ein Taktende mit Wiederholungszeichen ans Ende des ersten Schlusses gesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 262

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 619

Zusätzliche Wiederholungsenden mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können mehr als zwei mögliche Enden in jeder Wiederholungsendenstruktur haben, indem Sie über das Wiederholungseinblendfeld Wiederholungen hinzufügen. Sie können zusätzliche Enden entweder zu bestehenden Noten oder während der schrittweisen Eingabe hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste/Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Takte aus, die Sie in das zusätzliche Ende einfügen möchten.

HINWEIS

Ihre Auswahl muss mit dem ersten Takt nach dem vorherigen Wiederholungsenden-Abschnitt beginnen.

2. Drücken Sie **Umschalttaste-R**, um das Einblendfeld für Wiederholungen zu öffnen.

3. Geben Sie im Einblendfeld **add** ein.

4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

5. Optional: Wiederholen Sie diese Schritte so oft, wie es für die gewünschte Anzahl der zusätzlichen Enden erforderlich ist.

ERGEBNIS

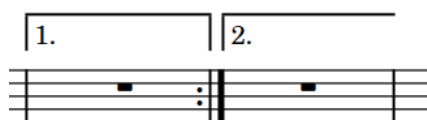
Ein neues Segment wird für das Wiederholungsende hinzugefügt. Das vorhandene vorherige Segment für das Wiederholungsende endet nun mit einer abgeschlossenen Linie, wobei bei Bedarf ein Taktende mit Wiederholungszeichen erstellt wird.

TIPP

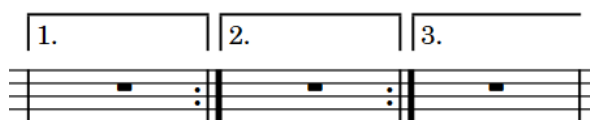
Sie können auch zusätzliche Segmente für Wiederholungsenden hinzufügen, indem Sie das Wiederholungsende auswählen und den Wert ändern für **Anz. Enden** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe des Eigenschaftenbereichs.

Wobei **Anz. Enden** lediglich zusätzliche Wiederholungsenden-Segmente einfügt, die einen Takt enthalten, und keine automatischen Wiederholungs-Taktstriche; auch werden diese nicht neu positioniert. Sie müssen Wiederholungs-Taktstriche nach Bedarf manuell eingeben.

BEISPIEL



Standardmäßige Struktur von Wiederholungsenden mit zwei Enden



Struktur von Wiederholungsenden mit zusätzlichem dritten Ende

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 619

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 262

Wiederholungsenden im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Wiederholungsenden mit dem Wiederholungszeichen-Bereich eingeben. Diese können sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzugefügt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste/Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie mindestens ein Element in jedem Takt aus, das Sie im ersten Ende hinzufügen möchten.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Wiederholungszeichen**, um den Wiederholungszeichen-Bereich zu anzeigen.



3. Klicken Sie im Wiederholungszeichen-Bereich im **Wiederholungsenden**-Abschnitt auf **Wiederholungsende erzeugen**.



ERGEBNIS

Das Wiederholungsende wird eingegeben, wobei das erste Endsegment die Takte abdeckt, in denen Sie Noten ausgewählt haben, und ein zweites Endsegment, das automatisch im folgenden Takt erstellt wird.

Wenn er nicht bereits besteht, wird ein Taktende mit Wiederholungszeichen ans Ende des ersten Schlusses gesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 619

Zusätzliche Wiederholungsenden im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können mehr als zwei mögliche Enden in jeder Wiederholungsendenstruktur haben, indem Sie über den Wiederholungszeichen-Bereich Wiederholungen hinzufügen. Sie können zusätzliche Enden entweder zu bestehenden Noten oder während der schrittweisen Eingabe hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste/Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Takte aus, die Sie in das zusätzliche Ende einfügen möchten.

HINWEIS

Ihre Auswahl muss mit dem ersten Takt nach dem vorherigen Wiederholungsenden-Abschnitt beginnen.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Wiederholungszeichen**, um den Wiederholungszeichen-Bereich zu anzeigen.



3. Klicken Sie im Wiederholungszeichen-Bereich im **Wiederholungsenden**-Abschnitt auf **Bereich zu Wiederholungsende hinzufügen**.



HINWEIS

Wenn das Wiederholungsende durch die erhöhte Anzahl von Enden mit einem anderen Wiederholungsende kollidiert, egal an welchem Abschnitt, wird das andere Wiederholungsende gelöscht. Die Wiederholungs-Taktstriche werden jedoch nicht gelöscht.

4. Optional: Wiederholen Sie diese Schritte so oft, wie es für die gewünschte Anzahl der zusätzlichen Enden erforderlich ist.

ERGEBNIS

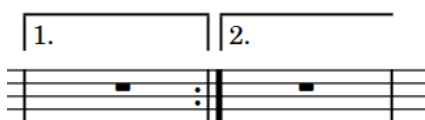
Ein neues Segment wird für das Wiederholungsende hinzugefügt. Das vorhandene vorherige Segment für das Wiederholungsende endet nun mit einer abgeschlossenen Linie, wobei bei Bedarf ein Taktende mit Wiederholungszeichen erstellt wird.

TIPP

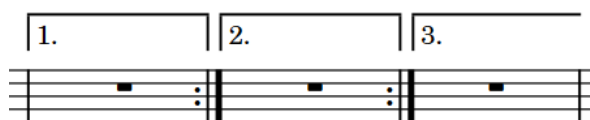
Sie können auch zusätzliche Segmente für Wiederholungsenden hinzufügen, indem Sie das Wiederholungsende auswählen und den Wert ändern für **Anz. Enden** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe des Eigenschaftenbereichs.

Wobei **Anz. Enden** lediglich zusätzliche Wiederholungsenden-Segmente einfügt, die einen Takt enthalten, und keine automatischen Wiederholungs-Taktstriche; auch werden diese nicht neu positioniert. Sie müssen Wiederholungs-Taktstriche nach Bedarf manuell eingeben.

BEISPIEL



Standardmäßige Struktur von Wiederholungsenden mit zwei Enden



Struktur von Wiederholungsenden mit zusätzlichem dritten Ende

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 619

Wiederholungsmarker mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Wiederholungsmarker mit dem Wiederholungseinblendfeld eingeben. Diese können zu bestehenden Noten oder während der schrittweisen Eingabe hinzugefügt werden, was auch die Eingabe von Wiederholungssprüngen und Wiederholungsabschnitten einschließt.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste/Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie einen Wiederholungs-Marker eingeben möchten.
Bei Wiederholungssprüngen empfehlen wir, den Taktstrich auszuwählen, an den das Ende der Sprunganweisung ausgerichtet werden soll. Bei Wiederholungsabschnitten empfehlen wir, den Taktstrich auszuwählen, an dem der Anfang des Bereichsmarkers ausgerichtet werden soll.

2. Drücken Sie **Umschalttaste-R**, um das Einblendfeld für Wiederholungen zu öffnen.

3. Geben Sie den entsprechenden Eintrag für die Art von Wiederholungsmarker die Sie möchten in das Einblendfeld ein.

Geben Sie also zum Beispiel coda ein, um einen Coda-Abschnitt zu erstellen, oder \$, um einen Segno-Abschnitt zu erstellen.

4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

ERGEBNIS

Bei der schrittweisen Eingabe werden Wiederholungsmarker an der Eingabemarke eingefügt. Coda-Abschnitte werden automatisch so formatiert, dass ein Abstand zwischen der Coda und dem vorhergehenden Material besteht.

Wenn Sie Wiederholungsmarker zu vorhandener Musik hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position der ausgewählten Note oder des ausgewählten Elements eingegeben.

Wiederholungsmarker, die das Ende eines Abschnitts anzeigen, wie Fine und D.C. al Coda, sind rechtsbündig mit der gewählten rhythmischen Position ausgerichtet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 262

[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 623

Wiederholungsmarker im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Wiederholungsmarker mit dem Wiederholungszeichen-Bereich eingeben. Diese können sowohl zu bestehenden Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzugefügt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste/Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie einen Wiederholungs-Marker eingeben möchten.
Bei Wiederholungssprüngen empfehlen wir, den Taktstrich auszuwählen, an den das Ende der Sprunganweisung ausgerichtet werden soll. Bei Wiederholungsabschnitten empfehlen wir, den Taktstrich auszuwählen, an dem der Anfang des Bereichsmarkers ausgerichtet werden soll.
- 2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Wiederholungszeichen**, um den Wiederholungszeichen-Bereich zu anzeigen.



- 3. Klicken Sie im Wiederholungszeichen-Bereich in einem der folgenden Abschnitte auf den Wiederholungsmarker, den Sie einfügen möchten:
 - **Wiederholungssprünge**
 - **Wiederholungsabschnitte**
-

ERGEBNIS

Bei der schrittweisen Eingabe werden Wiederholungsmarker an der Eingabemarke eingefügt. Coda-Abschnitte werden automatisch so formatiert, dass ein Abstand zwischen der Coda und dem vorhergehenden Material besteht.

Wenn Sie Wiederholungsmarker zu vorhandener Musik hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position der ausgewählten Note oder des ausgewählten Elements eingegeben.

Wiederholungsmarker, die das Ende eines Abschnitts anzeigen, wie Fine und D.C. al Coda, sind rechtsbündig mit der gewählten rhythmischen Position ausgerichtet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 623

Tremolos mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Tremolos mit einer oder mehreren Noten eingeben, indem Sie das Einblendfeld für Wiederholungen verwenden. Dies kann bei der schrittweisen Eingabe geschehen, aber auch, indem Sie sie zu bereits bestehenden Noten hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste/Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Noten aus, bei denen Sie Tremolos einfügen wollen.

HINWEIS

Wenn Sie Tremolos mit mehreren Noten eingeben möchten, müssen Sie mindestens zwei Noten auswählen, die auch Triolen und N-tolen sein können.

2. Drücken Sie **Umschalttaste-R**, um das Einblendfeld für Wiederholungen zu öffnen.
 3. Geben Sie die entsprechenden Werte für das Tremolo, das Sie möchten, in das Einblendfeld ein.
Um zum Beispiel ein Drei-Strich-Tremolo mit mehreren Noten einzugeben, schreiben Sie **///2**.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
 5. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 3, um andere Tremolos auf den ausgewählten Noten einzugeben.
Dies ist sinnvoll, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass Noten sowohl einhalsige als auch mehrhalsige Tremolos haben.
-

ERGEBNIS

Einzelnoten-Tremolos werden bei den ausgewählten Noten eingefügt, wobei die Anzahl der Tremolo-Striche festgelegt wird.

Tremolos mit mehreren Noten mit der angegebenen Anzahl der Tremolo-Striche werden zwischen ausgewählten Einzelnoten und den unmittelbar folgenden Noten oder zwischen ausgewählten Notenpaaren eingegeben.

Bei der Auswahl von Triolen und N-tolen werden Tremolos mit mehreren Noten über die ausgewählten Triolen und N-tolen eingegeben, wobei die Tremolo-Striche in der Mitte aller Noten in der Triole/N-tole positioniert werden. Die Triolen-/N-tolen-Klammer ist ausgeblendet, und am Anfang jeder Triole/N-tole befindet sich ein Hinweis, der ihr Verhältnis anzeigt.

BEISPIEL



Tremolos mit mehreren Noten mit drei Tremolostrichen über die Triolen und N-tolen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 262

[Tremolos](#) auf Seite 730

Tremolos im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Tremolos mit einer oder mehreren Noten eingeben, indem Sie den Wiederholungszeichen-Bereich verwenden. Dies kann bei der schrittweisen Eingabe geschehen, aber auch, indem Sie sie zu bereits bestehenden Noten hinzufügen.

Tremolos werden im Bereich für Wiederholungszeichen eingefügt, da sie angeben, dass Noten wiederholt werden, entweder als Einzelnoten-Tremolos oder in Abfolgen als Tremolos mit mehreren Noten.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste/Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Noten aus, bei denen Sie Tremolos einfügen wollen.

HINWEIS

Wenn Sie Tremolos mit mehreren Noten eingeben möchten, müssen Sie mindestens zwei Noten auswählen, die auch Triolen und N-tolen sein können.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Wiederholungszeichen**, um den Wiederholungszeichen-Bereich zu anzeigen.



3. Klicken Sie im Wiederholungszeichen-Bereich im **Tremolos**-Abschnitt auf den Schalter mit der Anzahl von Tremolos mit einer oder mehreren Noten, die Sie möchten.
Klicken Sie zum Beispiel auf **Tremolo auf einzelner Note mit zwei Strichen**, um Tremolos mit einer Note und zwei Strichen einzugeben oder klicken Sie auf **Tremolo auf mehreren Noten mit drei Strichen**, um Tremolos mit mehreren Noten und drei Strichen einzugeben.



Der Schalter **Tremolo auf einzelner Note mit zwei Strichen**



Der Schalter **Tremolo auf mehreren Noten mit drei Strichen**

ERGEBNIS

Einzelnoten-Tremolos werden bei den ausgewählten Noten eingefügt, wobei die Anzahl der Tremolo-Striche festgelegt wird.

Tremolos mit mehreren Noten mit der angegebenen Anzahl der Tremolo-Striche werden zwischen ausgewählten Einzelnoten und den unmittelbar folgenden Noten oder zwischen ausgewählten Notenpaaren eingegeben.

Bei der Auswahl von Triolen und N-tolen werden Tremolos mit mehreren Noten über die ausgewählten Triolen und N-tolen eingegeben, wobei die Tremolo-Striche in der Mitte aller Noten in der Triole/N-tole positioniert werden. Die Triolen-/N-tolen-Klammer ist ausgeblendet, und am Anfang jeder Triole/N-tole befindet sich ein Hinweis, der ihr Verhältnis anzeigt.

BEISPIEL



Tremolos mit mehreren Noten mit drei Tremolostrichen über die Triolen und N-tolen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tremolos](#) auf Seite 730

[Tremolos löschen](#) auf Seite 732

Regionen mit Strichnotation eingeben

Sie können Regionen mit Strichnotation über das Einblendfeld für Wiederholungen eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie den Bereich aus, in dem Rhythmusstriche angezeigt werden sollen.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-R**, um das Einblendfeld für Wiederholungen zu öffnen.
3. Geben Sie im Einblendfeld slash ein.

4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Während der Step-Eingabe werden Regionen mit Strichnotation über die Dauer der ausgewählten Note oder des ausgewählten Elements eingegeben, die normalerweise die letzte eingegebene Note ist. Wenn Sie Regionen mit Strichnotation zu vorhandenen Noten hinzufügen, umfassen sie die ausgewählte Dauer.

Regionen mit Strichnotation werden automatisch dem Metrum entsprechend formatiert. Wenn Sie später die Taktart ändern, behält die Region mit Strichnotation ihre Dauer bei, allerdings wird das Aussehen der Schrägstriche in ihnen automatisch aktualisiert.

TIPP

Sie können Regionen mit Strichnotation auch eingeben, indem Sie in der **Rhythmusstriche**-Gruppe im Wiederholungszeichen-Bereich auf **Region mit Strichnotation erzeugen** klicken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 262

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 636

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 636

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 768

Taktwiederholungen eingeben

Sie können Regionen mit Taktwiederholungen eingeben, wenn mindestens ein Takt vor der Region Noten enthält.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Takte aus, die als Taktwiederholung angezeigt werden soll.

HINWEIS

- Sie können keine Regionen mit Taktwiederholungen im ersten notierten Takt in einer Partie eingeben.
 - Sie können nur auf je einer Notenzeile gleichzeitig Regionen mit Taktwiederholungen eingeben.
-

2. Drücken Sie **Umschalttaste-R**, um das Einblendfeld für Wiederholungen zu öffnen.
 3. Geben Sie den entsprechenden Eintrag für die Art von Region mit Taktwiederholungen die Sie möchten in das Einblendfeld ein.
Geben Sie also zum Beispiel %2,2 ein, um die vorherigen zwei Takte als Zweiergruppe zu wiederholen.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Es wird eine Region der ausgewählten Dauer eingegeben, in der auf der Notenzeile in den festgelegten Intervallen das zuvor festgelegte Taktwiederholungssymbol angezeigt wird.

HINWEIS

- Sie können auch Regionen mit Taktwiederholungen während der schrittweisen Eingabe einfügen; allerdings werden dadurch Regionen mit Taktwiederholungen ab dem Takt eingegeben, der die derzeit ausgewählte Note enthält. Da Taktwiederholungen meist in leeren Takten angezeigt werden, kann dies zu unerwünschten Ergebnissen führen.

- Sie können Taktwiederholungen auch eingeben, indem Sie in der **Taktwiederholungen**-Gruppe des Wiederholungszeichen-Bereichs auf **Taktwiederholung erzeugen** klicken. Dabei wird jedoch nur eine Taktwiederholungsregion mit eintaktigen Wiederholungen eingegeben.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 262

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 628

Bindebögen eingeben

Sie können Bindebögen entweder zu bestehenden Noten hinzufügen oder während der schrittweisen Eingabe festlegen. Außerdem können Sie in mehreren Notenzeilen gleichzeitig Bindebögen zu bestehenden Noten hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Bindebögen hinzufügen möchten.

TIPP

- Sie können gleichzeitig Noten auf mehreren Notenzeilen auswählen und ihnen Bindebögen hinzufügen.
 - Wenn Sie nur eine einzelne Note auswählen, verbindet der Bindebogen diese automatisch mit der nächsten Note in der Zeile.
-

2. Drücken Sie **S**.

TIPP

Alternativ können Sie auch auf **Bindebogen** im Notenbereich klicken und dann durch Klicken und Ziehen einen Bindebogen eingeben und die gewünschte Länge festlegen.

3. Optional: Geben Sie während der schrittweisen Eingabe die gewünschten Noten ein. Der Bindebogen wird automatisch erweitert, auch wenn Pausen zwischen den Noten sind, die Sie eingeben.
 4. Optional: Drücken Sie während der schrittweisen Eingabe **Umschalttaste-S**, um den Bindebogen auf der derzeit ausgewählten Note zu beenden.
-

ERGEBNIS

Während der schrittweisen Eingabe beginnt ein Bindebogen ab der derzeit ausgewählten Note und nicht ab der Eingabemarke. Der Bindebogen wird automatisch erweitert wenn Sie Noten eingeben und endet auf der aktuell ausgewählten Note.

Wenn Sie Bindebögen zu bestehenden Noten hinzufügen, werden die ausgewählten Noten mit Bindebögen verbunden. Wenn Sie beispielsweise zwei Noten in einer Notenzeile und zwei Noten in einer anderen Notenzeile auswählen, werden zwei Bindebögen eingegeben. Sie verbinden die Noten auf jeder ausgewählten Notenzeile.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen](#) auf Seite 653

[Noten eingeben](#) auf Seite 154


Text eingeben

Sie können Text an bestimmten rhythmischen Positionen in der Partitur eingeben. Sie können Text für einzelne Notenzeilen oder Systemtext eingeben, der für alle Notenzeilen gilt.

HINWEIS

Wenn Sie Text einfügen möchten, der unabhängig von rhythmischen Positionen und an eine bestimmte Seite angehängt ist, können Sie Textrahmen verwenden.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie an der Position, an der Sie Text eingeben möchten, eine Note oder ein anderes Element aus.
 2. Öffnen Sie den Texteditor auf eine der folgenden Arten:
 - Um Text in Notenzeilen einzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-X** oder klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Text**.

 - Um Notenzeilentext mit einem bestimmten Absatzstil einzugeben, wählen Sie **Schreiben > Text erzeugen > [Absatzstil]**.
 - Um Systemtext einzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-X**.
 - Um Systemtext mit einem bestimmten Absatzstil einzugeben, wählen Sie **Schreiben > Systemtext erzeugen > [Absatzstil]**.
 3. Geben Sie den gewünschten Text ein.
 4. Optional: Drücken Sie die **Eingabetaste**, um einen Zeilenumbruch einzufügen.
 5. Optional: Verwenden Sie die Optionen im Texteditor, um den Text zu formatieren.
 6. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Strg-Taste/Befehlstaste-Eingabetaste**, um den Texteditor zu schließen.
-

ERGEBNIS

Bei der schrittweisen Eingabe wird der eingegebene Text im Texteditor an der Position der Eingabemarke eingefügt. Er wird automatisch im Standardabsatzstil über den jeweiligen Notenzeilen eingegeben und folgt den Standardeinstellungen für die vertikale Position von Text. Wenn Text zu bereits bestehenden Noten hinzugefügt wird, wird er dort eingegeben, wo sich das erste ausgewählte Element befindet.

HINWEIS

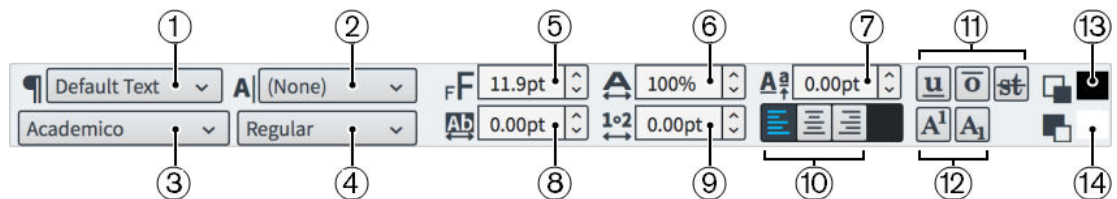
- In Dorico Elements wird Systemtext als Systemobjekt kategorisiert. Daher unterliegt Systemtext Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten.
 - Sie können Tastaturbefehle für die Eingabe von Text mit bestimmten Absatzstilen sowohl für **Text erzeugen** als auch für **Systemtext erzeugen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite in **Programmeinstellungen** zuweisen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Textobjekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 324
[Systemobjekte](#) auf Seite 682
[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 683

Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus

Mit dem Texteditor können Sie Text hinzufügen und formatieren. Der Editor wird im Schreiben-Modus geöffnet, wenn Sie Text für Notenzeilen oder -systeme hinzufügen oder ändern.



Der Texteditor im Schreiben-Modus

Der Texteditor bietet die folgenden Optionen:

1 Absatzstil

Ermöglicht es Ihnen, den Absatzstil für den gesamten Absatz zu ändern, was das Aussehen, die Formatierung und die Ausrichtung des Textes ändern kann. Notenzeilentext und Systemtext werden stets als einzelne Absätze behandelt.

2 Zeichenstil

Ermöglicht es Ihnen, das Aussehen eines ausgewählten Textes innerhalb von Absätzen zu ändern. Dies überschreibt den Absatzstil, der für den entsprechenden Absatz verwendet wird.

3 Schrift

Ermöglicht es Ihnen, die Schriftfamilie eines ausgewählten Textes zu ändern.

4 Schriftstil

Ermöglicht es Ihnen, den Schriftstil eines ausgewählten Textes zu ändern.

5 Schriftgröße

Ermöglicht es Ihnen, die Größe eines ausgewählten Textes zu ändern.

6 Schrift strecken

Ermöglicht es Ihnen, ausgewählten Text weiter oder schmaler zu machen.

7 Grundlinienverschiebung

Ermöglicht es Ihnen, die Grundlinie eines ausgewählten Textes schrittweise nach oben oder unten zu verschieben.

8 Zeichenabstand

Ermöglicht es Ihnen, den Abstand zwischen den Zeichen des ausgewählten Textes zu vergrößern/verkleinern.

9 Wortabstand

Ermöglicht es Ihnen, den Abstand zwischen den Wörtern des ausgewählten Textes zu vergrößern/verkleinern.

10 Ausrichtung

Ermöglicht es Ihnen, die Ausrichtung des ausgewählten Textes in Bezug auf die rhythmische Position des Textes in der Partitur zu wählen. Text innerhalb eines Textrahmens wird entlang des linken Randes dieses Textrahmens ausgerichtet.

Sie können aus den folgenden Ausrichtungen wählen:

- **Links ausrichten**
- **Mittig ausrichten**
- **Rechts ausrichten**

11 Zeilentypen

Ermöglicht es Ihnen, jeden der folgenden Zeilentypen in jeder Kombination im ausgewählten Text anzuzeigen:

- **Unterstreichen**
- **Überstreichen**
- **Durchstreichen**

12 **Skripttypen**

Ermöglicht es Ihnen, den ausgewählten Text in eine der folgenden Positionen in Bezug zum Text auf der Grundlinie zu bringen:

- **Hochgestellt**
- **Tiefgestellt**

13 **Vordergrundfarbe**

Ermöglicht es Ihnen, die Farbe eines ausgewählten Textes zu ändern.

14 **Hintergrundfarbe**

Ermöglicht es Ihnen, die Hintergrundfarbe eines ausgewählten Textes zu ändern.

Text bearbeiten

Sie können Textobjekte, die in Notenzeilen eingefügt wurden oder Text, der in Textrahmen angezeigt wird, jederzeit bearbeiten, wobei auch Änderungen des Textes oder seiner Formatierung möglich sind.

VORGEHENSWEISE

1. Doppelklicken Sie auf den Text, den Sie bearbeiten möchten, um den Texteditor zu öffnen.

TIPP

Alternativ können Sie Text-/Systemtextobjekte auch auswählen und **Eingabetaste** drücken.

2. Optional: Ändern Sie den Text im Textrahmen/-objekt.
 3. Optional: Nutzen Sie die Optionen im Texteditor, um den Text zu formatieren.
 4. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Strg-Taste/Befehlstaste-Eingabetaste**, um den Texteditor zu schließen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Textobjekte vs. Text in Textrahmen](#) auf Seite 318

Bearbeiten und auswählen

Dorico Elements bietet Ihnen viele unterschiedliche Arten zum Bearbeiten und Auswählen der Elemente in Ihrem Projekt, von der Auswahl einzelner Elemente bis zu einer Auswahl, die sich über mehrere Notenzeilen erstreckt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter](#) auf Seite 283

[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 41

Noten und Elemente einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben

Im Notenbereich können Sie bestehende Noten und andere Notationselemente einzeln auswählen/Auswahl aufheben, zum Beispiel, wenn Sie einer Notenauswahl Artikulationen hinzufügen oder eine kurze Passage löschen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie viele Noten/Elemente auswählen möchten, empfehlen wir eine der großflächigeren Auswahlmethoden.

VORGEHENSWEISE

1. Auf eine der folgenden Arten können Sie einzelne Noten/Elemente im Notenbereich auswählen:
 - Klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Noten/Elemente.
 - Klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste** auf benachbarte Noten/Elemente.
 - Klicken Sie auf eine einzelne Note/ein einzelnes Element.
 - Markieren Sie mit einem Auswahlbereich mehrere Noten/Elemente.
 2. Auf eine der folgenden Arten können Sie die Auswahl aller derzeit ausgewählten Elemente aufheben:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-D**.
 - Klicken Sie im Notenbereich auf einen Abschnitt außerhalb der Notenzeilen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrere Elemente über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 42

[Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten](#) auf Seite 284

Weitere Elemente desselben Typs hinzufügen

Sie können die aktive Auswahl schrittweise auf weitere Elemente desselben Typs und Noten in denselben Stimmen erweitern, was besonders hilfreich ist, wenn Sie mehrere verschiedene Elemente gleichzeitig auswählen wollen, zum Beispiel Dynamikanweisungen und Songtexte.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten und Elemente aus, von denen Sie noch weitere auswählen wollen.

TIPP

Sie können Noten und Elemente auf mehreren Notenzeilen und in bestimmten Stimmen auswählen, z. B. wenn Sie nur Noten in Hals-aufwärts-Stimmen auf vier Notenzeilen markieren wollen.

2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-A**, um Ihre Auswahl zu erweitern.
 3. Optional: Drücken Sie weiter auf **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-A**, um die Auswahl noch mehr zu erweitern.
-

ERGEBNIS

Es werden weitere identische Element- und Notentypen in den gleichen Stimmen wie Ihre ursprüngliche Auswahl ausgewählt, wobei sich der Bereich der ausgewählten Elemente mit jedem Drücken des Tastaturbefehls erweitert: zuerst bis zum Ende des Taktes, dann bis zum Ende des Systems und schließlich bis zum Ende der Partitur. Wenn im Takt keine anderen Elemente verfügbar sind, wird von Dorico Elements automatisch zur zweiten Erweiterung gewechselt. In der fortlaufenden Ansicht erfolgt die zweite Erweiterung direkt auf die gesamte Partitur, da es in der fortlaufenden Ansicht nur ein einziges System gibt.

Elemente, die sich über mehrere Takte und Systeme erstrecken, werden im frühesten Takt/System, in dem sie vorkommen, ausgewählt.

HINWEIS

Dorico Elements wählt die folgenden Elemente anders aus, wenn Sie nur ein einziges davon auswählen:

- Liedtext: Die Auswahl wird nur auf andere Liedtexte erweitert, die dieselbe Zeilennummer, Platzierung und denselben Zeilentyp haben wie der ursprünglich ausgewählte Liedtext.
- Dynamiksymbole: Die erste Erweiterung betrifft alle weiteren Dynamikanweisungen in derselben Gruppe und in denselben Notenzeilen wie die ursprüngliche Auswahl, während weitere Erweiterungen andere Dynamikanweisungen in anderen Gruppen auswählen.
- Spielanweisungen: Die Auswahl wird nur auf Spielanweisungen derselben Kategorie erweitert, wie z. B. **Streichinstrumente** oder **Chor**. Wenn Sie entweder eine Aufstrich- oder Abstrich-Spielanweisung wählen, erweitert sich die Auswahl nur auf andere Aufstrich- oder Abstrich-Spielanweisungen. Es werden keine anderen Spielanweisungen ausgewählt.

Große Selektionen

Sie können große Selektionen festlegen, wobei Sie auch die Inhalte ganzer Notenzeilen oder der gesamten Partie auswählen können.

Alles in einem bestimmten Bereich auswählen

Mit dem **Auswahl-Werkzeug** können Sie einen Bereich festlegen, in dem Sie alles auswählen möchten.

Alles in der gesamten Partie auswählen

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-A**.
- Wählen Sie **Bearbeiten > Alle auswählen**.

Wählen Sie alles auf einer einzelnen Notenzeile aus

- Wählen Sie die erste Note in der Notenzeile aus, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und wählen Sie die letzte Note auf der Notenzeile aus.
- Wählen Sie die erste Note in der Notenzeile aus und wählen Sie **Bearbeiten > Auswählen bis Systemende** oder **Bearbeiten > Auswählen bis Partieende**.
- Legen Sie einen Auswahlbereich fest, der die Notenzeile enthält, die Sie auswählen möchten.

Alles auf mehreren benachbarten Notenzeilen auswählen

- Wählen Sie eine ganze Notenzeile am oberen oder unteren Rand der Reihe von Notenzeilen aus, die Sie markieren möchten, und drücken Sie **Umschalttaste-Pfeil-nach-oben-Taste** oder **Umschalttaste-Pfeil-nach-unten-Taste**, bis alle gewünschten Notenzeilen ausgewählt sind.
- Wählen Sie eine ganze Notenzeile am oberen oder unteren Rand der Reihe von Notenzeilen aus, die Sie markieren möchten, und klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste** auf die Notenzeile am anderen Ende der Reihe.
- Legen Sie einen Auswahlbereich fest, der die auszuwählenden Notenzeilen enthält.

Weitere der gegenwärtig markierten Elementtypen auswählen

Mit **Bearbeiten > Mehr auswählen (Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-A)** können Sie im Schreiben-Modus die aktive Auswahl horizontal und schrittweise auf andere Elemente desselben Typs und in den ausgewählten Stimmen und Notenzeilen erweitern. Elemente, die sich über mehrere Takte und Systeme erstrecken, werden im frühesten Takt/System, in dem sie vorkommen, ausgewählt.

- 1 Die erste Erweiterung erstreckt sich bis zum Ende des aktiven Taktes, sowohl nach links als auch nach rechts. Wenn innerhalb des Taktes nichts ausgewählt

werden kann, z. B. wenn Sie eine ganze Note in einem 4/4-Takt ausgewählt haben, wechselt Dorico Elements automatisch zur zweiten Erweiterung.

- 2 Die zweite Erweiterung erfolgt in der Seitenansicht bis zum Ende des ausgewählten Systems, sowohl nach links als auch nach rechts. In der fortlaufenden Ansicht erfolgt die zweite Erweiterung auf den Rest der Partitur, da es in der fortlaufenden Ansicht nur ein einziges System gibt.
- 3 In der Seitenansicht erstreckt sich die dritte Erweiterung auf die gesamte Partitur.

Innerhalb eines Takt-/Zählzeitbereichs alles im System auswählen

Sie können die Systemspur verwenden, um einen Takt-/Zählzeitbereich auszuwählen und dann alles auf allen Notenzeilen im System in diesem Bereich auszuwählen.

TIPP

Wenn Sie nur eine bestimmte Art von Element auswählen möchten, wie zum Beispiel Liedtext oder Dynamik, können Sie die entsprechenden Filter verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter](#) auf Seite 283

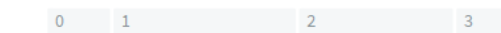
[Noten und Elemente einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 277

[Mehrere Elemente über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 42

[Weitere Elemente desselben Typs hinzufügen](#) auf Seite 278

Systemspur

Die Systemspur ist eine durchsichtige Linie über jedem Notensystem im Schreiben-Modus. Sie ermöglicht Ihnen, Takte und Zählzeiten hinzuzufügen und zu löschen sowie auf allen Notenzeilen im System alle Elemente auszuwählen.



Die Systemspur, die Takte anzeigt, über einer Notenzeile



Die Systemspur über einer Notenzeile. Sie zeigt Zählzeiteinheiten an, die die derzeitige Auflösung des rhythmischen Rasters widerspiegeln.

Die Farbe der Systemspur ändert sich, je nachdem, welche Aktionen Sie damit durchführen.

- Wenn Sie mit der Maus darüberfahren, wird die Spur undurchsichtig.
- Wenn Sie einen Bereich in der Systemspur auswählen, wird dieser hervorgehoben.



Die Systemspur, wenn man mit der Maus darüberfährt



Die Systemspur mit einem ausgewählten Bereich

Wenn Sie einen Bereich in der Systemspur auswählen, werden die folgenden Optionen verfügbar:



1 Löschen

Ermöglicht es Ihnen, den ausgewählten Bereich zu löschen.

HINWEIS

Wenn Sie mit der Maus über **Löschen** fahren, ändert sich die Farbe, mit der der ausgewählte Bereich hervorgehoben wird.

2 Systemspur auswählen

Hiermit können Sie alle Elemente auf allen Notenzeilen im ausgewählten Bereich im System auswählen.

3 Hinzufügen

Hiermit können Sie Takte oder Zählheiten hinzufügen. Die Werte dieser Elemente entsprechen der Auswahl in der Systemspur. Die zusätzliche Zeit wird unmittelbar nach dem Ende der Auswahl eingefügt.

HINWEIS

Jede Auswahl auf der Systemspur wird sofort gelöscht, sobald Sie eine andere Auswahl treffen oder zu einem anderen Layout wechseln. Die Auswahl auf der Systemspur bleibt allerdings bestehen, wenn Sie zwischen Seitenansicht und fortlaufender Ansicht wechseln.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte/Zählzeiten mit der Systemspur eingeben](#) auf Seite 212

[Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur löschen](#) auf Seite 432

Systemspur ein-/ausblenden

Die Systemspur wird in neuen Projekten standardmäßig angezeigt, aber Sie können sie jederzeit ein- und ausblenden.

VORGEHENSWEISE

- Sie können die Systemspur auf eine der folgenden Arten ein-/ausblenden:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-T**.
 - Wählen Sie **Ansicht > Systemspur**.

ERGEBNIS

Die Systemspur wird angezeigt, wenn im **Ansicht**-Menü neben **Systemspur** ein Häkchen erscheint und wird ausgeblendet, wenn kein Häkchen erscheint.

TIPP

Wenn Sie nicht möchten, dass die Systemspur automatisch in allen neuen Projekten angezeigt wird, deaktivieren Sie auf der **Allgemein**-Seite unter **Programmeinstellungen** im **Ansicht**-Abschnitt die Option **Systemspur in neuen Projekten anzeigen**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 51

Takte mit der Systemspur auswählen

Die Systemspur ermöglicht Ihnen, über die ausgewählten Takte hinweg alle Notenzeilen im System auszuwählen.

VORAUSSETZUNGEN

Die Systemspur wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Systemspur auf einen Takt.
2. Optional: Wählen Sie auf der linken/rechten Seite des ersten ausgewählten Taktes auf eine der folgenden Arten mehrere Takte aus:
 - Klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste** entlang der Systemspur nach links/rechts.
 - Klicken Sie in die Systemspur und bewegen Sie die Maus daran entlang nach links/rechts.
3. Klicken Sie auf **Systemspur-Auswahl** in der Systemspur. Es kann über der Systemspur erscheinen, wenn Ihre Auswahl eingeschränkt ist.



Der Schalter **Systemspur auswählen** in der Systemspur



Der Schalter **Systemspur auswählen** wird ausgefüllt, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren

ERGEBNIS

Innerhalb der ausgewählten Takte wird Alles auf allen Notenzeilen ausgewählt und hervorgehoben, auch Notationen und Hinweise.

HINWEIS

Wenn Sie ihre Auswahl dann löschen, werden alle darin enthaltenen Hinweise auch gelöscht. Dies kann sich auf das Seitenlayout auswirken, zum Beispiel durch das Entfernen von Ossia-Notenzeilen, deren Hinweise in die Auswahl einbezogen wurden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemspur ein-/ausblenden](#) auf Seite 281

[Inhalt von Takten löschen](#) auf Seite 432

[Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur löschen](#) auf Seite 432

Zählzeiten mit der Systemspur auswählen

Die Systemspur ermöglicht Ihnen, über die ausgewählten Zählzeiten hinweg alle Notenzeilen im System auszuwählen.

VORAUSSETZUNGEN

Die Systemspur wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Halten Sie die **Alt-Taste** gedrückt.

Dadurch erscheinen Rasterlinien in der Systemspur, die der derzeitigen Auflösung des rhythmischen Rasters entsprechen.

2. Klicken Sie, ohne die **Alt-Taste** loszulassen, in die Systemspur und bewegen Sie die Maus nach links/rechts.

HINWEIS

Sie können nicht mit gedrückter **Umschalttaste** klicken, wenn Sie Zählzeiten auswählen.

3. Klicken Sie auf **Systemspur-Auswahl** in der Systemspur. Es kann über der Systemspur erscheinen, wenn Ihre Auswahl eingeschränkt ist.



Der Schalter **Systemspur auswählen** in der Systemspur



Der Schalter **Systemspur auswählen** wird ausgefüllt, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren

ERGEBNIS

Innerhalb der ausgewählten Zählzeiten wird Alles auf allen Notenzeilen ausgewählt und hervorgehoben, auch Notationen und Hinweise.

HINWEIS

Wenn Sie ihre Auswahl dann löschen, werden alle darin enthaltenen Hinweise auch gelöscht. Dies kann sich auf das Seitenlayout auswirken, zum Beispiel durch das Entfernen von Ossia-Notenzeilen, deren Hinweise in die Auswahl einbezogen wurden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemspur ein-/ausblenden](#) auf Seite 281

[Inhalt von Takten löschen](#) auf Seite 432

[Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur löschen](#) auf Seite 432

Filter

Filter in Dorico Elements machen es möglich, nur eine bestimmte Elementart aus einer größeren Selektion auszuwählen. Für jedes Notationselement enthält Dorico Elements einen Filter.

- Sie finden die verfügbaren Filter, indem Sie **Bearbeiten > Filter > [Element] > [Elementart]** wählen.
Sie können Filter auch aus dem Kontextmenü auswählen.

Alle wichtigen Notationselemente haben ihre eigenen Filter, zum Beispiel Arpeggio-Zeichen, Akkordsymbole, Tonarten und Spielanweisungen. Sie können auch nach Notenabstandsänderungen filtern.

Die folgenden Elemente haben mehrere Filter, da es mehrere Arten davon gibt:

Noten

Bietet Ihnen die Möglichkeit, Noten, Vorschläge und Akkorde zu filtern. Sie können Noten auch nach ihrer Position im Akkord filtern.

Stimmen

Damit lassen sich Stimmen nach ihrer Halsrichtung filtern. Sie können auch Stimmen mit Strichnotation filtern.

Dynamikanweisungen

Ermöglicht es Ihnen, alle Dynamikanweisungen oder nur allmähliche oder sofortige Dynamikanweisungen zu filtern.

Tempos

Ermöglicht es Ihnen, alle Tempomarkierungen oder nur absolute, relative oder allmähliche Tempoänderungen zu filtern.

Liedtext

Ermöglicht es Ihnen, alle Liedtexte oder nur Liedtexte mit einer bestimmten Zeilennummer, Art oder Positionierung relativ zur Notenzeile zu filtern.

HINWEIS

Es gibt keinen Filter für Taktstriche. Sie können auch keine Fingersätze, Balken, Artikulationen oder Tremolos filtern, da diese als Teil der Noten angesehen werden, zu denen sie gehören.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 536

Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten

Sie können Ihre Standardeinstellung dafür ändern, ob Noten bei der Eingabe wiedergegeben werden oder nicht.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie auf **Noteneingabe und Bearbeitung** in der Seitenliste.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Noteneingabe**-Bereich **Noten bei Eingabe und Auswahl wiedergeben** im **Mithören**-Unterbereich.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Ist die Option aktiviert, dann werden die Noten während der Noteneingabe wiedergegeben und auch, wenn Sie sie auswählen. Wenn sie deaktiviert ist, werden Noten nicht wiedergegeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 154

[Noten und Elemente einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 277

Alle/Einzelne Noten in Akkorden während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben

Sie können Ihre Standardeinstellung dafür ändern, ob alle Noten in Akkorden gespielt werden, wenn Sie eine Note im Akkord auswählen, oder ob dann nur die ausgewählten Noten gespielt werden sollen.

VORAUSSETZUNGEN

Noten werden bei der Noteneingabe bzw. -auswahl abgespielt.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie auf **Noteneingabe und Bearbeitung** in der Seitenliste.

3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Noteneingabe**-Bereich **Alle Noten im Akkord spielen, wenn eine ausgewählt wird** im **Mithören**-Unterbereich.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Wenn die Option aktiviert ist, werden alle Noten im Akkord gespielt, wenn eine beliebige Note im Akkord ausgewählt wird. Wenn sie deaktiviert ist, werden nur die ausgewählten Noten gespielt.

Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren

Standardmäßig werden Bindebögen und Dynamikanweisungen automatisch verbunden, wenn Sie diese an die gleiche rhythmische Position auf anderen Notenzeilen kopieren. Sie können dieses Verhalten deaktivieren, damit Bindebögen nicht standardmäßig verbunden werden.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste**-, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie auf **Noteneingabe und Bearbeitung** in der Seitenliste.
 3. Deaktivieren Sie im Abschnitt **Bearbeiten Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen mit vorhandenen Objekten verbinden**.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Über mehrere Notenzeilen hinweg verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 503

[Über mehrere Notenzeilen verbundene Bindebögen](#) auf Seite 660

Vorhandene Elemente ändern

Sie können alle Elemente ändern, denen ein Einblendfenster zugeordnet ist, anstatt sie zu löschen und neue einzugeben. Wenn Sie z. B. ein 8va-Oktavzeichen in ein 15va-Oktavzeichen oder eine kurze Fermate in eine lange Fermate ändern möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Element oder den Hinweis des Elementes aus, das Sie ändern möchten.
 2. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld für dieses Element zu öffnen.
 3. Ändern Sie den vorhandenen Eintrag im Einblendfeld.
Bei Akkordsymbolen können Sie auch den neuen Akkord auf Ihrem MIDI-Keyboard spielen.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Das ausgewählte Element wird entsprechend der neuen Eingabe im Einblendfeld geändert. Damit ändern sich verschiedene Parameter für verschiedene Elemente, zum Beispiel die Dauer einer Fermate oder einer Pause oder die Lautstärke einer Dynamik.

HINWEIS

- Wenn Sie eine Fermate in ein Atemzeichen ändern, wird nur die Fermate in der obersten Notenzeile geändert. Wenn Sie eine Zäsur in ein Atemzeichen ändern, wird in der obersten Notenzeile am Ende des Taktes, zu dem die Zäsur gehört, ein Atemzeichen eingegeben. Die vorhandene Zäsur wird jedoch in allen Notenzeilen beibehalten.

- Wenn Sie das Einblendfenster für Spielanweisungen auf diese Weise öffnen, gibt Dorico Elements die neue Eingabe als separate Spielanweisung ein und löscht die vorherige nicht.
 - Wenn Sie einen sofortigen Dynamikwechsel zu einem kombinierten Dynamikwechsel ändern, wie *f* in *fp*, oder umgekehrt, dann wird die neue Eingabe durch Dorico Elements als separate Dynamikanweisung eingegeben und die vorherige wird nicht gelöscht.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Den Text von vorhandenem Liedtext ändern](#) auf Seite 540

Platzierung von Elementen relativ zur Notenzeile ändern

Sie können jedes Element, das sowohl über als auch unter der Notenzeile platziert werden kann, umdrehen, um seine Platzierung zur Notenzeile zu ändern, z. B. wenn Sie die Halsrichtung von Noten schnell ändern möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Elemente aus, die Sie umdrehen möchten.

HINWEIS

Sie können während der Noteneingabe keine Elemente umdrehen.

2. Drücken Sie **F**.
-

ERGEBNIS

Die Platzierung der ausgewählten Elemente relativ zur Notenzeile wird geändert, indem die Eigenschaften **Platzierung** oder **Richtung** in den entsprechenden Gruppen des Eigenschaften-Bereichs entsprechend eingestellt werden.

Durch das Deaktivieren dieser Eigenschaften setzen Sie die ausgewählten Elemente auf ihre Standardplatzierung zurück.

HINWEIS

Wenn Sie mehrere Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten oder mehrere Triolen-/N-tolen-Klammern mit unterschiedlichen Hakenrichtungen gleichzeitig umgedreht haben, werden alle ausgewählten Elemente entweder über oder unter der Notenzeile platziert, es sei denn, dass sie alle ursprünglich auf kompatible Richtungen eingestellt waren.

Darstellung von Elementen zurücksetzen

Sie können alle Änderungen, die Sie an der Darstellung einzelner Elemente vorgenommen haben, zurücksetzen, womit diese zu ihren Standardeinstellungen zurückkehren. Zu den Eigenschaften, die sich auf die Darstellung von Elementen beziehen, gehören solche, die deren Stil, Typ und einige Zusätze ändern, wie z. B. *Poco a poco* (Text für Dynamikanweisungen).

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Elemente aus, deren Darstellung Sie zurücksetzen möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Darstellung zurücksetzen**.
-

ERGEBNIS

Alle Eigenschaften, die die Darstellung der ausgewählten Elemente beeinflussen, werden auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt. Bei Eigenschaften, die layout- und rahmenverkettungsabhängig sind, wird dadurch nur die Darstellung der ausgewählten Elemente im aktiven Layout und in der aktiven Rahmenverkettung zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts kopieren](#) auf Seite 316

Positionen von Elementen zurücksetzen

Sie können die Positionen von einzelnen Elementen zurücksetzen, deren grafische Positionen Sie verschoben haben, wodurch diese an ihre Standardposition zurückkehren. Zu den Eigenschaften, die sich auf die Position von Elementen beziehen, gehören horizontale und vertikale Versätze, zählzeitabhängige Position und notenzeilenabhängige Platzierung.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Elemente aus, deren Position Sie zurücksetzen möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Position zurücksetzen**.

ERGEBNIS

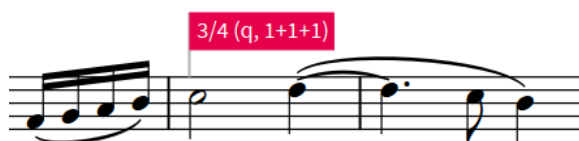
Alle Eigenschaften, die die Position der ausgewählten Elemente beeinflussen, werden auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt. Bei Eigenschaften, die layout- und rahmenverkettungsabhängig sind, wird dadurch nur die Position der ausgewählten Elemente im aktiven Layout und in der aktiven Rahmenverkettung zurückgesetzt.

Hinweise

In Dorico Elements zeigen Hinweise die Positionen wichtiger Elemente oder Änderungen an, die nicht in der Partitur sichtbar sind, zum Beispiel Tonarten ohne Vorzeichen, ausgeblendete Elemente und Notenabstandsänderungen.

Da Hinweise viele verschiedene Elemente anzeigen können, zum Beispiel ausgeblendete Taktzahlen und Taktarten, werden ihnen je nach Element andere Farben zugewiesen. Sie sind auswählbar, was heißt, dass Sie Hinweise verwenden können, um die Eigenschaften von ausgeblendeten/unsichtbaren Elementen zu ändern, zum Beispiel, indem Sie Hinweise auf Systemumbrüche auswählen, um von dieser Position aus die Notenzeilengröße zu ändern.

Hinweise enthalten eine Textzusammenfassung des ausgeblendeten/unsichtbaren Elements, damit Sie es leichter identifizieren können. So beinhalten zum Beispiel Hinweise auf Taktarten die Taktart, die als Bruch ausgedrückt wird, und die zugehörige Zählzeitunterteilung.



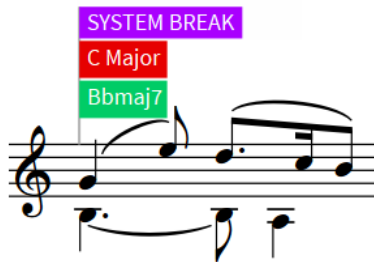
Ein Hinweis auf eine ausgeblendete Taktart

Sie können Hinweise auf die folgenden Elemente ein- und ausblenden:

- Vorzeichen
- Akkordsymbole
- Klammer- und Taktstrichänderungen
- Schlüssel
- Cues
- Dynamik
- Rahmenumbrüche
- Tonarten
- Pedallinien

- Systemumbrüche
- Tempomarkierungen
- Text, sowohl für das System als auch für die Notenzeile
- Perkussions-Legenden
- Taktarten
- Triolen und N-tolen

Wenn mehrere Hinweise an einer einzelnen rhythmischen Position existieren können, werden sie vertikal aufeinandergelegt, damit sie nicht überlappen und leserlich bleiben.



Mehrere Hinweise für verschiedene Elemente an derselben rhythmischen Position

HINWEIS

Standardmäßig werden Hinweise weder gedruckt noch in Grafikdateien für den Export eingefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anmerkungen](#) auf Seite 417

Hinweise ein-/ausblenden

Sie können jederzeit im Einrichten- und im Schreiben-Modus einstellen, ob Sie alle Hinweise oder nur Hinweise für bestimmte Elemente ein-/ausblenden möchten.

VORGEHENSWEISE

- Blenden Sie Hinweise auf eine der folgenden Arten ein/aus:
 - Um alle Hinweise ein-/auszublenden, wählen Sie **Ansicht > Hinweise > Hinweise ausblenden**.
 - Um Hinweise für bestimmte Elemente ein-/auszublenden, wählen Sie **Ansicht > Hinweise > [Elementart]**.

ERGEBNIS

Hinweise für einzelne Elemente werden eingeblendet, wenn neben dem entsprechenden Element im Menü ein Häkchen erscheint und ausgeblendet, wenn kein Häkchen erscheint.

Wenn neben **Hinweise ausblenden** im Menü kein Häkchen erscheint, werden alle Hinweise eingeblendet, wenn dort ein Häkchen erscheint, werden sie ausgeblendet.

Anordnungs-Werkzeuge

In Dorico Elements können Sie mit dem Anordnungs-Werkzeugen Noten schnell und effizient verschiedenen Notenzeilen und Stimmen zuordnen.

Mit diesen Werkzeugen können Sie unter anderem Noten und Elemente in mehrere Notenzeilen gleichzeitig und in einem ausgewählten Bereich mehrmals kopieren, Noten zwischen

Notenzeilen bewegen, die Stimme von Noten verändern, Noten auf mehrere Notenzeilen erweitern und Noten auf weniger Notenzeilen reduzieren.

Noten und Elemente löschen

Sie können alle Noten/Elemente, die Sie in Ihrem Projekt eingegeben haben, unabhängig voneinander löschen, also zum Beispiel Wiederholungsenden löschen, aber nicht die darin enthaltenen Noten. Dies geht allerdings nur im Schreiben-Modus. Im Einrichten- und Drucken-Modus können Sie keine Noten oder Elemente löschen.

Noten können Sie auch im Wiedergabe-Modus löschen, andere Notationselemente aber nicht.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten/Elemente aus, die Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.

ERGEBNIS

Alle ausgewählten Noten/Elemente werden aus Ihrem Projekt gelöscht. Gelöschte Noten werden durch passende implizite Pausen ersetzt. Dorico Elements verschiebt Ihre Auswahl zum logisch sinnvollsten und den gelöschten Elementen am nächsten befindlichen Element. Wenn Sie zum Beispiel eine Note gelöscht haben, fällt die Wahl von Dorico Elements auf die nächstgelegene Note in der gleichen Stimme.

Wenn ein Bindebogen auf einer gelöschten Note begann oder endete, wird er automatisch auf den nächsten/vorherigen Notenkopf verlegt. Wenn nur eine Note unter einem Bindebogen verbleibt, wird der Bindebogen automatisch gelöscht.

Fermaten und Pausen werden nicht automatisch gelöscht, wenn sie beim Löschen von Noten nicht ausgewählt werden. Sie werden oberhalb der Note/Pause platziert, die ihrer rhythmischen Position am nächsten ist, oder über Ganztaktpausen, wenn Sie alle Noten in einem Takt löschen.

Wiederholungszeichen, die als Teil eines Wiederholungsendes eingegeben wurden, werden nicht automatisch gelöscht, wenn Sie Wiederholungsenden löschen.

TIPP

Sie können Marker auch löschen, indem Sie sie im **Marker**-Abschnitt des Videobereichs auswählen und in der Aktionsleiste auf **Löschen** klicken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktstriche löschen](#) auf Seite 437

Elemente kopieren und einfügen

Sie können Elemente, darunter auch Noten und Notationselemente, auf verschiedene Arten kopieren und an anderen rhythmischen Positionen einfügen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Elemente aus, die Sie kopieren möchten.
2. Kopieren Sie die ausgewählten Elemente auf eine der folgenden Arten, um sie an anderen rhythmischen Positionen einzufügen:
 - Klicken Sie mit gedrückter **Alt-Taste** an jede Position, an der Sie sie einfügen möchten.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, wählen Sie die Position aus, an der Sie sie einfügen möchten und drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**.

- Um Elemente in eine bestimmte Stimme einzufügen, darunter auch Stimmen mit Strichnotation, wählen Sie **Bearbeiten > Kopieren**, wählen Sie die Position aus, an der Sie sie einfügen möchten und wählen Sie **Bearbeiten > Erweitertes Einfügen > In Stimme einfügen > [Stimme]**.
 - Um Elemente in die darüberliegende Notenzeile zu kopieren, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf **Bearbeiten > Erweitertes Einfügen > In Notenzeile oberhalb duplizieren**.
 - Um Elemente in die darunterliegende Notenzeile zu kopieren, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf **Bearbeiten > Erweitertes Einfügen > In Notenzeile unterhalb duplizieren**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Elemente werden in anderen Notenzeilen eingefügt, aber nicht aus ihrer ursprünglichen Position entfernt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Selektionen](#) auf Seite 279

[Noten und Elemente einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 277

[Noten auf andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 291

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 285

Elemente kopieren und in mehrere Notenzeilen einfügen

Sie können Noten und andere Elemente in mehrere Notenzeilen gleichzeitig kopieren und einfügen, zum Beispiel, um eine einzelne Phrase in alle Notenzeilen für Holzblasinstrumente einzufügen, wenn diese unisono spielen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Elemente aus, die Sie in mehrere Notenzeilen kopieren möchten.
 2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, um die ausgewählten Elemente zu kopieren.
 3. Wählen Sie in jeder Notenzeile, in die Sie die ausgewählten Elemente einfügen möchten, ein Element aus.
 4. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**, um die ausgewählten Elemente einzufügen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Elemente werden in alle ausgewählten Notenzeilen eingefügt.

TIPP

Wenn Sie auf jeder Notenzeile eine ganze Reihe an Elementen ausgewählt haben, werden die zum Einfügen ausgewählten Elemente auch mehrmals eingefügt, um den so markierten Bereich auszufüllen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Selektionen](#) auf Seite 279

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 285

Einen bestimmten Bereich durch Kopieren und Einfügen von Elementen ausfüllen

Sie können Elemente, einschließlich Noten und Notationselemente, in einem ausgewählten Bereich mehrmals gleichzeitig kopieren und einfügen, wenn Sie zum Beispiel mehrere Takte mit derselben Phrase füllen möchten.

HINWEIS

Sie können nur Elemente mit einer Dauer kopieren und einfügen, um einen ausgewählten Bereich auszufüllen. Zum Beispiel können Sie allmähliche Dynamikwechsel kopieren und einfügen, um einen ausgewählten Bereich auszufüllen, sofortige Dynamikwechsel aber nicht.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Elemente aus, die Sie kopieren und in einem bestimmten Bereich einfügen möchten.
 2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, um die ausgewählten Elemente zu kopieren.
 3. Wählen Sie den Bereich aus, in dem Sie die ausgewählten Elemente wiederholt einfügen möchten.
 4. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**, um die ausgewählten Elemente einzufügen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Elemente werden so oft kopiert, wie sie in den ausgewählten Bereich passen, ohne darüber hinauszugehen.

TIPP

Wenn Sie auf mehreren Notenzeilen einen Bereich ausgewählt haben, werden die ausgewählten Elemente auch in mehrere Notenzeilen eingefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Selektionen](#) auf Seite 279

Noten auf andere Notenzeilen verschieben

Sie können Noten auf andere Notenzeilen verschieben, egal welcher Art, zum Beispiel, wenn Sie einzelne Noten von einer Keyboard-Zeile auf eine andere verschieben möchten, nachdem Sie eine Keyboard-Stimme aus einer MIDI-Datei importiert haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie auf eine andere Notenzeile verschieben möchten.
 2. Versetzen Sie die Noten auf eine der folgenden Arten auf eine andere Notenzeile:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-N**, um Noten auf die darüberliegende Notenzeile zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-M**, um Noten in die darunterliegende Notenzeile zu verschieben.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden in eine andere Notenzeile verschoben, indem sie aus ihrer ursprünglichen Notenzeile ausgeschnitten und in der neuen Notenzeile eingefügt werden. Standardmäßig werden sie in die erste aktive Stimme auf dieser Notenzeile eingefügt.

HINWEIS

Wenn Sie Noten innerhalb von N-tolen auf andere Notenzeilen verschieben, werden diese Noten nicht als N-tole verschoben, außer, Sie wählen zudem die N-tolenklammer, die N-tolenummer/das N-tolenverhältnis oder den N-tolenhinweis aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen](#) auf Seite 458

[Elemente kopieren und in mehrere Notenzeilen einfügen](#) auf Seite 290

Inhalte verschiedener Notenzeilen austauschen

Sie können den Inhalt von zwei Notenzeilen für einen ausgewählten Bereich austauschen, zum Beispiel wenn Sie das Standard-Voicing in zwei Takten, das durch einen explodierenden Akkord erreicht wurde, rasch ändern möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus den Notenbereich auf zwei Notenzeilen aus, den Sie austauschen möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Erweitertes Einfügen > Tauschen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Für den ausgewählten Bereich werden die Inhalte der markierten Notenzeilen ausgetauscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Inhalt von Stimmen tauschen](#) auf Seite 293

Stimme von vorhandenen Noten ändern

Sie können die Stimme von Noten nach der Eingabe ändern. Dies gilt auch für Noten in Strichnotationsstimmen. Zum Beispiel können Sie Noten aus einer Hals-aufwärts-Stimme in eine Hals-abwärts-Stimme ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Stimme Sie ändern möchten.

TIPP

Sie können große Auswahlbereiche und Filter verwenden, um viele Noten in derselben Stimme schnell auszuwählen.

2. Ändern Sie die Stimme auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Stimmen > Stimme ändern > [Stimme]**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Stimmen > Stimme ändern > [Strichnotationsstimme]**.

TIPP

- Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.
 - Wenn auf der Notenzeile nur eine Stimme existiert, können Sie für die ausgewählten Noten eine neue Stimme erstellen.
-

ERGEBNIS

Die Stimme der gewählten Noten wird geändert, was dazu führen kann, dass Dorico Elements die Halsrichtungen der gewählten Noten und anderer Noten in der Notenzeile ändert und implizite Pausen hinzufügt, um den Notationskonventionen gerecht zu werden.

WEITERE SCHRITTE

Sie können Pausen später löschen oder ausblenden und die Halsrichtung von Noten manuell ändern.

Sie können außerdem ganze Stimmen zu Stimmen mit Strichnotation machen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimmfarben anzeigen](#) auf Seite 765

[Große Selektionen](#) auf Seite 279

[Filter](#) auf Seite 283

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 647

[Pausen löschen](#) auf Seite 649

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 689

[Stimmart von Stimmen mit Strichnotation ändern](#) auf Seite 769

Inhalt von Stimmen tauschen

Sie können den Inhalt von zwei Stimmen, die Notenmaterial enthalten, vertauschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten in zwei Stimmen aus, die Sie tauschen möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Stimmen > Stimmeninhalte tauschen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Der Inhalt der Stimmen wird getauscht. Z. B. könnten Noten, die zuvor in einer Hals-aufwärts-Stimme waren, nun in einer Hals-abwärts-Stimme sein, und Noten, die zuvor in einer Hals-abwärts-Stimme waren, in einer Hals-aufwärts-Stimme.

HINWEIS

Je nach den Tonhöhen und Halsrichtungen der getauschten Noten können diese sich nun überlappen. Dorico Elements positioniert Noten automatisch mit einer teilweisen Überlappung der Notenköpfe, um den von ihnen eingenommenen horizontalen Platz zu verringern und rhythmische Klarheit aufrechtzuerhalten. Wenn Sie dieses Verhalten jedoch ändern möchten, können Sie die Reihenfolge von Stimmen oder den Stimmspaltenindex ändern.

BEISPIEL



Ein E ist in der Hals-aufwärts-Stimme, ein F in der Hals-abwärts-Stimme.



Nach Tauschen der Stimm Inhalte ist das E in der Hals-abwärts-Stimme und das F in der Hals-aufwärts-Stimme.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Reihenfolge von Stimmen umdrehen](#) auf Seite 766

[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 767

Partien trennen

Sie können Partien an bestimmten rhythmischen Positionen trennen. In Dorico Elements sind Partien voneinander unabhängig, was heißt, dass Sie verschiedene Spieler enthalten und unterschiedliche Notationsoptionen bereitstellen, darunter auch Notengruppierung und Regeln für Vorzeichendauer.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus an der Position, an der Sie die Partie trennen möchten, eine Note oder ein Element aus.
 2. Wählen Sie **Schreiben > Partie trennen**.
-

ERGEBNIS

Die Partie wird in zwei Partien aufgeteilt: die bestehende Partie und eine neue Partie, die ab der Position des ausgewählten Elements beginnt. Standardmäßig beginnt eine neue Partie in der Seitenansicht auf einer neuen Seite und wird in der fortlaufenden Ansicht mit einem anderen Hintergrund angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien](#) auf Seite 124

[Partien hinzufügen](#) auf Seite 124

[Partien löschen](#) auf Seite 126

[Leere Takte am Ende von Partien löschen](#) auf Seite 432

Layout und Formatierung

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, das Layout und die Formatierung von Seiten in Ihrem Projekt zu steuern, einschließlich der Änderung der Seitengröße und des Notenabstands.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie nicht alle Objekte und Einstellungen bearbeiten, die das Seitenformat definieren, zum Beispiel Rahmen und Musterseiten. Wir haben dennoch grundlegende Informationen darüber für Sie zusammengestellt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Modus](#) auf Seite 295

[Rahmen](#) auf Seite 295

[Musterseiten](#) auf Seite 296

[Seiten-Layouts](#) auf Seite 297

[Notenabstand](#) auf Seite 324

[Notenzeilen-Spationierung](#) auf Seite 326

Notensatz-Modus

Der Notensatz-Modus ist nur in Dorico Pro verfügbar. Sie können damit Elemente beliebig grafisch positionieren sowie Musterseiten erstellen und bearbeiten, die das Aussehen und Layout der Seiten bestimmen. Sollten Sie feststellen, dass Sie diese feinere Kontrolle über das Erscheinungsbild Ihrer Notation benötigen, dann können Sie ein Upgrade auf Dorico Pro vornehmen.

Rahmen

Dorico bedient sich rechteckiger Kästen, die als Rahmen bezeichnet werden, um Noten, ergänzenden Text und Grafiken innerhalb der Seitenränder zu positionieren. In Dorico Elements können Sie keine Frames einfügen oder bearbeiten, stattdessen werden die Layouts der Seiten in Ihrem Projekt durch Rahmen auf den Musterseiten bestimmt.

Dorico Elements bietet die folgenden Arten von Rahmen:

- Notenrahmen, in denen die Noten ausgewählter Spieler und Partien angezeigt werden
- Textrahmen, in sich Text und Text-Tokens einfügen lassen
- Grafikrahmen, in die Sie Bilder oder Zeichnungen in verschiedenen Formaten laden können

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien in Dorico Elements](#) auf Seite 30

[Layouts in Dorico Elements](#) auf Seite 30

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 311

[Text-Token](#) auf Seite 318

Musterseiten

Musterseiten in Dorico Elements funktionieren wie Vorlagen und ermöglichen es, dieselbe Formatierung auf verschiedene Seiten in verschiedenen Layouts zu übertragen.

HINWEIS

Seitengröße und -ränder, Seitenausrichtung sowie Notenzeilenlänge für Partitur- und Einzelstimmen-Layouts werden unter **Einrichten** > **Layout-Optionen** festgelegt.

Alle Seiten innerhalb Ihrer Partitur und Partien beziehen ihr Format von Musterseiten. In Dorico Elements können Sie jedoch nicht wie in Dorico Pro Musterseiten bearbeiten oder neue Musterseiten erstellen.

Dorico Elements bietet Standard-Musterseiten für erste (**Erste**) und nachfolgende (**Standard**) Seiten. Die Musterseiten sind in den Musterseiten-Sets für Gesamtpartitur- und Einzelstimmen-Layouts enthalten. Die Musterseiten-Sets werden automatisch auf jedes Layout übertragen, das Sie erstellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 94

Partie-Überschriften

Mit den Partie-Überschriften können Sie die Titel der Partien direkt über ihrem ersten System automatisch anzeigen. Sie funktionieren wie Vorlagen, ähnlich wie Musterseiten.

Partie-Überschriften werden sind Bestandteil von Musterseiten-Sets. Standardmäßig bietet Dorico Elements in jedem Musterseiten-Set eine Partie-Überschrift, die Tokens zur Anzeige von Partienummer und Partietitel enthält. Dies ist die Standardeinstellung für alle Partie-Überschriften. Sie können Änderungen der Partie-Überschriften in einzelne Seiten und Seitenbereiche einfügen.

Partie-Überschriften werden automatisch über dem ersten System der entsprechenden Partie eingefügt, d. h. sie haben im Gegensatz zu anderen Rahmen keine feste vertikale Position auf der Seite. Sie belegen auch vertikalen Raum innerhalb von Notenrahmen. Sie können die Ränder für den Raum über und unter Partie-Überschriften ändern.

3. Menuetto

F. Hn in G 2

Allegretto



f

Eine Partie-Überschrift über der dritten Partie in einem Einzelstimmen-Layout

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tacets](#) auf Seite 307

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 301

[Text-Token](#) auf Seite 318

Seiten-Layouts

In Dorico Elements wird das Layout der Seiten durch ihre Ränder, die angewandte Musterseite, angewandete Verteilungswerte, System- und Rahmenumbrüche sowie Rahmenanstände bestimmt.

Durch das Verteilen, also den Prozess zur Bestimmung der Anzahl von Takten pro System und Systemen pro Seite, können Sie für ein ausgeglichenes Erscheinungsbild des gesamten Layouts sorgen.

Mit System- und Rahmenumbrüchen können Sie Layouts auf lokaler Ebene anpassen, indem Sie festlegen, welche Takte in jedem System angezeigt werden und ab welcher Position in den nächsten Rahmen geschoben wird.

Rahmen können nicht über die Begrenzung hinausragen, die auf der Seite **Seite einrichten** unter **Einrichten > Layout-Optionen** durch die Layout-Ränder festgelegt wurde. Sie können für jeden Rand auf jeder Seite einen Wert in Millimetern und einen der folgenden Randstile wählen:

- **Gleich**
Alle Seiten in den ausgewählten Layouts haben die gleichen Ränder.
- **Abweichend**
Linke und rechte Seiten in den ausgewählten Layouts können unterschiedliche Ränder aufweisen.
- **Gespiegelt**
Auf linken und rechten Seiten in den ausgewählten Layouts werden dieselben Werte für Seitenränder verwendet, wobei jedoch auch die Innen- und Außenkanten der Seiten berücksichtigt werden.

Bei Notenrahmen auf den Standard-Musterseiten wird über Abstände sichergestellt, dass im Rahmen befindliches Notenmaterial innerhalb der Seite bleibt. Wenn Notenrahmen keine Abstände aufweisen, wird die oberste Linie der obersten Notenzeile im Rahmen an der Oberkante des Rahmens positioniert. Alle Noten, die auf Hilfslinien oder zwischen Hilfslinien über der Notenzeile liegen, würden dann oberhalb des oberen Seitenrands positioniert. Sie können die Abstände aller Notenrahmen in jedem Layout unter **Layout-Optionen** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Musterseiten](#) auf Seite 296

[Verteilen](#) auf Seite 310

[Tacets](#) auf Seite 307

[Layouts](#) auf Seite 127

[Partien](#) auf Seite 124

[Spieler](#) auf Seite 98

Seitenränder ändern

Sie können die Seitenränder jedes Layouts unabhängig voneinander ändern, beispielsweise, wenn Sie sich breitere Ränder für Layouts in Projekten wünschen, für die eine Spiralbindung vorgesehen ist.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Seitenränder ändern wollen.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere

Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.

3. Klicken Sie auf **Seite einrichten** in der Seitenliste.
 4. Wählen Sie im **Seitenränder**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Seitenränder**:
 - **Gleich**
 - **Abweichend**
 - **Gespiegelt**
 5. Optional: Ändern Sie die Ränder, indem Sie die Werte in den Wertefeldern ändern.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Seitenränder in den ausgewählten Layouts werden geändert.

Seitengröße und Ausrichtung ändern

Sie können die Seitengröße und Ausrichtung jedes Layouts unabhängig ändern. Sie können z. B. eine große Seite im Querformat für Gesamtpartitur-Layouts und eine kleine Seite im Hochformat für Einzelstimmen-Layouts verwenden.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Seitengröße und/oder -ausrichtung ändern wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
 3. Klicken Sie auf **Seite einrichten** in der Seitenliste.
 4. Wählen Sie im **Seitengröße**-Abschnitt eine Seitengröße aus dem **Größe**-Menü aus.
Sie können z. B. eine feste Seitengröße wie **A3** oder **Letter** auswählen oder durch Auswahl von **Benutzerdefiniert** eine eigene Seitengröße definieren.
 5. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefiniert** ausgewählt haben, ändern Sie **Breite** und **Höhe** der Seite, indem Sie die Werte in den Wertefeldern ändern.
 6. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für die **Ausrichtung** aus:
 - **Hochformat**
 - **Querformat**
 7. Optional: Wiederholen Sie Schritte 2 bis 6 für andere Layouts, deren Seitengröße/-ausrichtung Sie ändern möchten.
 8. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Seitengröße wird für alle ausgewählten Layouts geändert.

HINWEIS

Durch Ändern der Seitengröße in Layouts wird nicht unbedingt auch das Papierformat geändert, das für diese Layouts im Druckoptionen-Bereich im Druckmodus automatisch ausgewählt wurde. Wenn z. B. Ihr Standarddrucker das für Layouts gewählte Seitenformat nicht drucken kann, wird das größte Papierformat ausgewählt, das der Drucker verarbeiten kann. Wenn Sie bereits vor

Änderung der Seitengröße in den **Layout-Optionen** Druckoptionen für Layouts festgelegt hatten, versucht Dorico Elements, Ihre ursprünglichen Druckoptionen beizubehalten.

Ebenso ist die Seitenausrichtung unabhängig von der Papierausrichtung. Wir empfehlen Ihnen, vor dem Drucken/Exportieren im Bereich Druckoptionen im Druckmodus zu überprüfen, ob für die Layouts die richtige Papierausrichtung eingestellt wurde, da es möglich ist, Querformatlayouts auf Hochformatpapier zu drucken und umgekehrt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seiten- und Papiergrößen](#) auf Seite 414

[Papierausrichtung](#) auf Seite 414

[Papierformat und Ausrichtung einstellen](#) auf Seite 415

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 327

Layouts auf linken Seiten beginnen

Standardmäßig beginnen alle Layouts auf einer rechten Seite, da sich gemäß der Konvention ungerade Seiten immer auf der rechten Seite befinden. Sie können jedoch einzelne Layouts so einstellen, dass sie auf einer linken Seite beginnen, z. B., um Seitenwechsel in diesem Layout zu erleichtern.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, die auf einer linken Seite beginnen sollen. Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
 3. Klicken Sie auf **Seite einrichten** in der Seitenliste.
 4. Ändern Sie im **Seitenzahlen**-Abschnitt den Wert für **Anfängliche Seitenzahl** in eine gerade Zahl.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die erste Seite in den ausgewählten Layouts wird auf einer linken Seite angezeigt, wenn die anfängliche Seitenzahl gerade ist.

Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben

Sie können erlauben/nicht erlauben, dass neue Partien auf derselben Seite wie vorhergehende Partien angezeigt werden, sofern dafür ausreichend Platz vorhanden ist. So können Sie z. B. die Anzahl der für Einzelstimmen in Werken mit mehreren Sätzen benötigten Seiten reduzieren. Standardmäßig sind neue Partien auf derselben Seite in Einzelstimmen-Layouts erlaubt, in Gesamtpartitur-Layouts jedoch nicht.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Anzeige mehrerer Partien auf einer Seite ermöglichen wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere

Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.

3. Klicken Sie auf **Seite einrichten** in der Seitenliste.
4. Wählen Sie im **Partien**-Bereich eine der folgenden Optionen für **Neue Partien**:
 - **Immer auf neuer Seite beginnen**
 - **Auf vorhandener Seite zulassen**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

- Wenn Sie **Immer auf neuer Seite beginnen** auswählen, beginnen Partien in den ausgewählten Layouts immer am Anfang der nächsten Seite nach dem Ende der vorigen Partie.
- Wenn Sie **Auf vorhandener Seite zulassen** auswählen, folgen Partien in den ausgewählten Layouts unmittelbar aufeinander, auch innerhalb desselben Notenrahmens, sofern ausreichend Platz vorhanden ist. Partie-Überschriften werden automatisch über dem Beginn von Partien angezeigt, wenn Sie ausgewählt haben, dass Partie-Überschriften in den ausgewählten Layouts angezeigt werden sollen.

HINWEIS

Partien werden nicht automatisch in separate Notenrahmen unterteilt. Sie müssen Rahmenumbrüche manuell einfügen, um Partien bei Bedarf in separate Notenrahmen zu unterteilen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Text-Token](#) auf Seite 318

[Verteilen](#) auf Seite 310

[Partien ändern, die Layouts zugewiesen sind](#) auf Seite 128

[Spieler ändern, die einer Partie zugeordnet sind](#) auf Seite 124

[Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden](#) auf Seite 303

Änderung bei Verwendung der ersten Musterseite

Sie können die Bedingungen ändern, unter denen die **Erste**-Musterseite in jedem Layout unabhängig verwendet wird, z. B. wenn Sie diese in der Gesamtpartitur am Beginn jeder Partie, in Einzelstimmen-Layouts jedoch nur für die erste Partie verwenden wollen, selbst wenn nachfolgende Partien oben auf der Seite beginnen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie eine Änderung bezüglich der Verwendung der **Erste**-Musterseite vornehmen wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Seite einrichten** in der Seitenliste.
4. Wählen Sie im **Partien**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **'Erste'-Musterseite verwenden**:
 - **Nie**

- **Nur erste Partie**
- **Jede Partie, die am oberen Seitenrand beginnt**

5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

- Die Auswahl von **Nie** bedeutet, dass die **Erste**-Musterseite für keine Seite in den ausgewählten Layouts verwendet wird.
- Wenn Sie **Nur erste Partie** wählen, wird die **Erste**-Musterseite auf der ersten Seite im Layout verwendet, jedoch nicht auf anderen Seiten, auch wenn nachfolgende Partien am oberen Seitenrand beginnen.
- Bei Auswahl von **Jede Partie, die am oberen Seitenrand beginnt** wird die **Erste**-Musterseite für alle Seiten im Layout verwendet, an deren Anfang auch eine Partie beginnt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 94

Partie-Überschriften ein-/ausblenden

Sie können Partie-Überschriften in jedem Layout unabhängig ein- bzw. ausblenden, wenn Ihr Projekt nur aus einer Partie besteht und Sie nur den Projekttitel anzeigen wollen. Sie können auch die Überschrift der ersten Partie ausblenden, für nachfolgende Partien jedoch Partie-Überschriften einblenden.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben in den Layouts, in denen Sie Partie-Überschriften anzeigen möchten, mehrere Partien pro Seite zugelassen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Partie-Überschriften aus- bzw. einblenden wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
 3. Klicken Sie auf **Seite einrichten** in der Seitenliste.
 4. Wählen Sie im **Partien**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Partie-Überschriften anzeigen**:
 - **Nie**
 - **Nicht für erste Partie**
 - **Für alle Partien**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Partie-Überschriften werden bei jeder Partie in den ausgewählten Layouts über dem ersten System angezeigt, wenn Sie **Für alle Partien** auswählen, werden ausgeblendet, wenn Sie **Nie** auswählen und werden in der ersten Partie ausgeblendet, jedoch in den folgenden Partien über dem ersten System angezeigt, wenn Sie **Nicht für erste Partie** auswählen.

Sie werden automatisch unter Beachtung der für ein Layout festgelegten Ränder über jeder Partie und unter der vorhergehenden Partie positioniert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 299

Ränder über bzw. unter den Partie-Überschriften ändern

Sie können die Ränder über und unter den Partie-Überschriften ändern, die den Abstand zwischen der vorhergehenden Partie und der Partie-Überschrift bzw. den Abstand zwischen der Partie-Überschrift und der nachfolgenden Partie festlegen.

VORAUSSETZUNGEN

Partie-Überschriften werden in den Layouts angezeigt, in denen Sie die Ränder über bzw. unter den Überschriften ändern möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Ränder über bzw. unter den Partie-Überschriften ändern wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Seite einrichten** in der Seitenliste.
4. Ändern Sie im **Partien**-Abschnitt die Werte für **Partie-Überschrift oberer Rand:** und **Partie-Überschrift unterer Rand:**.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Das Ändern des Wertes von **Partie-Überschrift oberer Rand:** erhöht/verringert den Abstand zwischen dem oberen Rand der Partie-Überschrift und dem Ende der vorherigen Partie.

Das Ändern des Wertes von **Partie-Überschrift unterer Rand:** erhöht/verringert den Abstand zwischen dem unteren Rand der Partie-Überschrift und dem Anfang der nachfolgenden Partie. Wenn beispielsweise der untere Rand auf 0 gesetzt ist, richtet sich der untere Rand des untersten Rahmens der Partie-Überschrift an der obersten Notenzeile des ersten Systems in der unter der Partie-Überschrift liegenden Partie aus.

BEISPIEL

The image shows a musical score for a section titled "2. Andante maestoso". The score is divided into two systems. The first system contains a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 4/4 time signature. It features a series of chords and rests, with a dynamic marking of *ff*. The second system contains a bass clef, a 4/4 time signature, and a melodic line starting with a dynamic marking of *p*. The margins between the two systems are wide, representing the standard setting.

Partie-Überschriften mit Standardeinstellung für oberen und unteren Rand

The image shows the same musical score for "2. Andante maestoso" as in the previous example. However, the margins between the two systems are significantly reduced, making the section appear more compact. The notation and dynamics are identical to the first example.

Partie-Überschriften mit verkleinerten oberen und unteren Rändern

Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden

Sie können Partie-Überschriften, Seitenzahlen und Partie-Seitenzahlen separat ein- und ausblenden, wenn sie oberhalb laufender Kopfzeilen oben auf einer neuen Seite in jedem Layout unabhängig voneinander angezeigt werden. Das Ausblenden solcher Informationen in laufenden Kopfzeilen ist beim Publishing üblich.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Informationen in laufenden Kopfzeilen aus- bzw. einblenden wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Seite einrichten** in der Seitenliste.
4. Wählen Sie im **Partien**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Partietitel in Kopfzeile**:
 - **Über Partie-Überschrift anzeigen**
 - **Über Partie-Überschrift ausblenden**
5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Seitenzahl in Kopfzeile** aus:
 - **Über Partie-Überschrift anzeigen**
 - **Über Partie-Überschrift ausblenden**
6. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Partie-Seitenzahl in Kopfzeile** aus:
 - **Über Partie-Überschrift anzeigen**
 - **Über Partie-Überschrift ausblenden**
7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die entsprechenden Informationen werden ausgeblendet/angezeigt, wenn sie oberhalb der Partie-Überschriften oben auf der Seite angezeigt werden.

HINWEIS

Um Informationen der laufenden Kopfzeile auszublenden, muss die Oberkante des Notenrahmens, der den Rahmen der Partie-Überschrift enthält, unterhalb des oberen Endes von Textrahmen liegen, die die entsprechenden Informationen enthalten. Wenn die Oberkante des Notenrahmens auf gleicher Höhe wie der Textrahmen einer Kopfzeile liegt, werden die entsprechenden Informationen im Textrahmen angezeigt, unabhängig von der vorgenommenen Einstellung.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rahmen](#) auf Seite 295

[Musterseiten](#) auf Seite 296

Notenrahmen-Ränder in Layouts ändern

Sie können die Ränder aller Notenrahmen in einzelnen Layouts ändern, z. B. um in Einzelstimmen-Layouts mit vielen über der Notenzeile befindlichen Noten am oberen Rand des Notenrahmens einen größeren Abstand zu erhalten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Notenrahmen-Ränder ändern wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
 3. Klicken Sie auf **Seite einrichten** in der Seitenliste.
 4. Ändern Sie im Abschnitt **Notenrahmen-Ränder** die Werte für **Oben** und/oder **Unten**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Ränder aller Notenrahmen in den ausgewählten Layouts werden geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 327

Ausrichtung finaler Systeme ändern

Standardmäßig werden in Dorico Elements finale Systeme in Partien nur dann über die volle Breite der Seite ausgerichtet, wenn sie zu mehr als der Hälfte gefüllt sind. Sie können diese Einstellung in jedem Layout unabhängig ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Ausrichtung finaler Systeme in Partien ändern wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
 3. Klicken Sie auf **Notenabstand** in der Seitenliste.
 4. Optional: Wenn Sie finale Systeme in Partien immer vollständig ausrichten möchten, deaktivieren Sie **Finales System in Partie nur ausrichten, wenn mehr als [n] % ausgefüllt**.
 5. Optional: Wenn Sie den Mindestwert für die Ausfüllung finaler Systeme ändern möchten, ändern Sie den Wert für **Finales System in Partie nur ausrichten, wenn mehr als [n] % ausgefüllt**.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die automatische Ausrichtung finaler Systeme in Partien wird in den ausgewählten Layouts geändert.

TIPP

Sie können die Breite einzelner Systeme auch unabhängig von Ihren Standardeinstellungen ändern, indem Sie deren Start-/Endpositionen separat ändern.

Vertikale Ausrichtung von Notenzeilen/Systemen ändern

Sie können den minimalen Ausfüllungs-Schwellenwert ändern, oberhalb dessen Dorico Elements Notenzeilen und Systeme automatisch vertikal ausrichtet, d. h. sie gleichmäßig verteilt, um die Höhe der Rahmen zu füllen. Sie können auch steuern, ob Notenzeilen und Systeme ausgerichtet werden sollen oder nur Systeme.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die automatische Ausrichtung von Notenzeilen/Systemen ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Vertikale Abstände** in der Seitenliste.
4. Wählen Sie im Bereich **Ideale Abstände** eine der folgenden Optionen für **Abstand zwischen Divisi-Systemen**:
 - **Notenzeile zu Notenzeile**
 - **Akkolade zu Akkolade**
5. Ändern Sie gegebenenfalls im Abschnitt **Vertikale Ausrichtung** die Werte für die folgenden Optionen einzeln oder gemeinsam:
 - **Abstand zwischen Notenzeilen und Systemen ausrichten, wenn Rahmen mindestens [n] % ausgefüllt**
 - **Abstand nur zwischen Systemen ausrichten, wenn Rahmen mindestens [n] % ausgefüllt**
6. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Notenzeilen ausrichten, wenn Rahmen mit individuellem System über diesem Schwellenwert liegt**.
7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die automatische vertikale Ausrichtung von Notenzeilen und Systemen wird in den ausgewählten Layouts geändert. Akkoladen werden niemals vertikal ausgerichtet.

BEISPIEL

A musical score page for a string quartet (Violin I, Violin II, Viola, Cello/Double Bass). The page contains three systems of music. In each system, the staves are not aligned vertically, meaning the notes in different parts do not line up across the systems.

Eine Seite mit Notenzeilen und Systemen, jeweils ausgerichtet

The same musical score page as on the left, but with the systems aligned. This means that the notes in all parts are vertically aligned across the systems, making it easier to read and follow the music.

Die gleiche Seite, nur mit ausgerichteten Systemen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 328

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 327

Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen

Sie können leere Notenzeilen für jedes Layout in Ihrem Projekt unabhängig von anderen Layouts ausblenden/anzeigen. So können Sie zum Beispiel alle Notenzeilen, einschließlich leerer Zeilen, in einem Gesamtpartitur-Layout für den Dirigenten anzeigen, aber leere Notenzeilen in einem Gesamtpartitur-Layout ausblenden, das nur der Referenz dient.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie leere Notenzeilen aus- bzw. einblenden wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Vertikale Abstände** in der Seitenliste.
4. Wählen Sie im Bereich **Leere Notenzeilen ausblenden** eine der folgenden Optionen für **Leere Notenzeilen ausblenden**:
 - **Nach erstem System**
 - **Alle Systeme**
 - **Nie**

5. Aktivieren bzw. deaktivieren Sie **Ausblenden von einzelnen Notenzeilen mehrzeiliger Instrumente erlauben**.
 6. Optional: Aktivieren Sie für **Von »Leere Notensysteme ausblenden« ausgenommene Spieler** das Kontrollkästchen für jedes Instrument, das unabhängig von der Einstellung in **Leere Notenzeilen ausblenden** angezeigt werden soll.
 7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Leere Notenzeilen in den ausgewählten Layouts werden entsprechend Ihrer Wahl ausgeblendet bzw. angezeigt. Wenn Sie **Ausblenden von einzelnen Notenzeilen mehrzeiliger Instrumente erlauben** aktiviert haben, können alle leeren Notenzeilen von mehrzeiligen Instrumenten wie Klavier oder Harfe in den ausgewählten Layouts ausgeblendet werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zusätzliche Notenzeilen](#) auf Seite 680

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 327

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 328

Tacets

Mit Tacets wird angezeigt, dass ein Spieler in einem Teil einer Partie pausiert, wobei es sich z. B. um den Satz einer Symphonie oder ein Cue einer Filmmusik handeln kann. In Dorico Elements können Sie Tacets automatisch generieren.

Dorico Elements zeigt Tacets für Partien in Einzelstimmen-Layouts an, wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Sie haben Spieler aus Partien entfernt, in denen sie nicht spielen.
- Die Partien sind der Musterseiten-Rahmenverketzung im Einzelstimmen-Layout zugewiesen.
- Mehrere Partien sind auf einer Seite im Einzelstimmen-Layout erlaubt.
- Sie haben sich dafür entschieden, Tacets im Einzelstimmen-Layout anzuzeigen.



2. Andante

Tacet

3. Menuetto

Allegretto

F. Hn in G 2

Auszug eines Einzelstimmen-Layouts, bei dem für den Spieler in der zweiten Partie ein Tacet gilt

HINWEIS

Wir raten davon ab, **Notenzeilenspationierung kopieren** und **Rahmen sperren** auf Seiten zu verwenden, bei denen Tacets das erste oder letzte System des Rahmens bilden. Da Tacets keine Takte enthalten, kann Dorico Elements an den Enden von Tacets keine System- oder Rahmenbrüche einfügen, um den Rahmeninhalt zu sperren.

Sie können jedoch System- und Rahmenumbrüche am Anfang von Tacets einfügen.

Sie können den in Tacets angezeigten Text und die obere und untere Begrenzung der Tacets in jedem Layout unabhängig voneinander ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler ändern, die einer Partie zugeordnet sind](#) auf Seite 124

[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 299

[Notenzeilen-Spationierung](#) auf Seite 326

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 312

[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 311

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 296

Tacets ein-/ausblenden

Sie können Tacets in jedem Layout unabhängig voneinander ein- und ausblenden, z. B. wenn Sie in einigen Layouts leere Takte oder mehrtaktige Pausen anzeigen möchten, damit die entsprechenden Spieler später Noten in diese Notenzeilen eintragen können.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Tacets aus- bzw. einblenden wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
 3. Klicken Sie auf **Spieler** in der Seitenliste.
 4. Aktivieren bzw. deaktivieren Sie im **Tacets**-Abschnitt die Option **Tacet für Partien anzeigen, denen keine Spieler zugewiesen sind**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Tacets werden in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn **Tacet für Partien anzeigen, denen keine Spieler zugewiesen sind** aktiviert ist und der Spieler nicht Partien zugewiesen ist, in denen er nicht spielt.

Bei deaktivierter Option werden alle Partien, denen der Spieler nicht zugewiesen ist, nicht im Layout angezeigt. Wenn der Spieler diesen Partien zugewiesen ist, werden alle Takte der Partie angezeigt und abhängig von den Erfordernissen der Partie in leere Takte und mehrtaktige Pausen unterteilt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tacets](#) auf Seite 307

[Mehrtaktpausen](#) auf Seite 650

[Spieler ändern, die einer Partie zugeordnet sind](#) auf Seite 124

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 651

Den in Tacets angezeigten Text ändern

Sie können den in Tacets angezeigten Text in jedem Layout unabhängig ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie den angezeigten Tacet-Text ändern wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Spieler** in der Seitenliste.
4. Geben Sie im **Tacets**-Abschnitt den gewünschten Text im **Tacet-Text**-Feld ein.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Der in allen Tacets der ausgewählten Layouts angezeigte Text wurde geändert.

Ränder über bzw. unter Tacets ändern

Sie können in jedem Layout die Ränder oberhalb als auch unterhalb der Tacets unabhängig voneinander ändern, z. B. wenn Sie in einigen Layouts kleinere Lücken zwischen Partie-Überschriften und Tacets wünschen, um Seitenwechsel zu erleichtern.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Ränder über bzw. unter den Partie-Überschriften ändern wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Spieler** in der Seitenliste.
4. Ändern Sie im **Tacets**-Abschnitt die Werte für **Rand über Tacet** und/oder **Rand unter Tacet**.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Änderung des Wertes für **Rand über Tacet** erhöht/verringert den Mindestabstand zwischen den Tacets und vorausgehenden Elementen.

Die Änderung des Wertes für **Rand unter Tacet** erhöht/verringert den Mindestabstand zwischen den Tacets und nachfolgenden Elementen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 296

Verteilen

»Verteilen« ist ein Begriff, der sich auf das Festlegen des Layouts von Notationsseiten, z. B. die Anzahl von Takten pro System, bezieht. In Dorico Elements können Sie sowohl die Anzahl der Takte pro System als auch die Anzahl der Systeme pro Notenrahmen für jedes Layout unabhängig voneinander festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 328

Anzahl der Takte pro System festlegen

Sie können eine feste Anzahl der Takte definieren, die in jedem Layout Ihres Projekts in jedem System enthalten sein sollen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, bei denen Sie die Taktanzahl pro System ändern wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Notenzeilen und Systeme** in der Seitenliste.
4. Aktivieren Sie im Abschnitt **Verteilen Feste Anzahl von Takten pro System**.
5. Sie können zum Ändern der Taktzahl in einem System auch den Wert in das entsprechende Wertefeld eingeben.
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Anzahl der automatisch für jedes System eingestellten Takte wird in den ausgewählten Layouts geändert. Wenn eines der Layouts Regionen mit Zwei-Takt- oder Vier-Takt-Wiederholungen enthält, wird die Verteilung durch Dorico Elements automatisch angepasst, damit Phrasen nicht über die Systeme verteilt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 628

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 312

[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 311

Anzahl von Systemen pro Rahmen festlegen

Sie können eine feste Anzahl von Systemen festlegen, die in jedem Layout Ihres Projekts in jedem Notenrahmen enthalten sein sollen. Da die Standard-Musterseiten nur einen Musikrahmen pro Seite besitzen, legen Sie mit der Anzahl der Systeme pro Rahmen üblicherweise die Anzahl der Systeme pro Seite fest.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, bei denen Sie die Anzahl der Systeme pro Rahmen ändern wollen.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.

3. Klicken Sie auf **Notenzeilen und Systeme** in der Seitenliste.
 4. Aktivieren Sie im Bereich **Verteilen Feste Anzahl von Systemen pro Rahmen**.
 5. Sie können zum Ändern der Anzahl von Systemen pro Rahmen auch den Wert in das entsprechende Wertefeld eingeben.
 6. Aktivieren bzw. deaktivieren Sie **Anzahl von Systemen nach Rahmenhöhe skalieren**.
 7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Anzahl der automatisch für jeden Notenrahmen eingestellten Systeme wird in den ausgewählten Layouts geändert.

Wenn Sie **Anzahl von Systemen nach Rahmenhöhe skalieren** aktiviert haben, wird die Anzahl der in jedem Notenrahmen enthaltenen Systeme an die Größe des Notenrahmens angepasst.

Rahmenumbrüche

In Dorico Elements können Sie Rahmenumbrüche verwenden, um Notationen in den nächsten Rahmen zu schieben, der sich normalerweise auf der nächsten Seite befindet. Sie können also mit Hilfe von Rahmenumbrüchen Seitenumbrüche erzeugen. Beispielsweise können Sie mit Rahmenumbrüchen an bestimmten Positionen von Einzelstimmen-Layouts Seitenumbrüche einfügen.

Rahmenumbrüche werden durch Hinweise angezeigt, die Sie jederzeit ein- bzw. ausblenden können.

TIPP

Sie können auch den Inhalt von Notenrahmen steuern, indem Sie die Anzahl der Systeme pro Notenrahmen in jedem Layout festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 328

Rahmenumbrüche einfügen

Sie können Rahmenumbrüche einfügen, um an bestimmten Stellen in Ihren Noten einen Seitenwechsel zu erzeugen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie an der Position, an der Sie einen Rahmenumbruch einfügen möchten, eine Note oder ein anderes Element aus.
Wenn Sie z. B. einen Schlüssel auswählen, wird dieser ans Ende des Rahmens gesetzt und die Noten werden an den Anfang des nachfolgenden Notenrahmens verschoben.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Rahmenumbruch**.
-

ERGEBNIS

Ein Rahmenumbruch wird unmittelbar vor der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Elements eingefügt. Alle Notationselemente hinter dem Rahmenumbruch werden in den nächsten Notenrahmen verschoben.

HINWEIS

Falls Sie in der Mitte einer Phrase in einer Zwei- oder Vier-Takte-Wiederholungsregion einen Rahmenumbruch einfügen, wird der Rahmenumbruch von Dorico Elements nicht automatisch vor oder hinter die Phrase verschoben, wodurch diese über den Rahmenumbruch verteilt wird.

Hinweise auf Rahmenumbrüche aus-/einblenden

Sie können Hinweise auf Rahmenumbrüche jederzeit ein- bzw. ausblenden.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Hinweise > Rahmenumbrüche**.
-

ERGEBNIS

Wenn neben **Rahmenumbrüche** im Menü ein Häkchen gesetzt ist, werden Hinweise auf Rahmenumbrüche eingeblendet; wenn neben Rahmenumbruch kein Häkchen angezeigt wird, werden die Hinweise ausgeblendet.

Rahmenumbrüche löschen

Sie können eingefügte Rahmenumbrüche wieder löschen.

VORAUSSETZUNGEN

Hinweise auf einen Rahmenumbruch werden angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Hinweise der Rahmenumbrüche aus, die Sie löschen möchten.
 2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.
-

Systemumbrüche

Systembrüche sind Stellen, an denen Notenmaterial auf mehrere Systeme oder Seiten aufgeteilt werden muss, um sie in das gewünschte Format zu bringen. Dorico Elements ordnet Noten automatisch systemübergreifend an, so dass sie entsprechend verteilt und gut lesbar sind. Sie können jedoch Systembrüche auch manuell setzen.

Systemumbrüche werden durch Hinweise angezeigt, die Sie jederzeit ein- bzw. ausblenden können.

TIPP

Sie können auch den Inhalt von Systemen steuern, indem Sie die Anzahl der Takte pro System in jedem Layout festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anzahl der Takte pro System festlegen](#) auf Seite 310

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 328

Systemumbrüche einfügen

Sie können Systembrüche an jeder rhythmischen Position einfügen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie an der Position, an der Sie einen Systemumbruch einfügen möchten, eine Note oder ein anderes Element aus.
Wenn Sie z. B. einen Schlüssel auswählen, wird dieser ans Ende des Systems gesetzt und die Noten werden an den Anfang des nachfolgenden Systems verschoben.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Systemumbruch**.
-

ERGEBNIS

Ein Systemumbruch wird unmittelbar vor der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Elements eingefügt. Alle Notationselemente hinter dem Systemumbruch werden in das nachfolgende System verschoben.

HINWEIS

Wenn Sie in der Mitte einer Phrase in einer Zwei- oder Vier-Takte-Wiederholungsregion einen Systemumbruch einfügen, wird dieser von Dorico Elements nicht automatisch vor oder hinter die Phrase verschoben, wodurch diese über den Systemumbruch verteilt wird.

Hinweise auf einen Systemumbruch ausblenden/anzeigen

Sie können Hinweise auf Systemumbrüche jederzeit ein- bzw. ausblenden.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Hinweise > Systemumbrüche**.
-

ERGEBNIS

Wenn neben **Systemumbrüche** im Menü ein Häkchen gesetzt ist, werden Hinweise auf Systemumbrüche eingeblendet; anderenfalls werden die Hinweise ausgeblendet.

Systemumbrüche löschen

Sie können eingefügte Systemumbrüche wieder löschen.

VORAUSSETZUNGEN

Hinweise auf einen Systemumbruch werden angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie Hinweise der Systembrüche aus, die Sie löschen möchten.
 2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.
-

Einzelstimmenformatierung übertragen

Die Übertragung der Einzelstimmenformatierung umfasst das Kopieren der Layout-Optionen und der Systemformatierung, die das Layout von Seiten bestimmen, und ihre Anwendung auf andere Layouts. Dies kann bei der Formatierung ähnlicher Einzelstimmen Zeit sparen.

Die Systemformatierung umfasst die Positionen von System- und Rahmenumbrüchen, aber auch Abstandsänderungen von Noten, die sich auf den horizontalen Raum auswirken, den Noten benötigen.

In Dorico Elements können Sie Layout-Optionen und Systemformatierung sowohl gemeinsam als auch unabhängig voneinander aus einem ausgewählten Quell-Layout in andere Ziel-Layouts kopieren. Beispielsweise ist es bei Quell-Layouts, deren Formatierung in erster Linie von ihren

Verteilen-Einstellungen in **Einrichten > Layout-Optionen** abhängt, wahrscheinlich, dass das Kopieren ihrer Layout-Optionen ausreicht, um die gewünschte Formatierung in den Ziel-Layouts zu erzeugen, ohne System-/Rahmenumbrüche in jedem System hinzuzufügen.

Sie können die Layout-spezifischen Eigenschaftseinstellungen auch aus dem im Notenbereich geöffneten Layout in alle anderen Layouts kopieren, in denen diese Elemente angezeigt werden.

HINWEIS

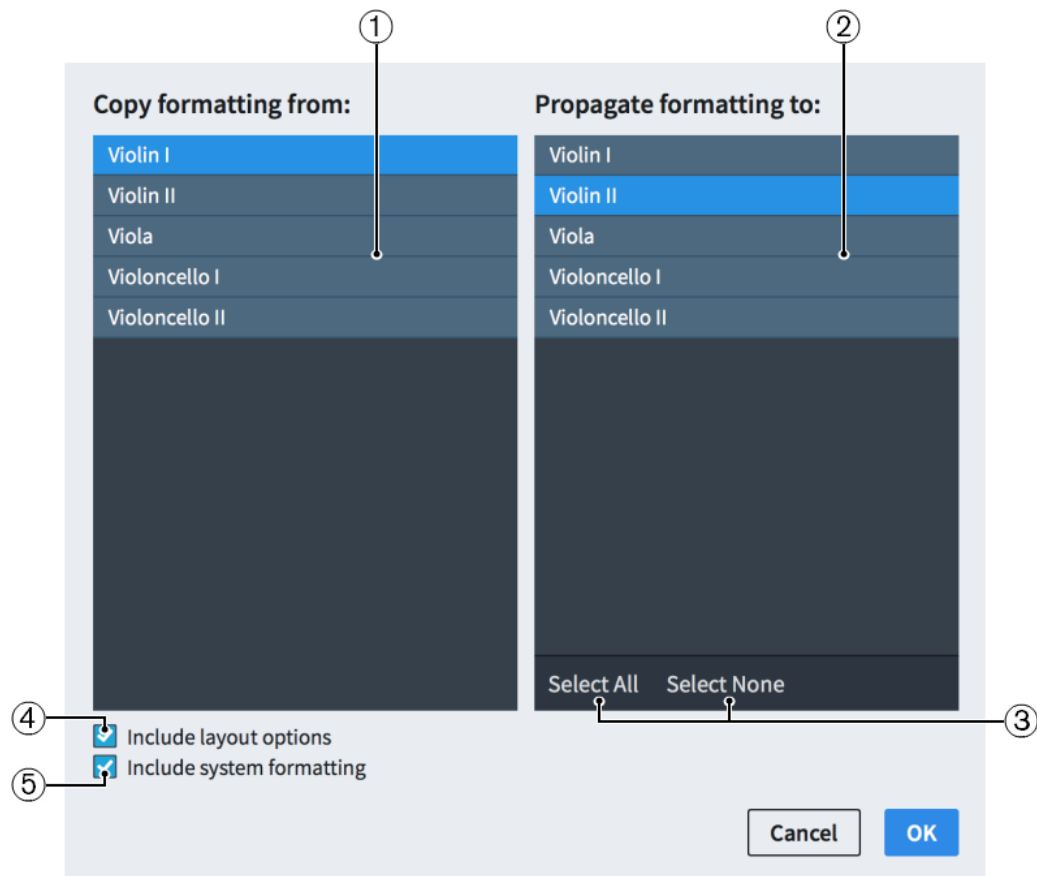
Wir würden nicht empfehlen, Layouts mit mehreren Noten-Rahmenverkettungen als Quell- oder Ziel-Layouts zu verwenden, da dies zu unerwarteten Ergebnissen führen kann.

Einzelstimmenformatierung übertragen (Dialog)

Mit Hilfe des Dialogs **Einzelstimmenformatierung übertragen** können Sie Seitenformatierungen und Layout-Optionen von Quell-Layouts in Ziel-Layouts übertragen.

Sie können den Dialogs **Einzelstimmenformatierung übertragen** im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Layout im **Layouts**-Bereich und wählen Sie **Einzelstimmenformatierung übertragen** aus dem Kontextmenü. Dadurch wird dieses Layout automatisch als Quell-Layout in der Liste **Formatierung kopieren von** ausgewählt.
- Wählen Sie **Einrichten > Einzelstimmenformatierung übertragen**.



Einzelstimmenformatierung übertragen (Dialog)

Der Dialog **Einzelstimmenformatierung übertragen** umfasst die folgenden Abschnitte und Optionen:

1 Formatierung kopieren von Liste

Enthält eine Liste aller Layouts im Projekt. Sie können nur ein einzelnes Layout als Quell-Layout auswählen.

2 Formatierung übertragen auf Liste

Enthält eine Liste aller Layouts im Projekt. Sie können mehrere Layouts als Ziel-Layouts auswählen.

3 Auswahl-Optionen

Ermöglicht es Ihnen, alle Layouts in der Liste **Formatierung übertragen auf** auszuwählen oder die Auswahl aufzuheben.

4 Layout-Optionen einschließen

Ermöglicht es Ihnen, Layout-Optionen für die Einzelstimmenformatierung aus dem Quell-Layout in die Ziel-Layouts zu kopieren. Zu diesen Optionen gehören Seitengröße, Seitenränder, das Standard-Musterseiten-Set, Spatiumsgröße, vertikale Abstände, Notenabstand, Verteilen, Mehrtaktpausen-Einstellungen und Notenzeilenbeschriftungen.

5 Systemformatierung einschließen

Ermöglicht es Ihnen, die Verteilung der Takte in Systemen, der Systeme auf Seiten und Änderungen des Notenabstands vom Quell-Layout in die Ziel-Layouts zu kopieren. Dies geschieht in Dorico Elements durch Kopieren von Systemumbrüchen, Rahmenumbrüchen und Notenabstandsänderungen, Eingeben zusätzlicher System- und Rahmenumbrüche nach Bedarf und Löschen vorhandener Systemumbrüche, Rahmenumbrüche und Notenabstandsänderungen in den Ziel-Layouts.

Einzelstimmenformatierung in andere Layouts kopieren

Sie können alle Formatierungen von einem Layout in andere Layouts kopieren, z. B. um Zeit zu sparen, wenn mehrere Einzelstimmen-Layouts in Ihrem Projekt ähnlich formatiert werden sollen. Sie können Layout-Optionen wie Seitengröße und -ränder sowie andere Seitenformatierungen wie System- und Rahmenumbrüche einbeziehen.

HINWEIS

Wir würden nicht empfehlen, Layouts mit mehreren Noten-Rahmenverkettungen als Quell- oder Ziel-Layouts zu verwenden, da dies zu unerwarteten Ergebnissen führen kann.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Einrichten-Modus im **Layouts**-Bereich mit der rechten Maustaste auf die Karte des Layouts, dessen Formatierung Sie kopieren möchten und wählen Sie **Einzelstimmenformatierung übertragen** aus dem Kontextmenü.
 2. Wählen Sie im Dialog **Einzelstimmenformatierung übertragen** das Layout aus, dessen Einzelstimmenformatierung Sie aus der Liste **Formatierung kopieren von** kopieren möchten.
Standardmäßig ist das Layout ausgewählt, dessen Karte Sie zum Öffnen des Dialogs verwendet haben.
 3. Wählen Sie in der Liste **Formatierung übertragen auf** die Layouts aus, in die Sie die Einzelstimmenformatierung kopieren möchten.
Sie können die Auswahloptionen in der Aktionsleiste verwenden, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/ Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 4. **Layout-Optionen einschließen** aktivieren/deaktivieren.
 5. **Systemformatierung einschließen** aktivieren/deaktivieren.
 6. Klicken Sie auf **OK**, um die Einzelstimmenformatierung in die ausgewählten Layouts zu kopieren und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die Einzelstimmenformatierung aus dem ausgewählten Quell-Layout wird in die ausgewählten Ziel-Layouts kopiert.

- Wenn Sie **Layout-Optionen einschließen** aktiviert haben, werden Layout-Optionen aus dem Quell-Layout in die Ziel-Layouts kopiert.
- Wenn Sie **Systemformatierung einschließen** aktiviert haben, wird von Dorico Elements die Verteilung von Takten in Systemen, von Systemen auf Seiten und Notenabstandsänderungen aus dem Quell-Layout in die Ziel-Layouts kopiert.

TIPP

Bei Quell-Layouts, deren Formatierung in erster Linie von ihren **Verteilen**-Einstellungen in **Einrichten > Layout-Optionen** abhängt, ist es wahrscheinlich, dass das Aktivieren von **Layout-Optionen einschließen** ausreicht, um eine sehr ähnliche Formatierung in den Ziel-Layouts zu erzeugen, ohne System-/Rahmenumbrüche in jedem System hinzuzufügen.

Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts kopieren

Viele Eigenschaften beziehen sich auf ein bestimmtes Layout, d. h. dass sie standardmäßig nur das im Notenbereich geöffnete Layout beeinflussen. Sie können die Eigenschaften von Noten und Elementen in alle anderen Layouts kopieren, in denen diese verwendet werden, z. B. um allmähliche Dynamikwechsel mit dem gleichen Stil in Einzelstimmen-Layouts anzuzeigen, nachdem Sie deren Stil im Gesamtpartitur-Layout geändert haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie Noten oder Elemente, deren Eigenschaften Sie in andere Layouts kopieren möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Eigenschaften übertragen**.
-

ERGEBNIS

Alle Eigenschaften, die bei den ausgewählten Noten/Elementen eingestellt sind, werden in alle Layouts kopiert, in denen diese Noten/Elemente vorhanden sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Selektionen](#) auf Seite 279

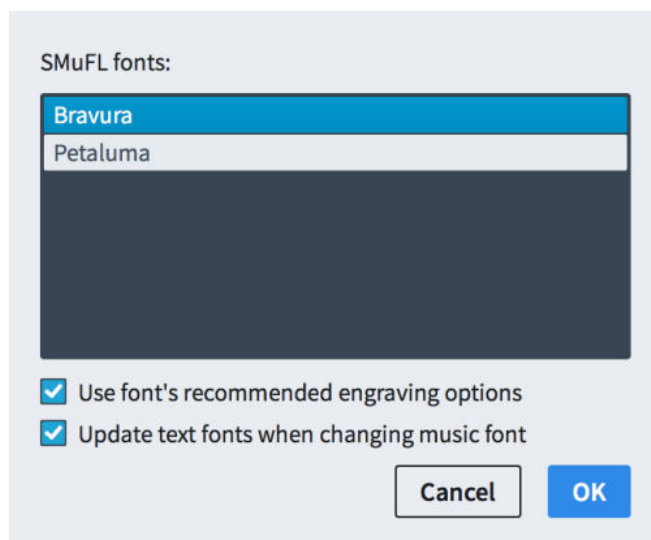
[Darstellung von Elementen zurücksetzen](#) auf Seite 286

[Positionen von Elementen zurücksetzen](#) auf Seite 287

Notenschriften-Dialog

Im **Notenschriften**-Dialog können Sie die für Noten und Glyphen verwendete Schriftart projektweit ändern. Die für Noten und Glyphen verwendete Schriftart muss SMuFL-konform sein.

- Sie können den **Notenschriften**-Dialog öffnen, indem Sie **Bearbeiten > Notenschriften** wählen.



Notenschriften-Dialog

Der Dialog enthält alle auf Ihrem Computer verfügbaren SMuFL-Schriften, die anhand ihrer Metadaten von Dorico Elementserkannt werden können. Standardmäßig sind die folgenden SMuFL-konformen Schriften in Dorico Elements enthalten:

- **Bravura**
Standard-Notenschriftstil, der sich an den traditionellen klassischen Notensatz anlehnt.
- **Petaluma**
Handschriftlicher Notenschriftstil, der sich an einem traditionellen, für Jazzmusik verwendeten Stil orientiert.

Wenn Sie die im **Notenschriften**-Dialog verwendete Schriftart ändern, werden die Schriften für Notationen, Glyphen und andere Elemente geändert, bei denen es sich nicht um Text handelt (z. B. Schlüssel, Dynamikanweisungen und fett formatierte Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse).

Der **Notenschriften**-Dialog enthält außerdem folgende Optionen:

Für Schriftart empfohlene Notensatz-Optionen verwenden

Ermöglicht den Import von Standardeinstellungen, die mit der Schriftart geliefert werden.

Textschriften beim Ändern der Notenschrift aktualisieren

Hiermit können Sie Textschriften beim Ändern der Notenschrift einbeziehen bzw. ausschließen. Wenn Sie diese Option deaktivieren, können Sie z. B. das Erscheinungsbild von Noten und Notationen ändern, Partie-Überschriften und Notenzeilenbeschriftungen jedoch davon ausnehmen.

- Der Notenschriftstil Bravura entspricht dem Textschriftstil Academico.
- Der Notenschriftstil Petaluma entspricht dem Textschriftstil Petaluma Script.

HINWEIS

Bestimmte Elemente, die in SMuFL-Schriften als optional gekennzeichnet sind (z. B. Notenschlüsseländerungen und nicht fett formatierte Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse) sind von einer Änderung des Notenschriftstils nicht betroffen.

Textobjekte vs. Text in Textrahmen

In Dorico Elements kann Text entweder als Textobjekt existieren, das einzelnen Notenzeilen oder als Systemtext hinzugefügt wird, oder in Textrahmen, die nicht in den Noten, sondern auf der Seite verankert sind.

Da Sie Rahmen in Dorico Elements nicht sehen oder bearbeiten können, sehen beide Textarten sehr ähnlich aus. Sie können den Unterschied erkennen, indem Sie einmal auf den Text klicken: Wird der Text hervorgehoben und eine Verbindungslinie zu einer Notenzeile aufgezeigt, dann handelt es sich um ein Text-/Systemtextobjekt. Wenn der Text nicht hervorgehoben ist oder keine Verbindungslinie besitzt, befindet er sich in einem Textrahmen.

Sie können beide Textarten auf die gleiche Weise bearbeiten, aber Sie können Text-Tokens nur in Textrahmen verwenden. Sie können keine Tokens in Text verwenden, der Notenzeilen oder -systemen hinzugefügt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Text bearbeiten](#) auf Seite 277

[Text-Token](#) auf Seite 318

Text-Token

Text-Token sind Codes, die Sie als Ersatz für die in Ihrem Projekt gespeicherten Angaben wie Titel, Komponisten sowie Uhrzeit und Datum verwenden können. Dadurch können Sie das Risiko von Fehlern oder veralteten Informationen in Ihrem Projekt mindern.

Wenn Sie zum Beispiel ein Token für den Titel Ihres Projekts verwenden, können Sie den Projekttitel im Dialog **Projekt-Info** beliebig oft ändern, wobei der Projekttitel in jedem Layout Ihres Projekts automatisch aktualisiert wird.

Token können sich auf die projektweiten Informationen auf der **Projekt**-Seite im Dialog **Projekt-Info** oder einzelne **Partie**-Seiten im Dialog **Projekt-Info** beziehen. Token können sich auch auf die aktuelle Uhrzeit und das aktuelle Datum oder auf die Uhrzeit und das Datum beziehen, an dem das Projekt zuletzt gespeichert wurde.

HINWEIS

- Sie können Text-Token nur in Textrahmen verwenden. Sie können keine Token in Textobjekten von Liedtexten oder Systemen verwenden.
- Partie-Token beziehen sich auf die nächste unterhalb des oberen Rands des Textrahmens befindliche Partie. Wenn der obere Rand eines Textrahmens mit Partie-Token auf der Höhe der obersten Notenzeilenlinie eines Systems oder darüber liegt, bezieht er sich auf diese Partie.

Sie können die Nummer der Partie angeben, auf die sich Partie-Token beziehen sollen, zum Beispiel {@flow2title@}. Dieser zeigt unabhängig von der Position des Token immer die angegebene Partie an.

Sie sehen die Partienummer jeder Partie im **Partien**-Bereich des Einrichten-Modus.

Folgende Token sind in Dorico Elements verfügbar:

Allgemeine Token

Beschreibung	Token
Seitenzahl	{@page@}

Beschreibung	Token
Spielerliste	{@playerlist@}
Namen der Spieler	{@playernames@}
Name des Layouts	{@layoutname@}
Nummer des Layouts entsprechend der Einstellung für den Layouts -Bereich im Einrichten-Modus	{@layoutnumber@}

Projekt- bzw. partiespezifische Information-Token

Feld im Dialog Projekt-Info	Token für die Projekt-Seite	Token für Partie-Seiten
Titel	{@projecttitle@}	{@flowtitle@}
Untertitel	{@projectsubtitle@}	{@flowsubtitle@}
Widmung	{@projectdedication@}	{@flowdedication@}
Komponist	{@projectcomposer@}	{@flowcomposer@}
Arrangeur	{@projectarranger@}	{@flowarranger@}
Textdichter	{@projectlyricist@}	{@flowlyricist@}
Interpret	{@projectartist@}	{@flowartist@}
Kopist	{@projectcopyist@}	{@flowcopyist@}
Verleger	{@projectpublisher@}	{@flowpublisher@}
Herausgeber	{@projecteditor@}	{@floweditor@}
Copyright	{@projectcopyright@}	{@flowcopyright@}
Werknummer	{@projectworknumber@}	{@flowworknumber@}
Datumsangaben Komponist	{@projectcomposerdates@}	{@flowcomposerdates@}
Jahr der Komposition	{@projectcompositionyear@}	{@flowcompositionyear@}
Weitere Informationen	{@projectotherinfo@}	{@flowotherinfo@}

Partie-bezogene Token

Funktion Partie-bezogener Token	Token
Nummer der ausgewählten Partie entsprechend ihrer Position im Partien -Bereich des Einrichten-Modus	{@flownumber@}
Nummer der ausgewählten Partie in klein geschriebenen römischen Ziffern, zum Beispiel iii oder xvi	{@flowNumberRomanLower@}
Nummer der ausgewählten Partie in groß geschriebenen römischen Ziffern, zum Beispiel III oder XVI	{@flowNumberRomanUpper@}
Nummer dieser Seite in der ausgewählten Partie, gezählt ab Seite 1	{@flowPage@}
Die Gesamtanzahl der im ausgewählten Layout enthaltenen Seiten	{@flowPageCount@}
Die angezeigte Seitenzahl jener Seite, auf der die Partie »n« beginnt, z. B. {@flow3PageCount@}	{@flownPageCount@}
Dauer der aktiven Partie in Minuten und Sekunden	{@flowDuration@}
Dauer der angegebenen Partie »n« in Minuten und Sekunden, z. B. {@flow3Duration@}	{@flownDuration@}

Seitenzahl-Token

Seitenzahl-Token Funktion	Token
Gesamtanzahl der Seiten im Layout	{@pageCount@}
Seitenzahl dieser Seite in der aktiven Partie, gezählt ab 1 für die erste Seite der Partie unter Berücksichtigung der Seiten, bei denen keine Seitenzahl angezeigt wird	{@flowPage@}
Die Gesamtanzahl der im ausgewählten Layout enthaltenen Seiten	{@flowPageCount@}
Angezeigte Seitenzahl der Seite, auf der die Partie »n« beginnt, entsprechend ihrer Position im Partien -Bereich des Einrichten-Modus Z. B. {@flow5FirstPage@}	{@flownFirstPage@}

HINWEIS

{@flowPage@}- und {@flowPageCount@}-Token berücksichtigen nur die Partie, die am Anfang des ersten Systems im linken, oberen Notenrahmen der Seite beginnt, auf der die Token verwendet werden.

Zeit/Datum-Token, das anzeigt, wann das Projekt zuletzt gespeichert wurde

Beschreibung von Uhrzeit und Datum	Beispiel für Uhrzeit und Datum	Token
Standard-String für Datum und Uhrzeit	So 31. Dezember 11:10:12 2017	{@projectdate@}
Vierstellige Jahreszahlen	2017	{@projectdateyear@}
Zweistellige Jahreszahlen	17	{@projectdateyearshort@}
Vollständiger Monatsname (regional unterschiedlich)	Oktober	{@projectdatemonth@}
Kurze Monatsnamen (regional unterschiedlich)	Okt	{@projectdatemonthshort@}
Monat als Dezimalzahl, Bereich 1-12	10	{@projectdatemonthnum@}
Vollständige Wochentagsnamen (regional unterschiedlich)	Freitag	{@projectdateday@}
Abgekürzte Wochentagsnamen (regional unterschiedlich)	Fr	{@projectdatedayshort@}
Tag des Monats als Dezimalzahl, Bereich 1-31	24	{@projectdatedaynum@}
ISO 8601-Datum	2017-12-31	{@projectdateymd@}
Tag des Monats, Jahr	31. Dezember 2017	{@projectdatemdy@}
Tag Monat Jahr	31. Dezember 2017	{@projectdatedmy@}
Zeitformat (regional unterschiedlich)	11:10:12	{@projectdatetime@}
Stunden:Minuten, Stunden im 24-Stunden-Format	23:10	{@projectdatetimeHHMM@}
Stunden:Minuten:Sekunden, Stunde im 24-Stunden-Format	13:02:24	{@projectdatetimeHHMMSS@}

Beschreibung von Uhrzeit und Datum	Beispiel für Uhrzeit und Datum	Token
Stunden im 24-Stunden-Format	23	{@projectdatetimehour24@}
Stunden im 12-Stunden-Format	11	{@projectdatetimehour12@}
Minuten als Dezimalzahl, Bereich 00-59	10	{@projectdatetimeminute@}
Sekunden als Dezimalzahl, Bereich 00-59	44	{@projectdatetimesecond@}

Zeit/Datum-Token zur Anzeige der aktuellen Uhrzeit und des Datums

Beschreibung von Uhrzeit und Datum	Beispiel für Uhrzeit und Datum	Token
Standard-String für Datum und Uhrzeit	So 31. Dezember 11:10:12 2017	{@date@}
Vierstellige Jahreszahlen	2017	{@dateyear@}
Zweistellige Jahreszahlen	17	{@dateyearshort@}
Vollständiger Monatsname (regional unterschiedlich)	Oktober	{@datemonth@}
Kurze Monatsnamen (regional unterschiedlich)	Okt	{@datemonthshort@}
Monat als Dezimalzahl, Bereich 1-12	10	{@datemonthnum@}
Vollständige Wochentagsnamen (regional unterschiedlich)	Freitag	{@dateday@}
Abgekürzte Wochentagsnamen (regional unterschiedlich)	Fr	{@datedayshort@}
Tag des Monats als Dezimalzahl, Bereich 1-31	24	{@datedaynum@}
ISO 8601-Datum	2017-12-31	{@dateymd@}
Tag des Monats, Jahr	31. Dezember 2017	{@datemdy@}
Tag Monat Jahr	31. Dezember 2017	{@datedmy@}

Beschreibung von Uhrzeit und Datum	Beispiel für Uhrzeit und Datum	Token
Zeitformat (regional unterschiedlich)	11:10:12	{@datetime@}
Stunden:Minuten, Stunden im 24-Stunden-Format	23:10	{@datetimeHHMM@}
Stunden:Minuten:Sekunden, Stunde im 24-Stunden-Format	13:02:24	{@datetimeHHMMSS@}
Stunden im 24-Stunden-Format	23	{@datetimehour24@}
Stunden im 12-Stunden-Format	11	{@datetimehour12@}
Minuten als Dezimalzahl, Bereich 00-59	10	{@datetimeminute@}
Sekunden als Dezimalzahl, Bereich 00-59	44	{@datetimesecond@}

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Info-Dialog](#) auf Seite 94

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 100

[Partiennamen und Partientitel](#) auf Seite 125

[Nummerierung von Layouts ändern](#) auf Seite 131

Textobjekte mit Rahmen versehen

Sie können Text- und Systemtextobjekte einzeln mit Rahmen versehen, z. B. wenn Sie die Grenzen von Textobjekten deutlich machen wollen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Textobjekte aus, denen Sie Rahmen hinzufügen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Rahmen** in der **Text**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Den ausgewählten Textobjekten werden Rahmen hinzugefügt.

TIPP

- Zusätzlich zum Löschen des Hintergrunds von Textobjekten können Sie Textrahmen erstellen.
 - Durch Deaktivieren von **Rahmen** werden diese aus den ausgewählten Textobjekten entfernt.
-

BEISPIEL

Text

Text ohne Rahmen

Text

Text mit Rahmen

Platzierung von Textobjekten relativ zur Notenzeile ändern

Sie können Textobjekte über oder unter der Notenzeile anzeigen lassen. Der Text wird automatisch positioniert, damit er nicht mit anderen Objekten kollidiert.

HINWEIS

Dies gilt nicht für Texte in Textrahmen.

VORAUSSETZUNGEN

Der Texteditor wird geschlossen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Textobjekt aus, dessen notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten.
 2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen für **Position** in der **Text**-Gruppe aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Textobjekte werden über/unter der Notenzeile angezeigt.

Notenabstand

Die relativen Positionen von Noten und Pausen und die automatisch zwischen ihnen erstellten Abstände werden als Notenabstände bezeichnet.

Notenabstandsänderungen projektweit

Den Standard-Notenabstand können Sie für jedes Layout unabhängig auf der **Notenabstand**-Seite unter **Einrichten** > **Layout-Optionen** ändern.

Zu den verfügbaren Optionen gehören die Änderung des Standardabstands für Viertelnoten und des Abstands für Vorschläge und Cues. Sie können auch den Mindestwert für die prozentuale Ausfüllung eines Systems ändern, bevor deren Abstände ausgerichtet werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Standard-Notenabstand ändern](#) auf Seite 324

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 94

Standard-Notenabstand ändern

Den Standard-Notenabstand können Sie für jedes Layout individuell ändern. Sie können z. B. in Gesamtpartitur-Layouts engere Notenabstände als in Einzelstimmen-Layouts verwenden.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie den Notenabstand ändern wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Notenabstand** in der Seitenliste.
4. Ändern Sie die Werte der entsprechenden Optionen.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Der Standard-Notenabstand wird in den ausgewählten Layouts projektweit geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand-Seite in den Layout-Optionen](#) auf Seite 325

Notenabstand-Seite in den Layout-Optionen

Auf der **Notenabstand**-Seite unter **Layout-Optionen** können Sie die Standardwerte für den Notenabstand für einzelne Layouts projektweit ändern. Sie können auch den Füllwert ändern, den das finale System in Partien erreicht haben muss, bevor eine automatische Ausrichtung erfolgt.

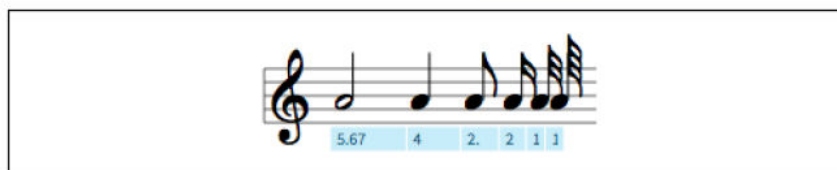
- Sie erreichen die **Notenabstand**-Seite, indem Sie unter **Einrichten > Layout-Optionen** in der Seitenliste auf **Notenabstand** klicken.

Note Spacing

Default space for crotchet/quarter note: spaces

Minimum space for short notes: spaces

Use custom spacing ratio:



Scale space for grace notes by %

Scale space for cue notes by %

Only justify final system in flow when more than % full

Use optical spacing for beams between staves

Optionen auf der **Notenabstand**-Seite unter **Layout-Optionen**

Die **Notenabstand**-Seite unter **Layout-Optionen** bietet die folgenden Optionen:

Standardabstand für Viertelnoten

Legt den standardmäßigen Notenabstand für Viertelnoten fest. Der Abstand für andere Notenwerte wird proportional skaliert. Wenn Sie den Wert erhöhen, nimmt der Notenabstand zu; wenn Sie ihn verringern, nimmt der Notenabstand ab. Dies wird in der Vorschau angezeigt, wenn Sie den Wert ändern.

Mindestabstand für kurze Noten

Legt den minimalen Notenabstand für Noten mit kurzen Notenwerten fest. Dies kann unabhängig vom Standardwert für den Notenabstand erfolgen.

Verwenden Sie bitte das benutzerdefinierte Abstandsverhältnis

Setzt den Abstand der Noten im Verhältnis zu anderen Noten entsprechend ihren rhythmischen Werten. Wenn man zum Beispiel **Benutzerdefiniertes Abstandsverhältnis** auf den Wert 2 einstellt, nehmen halbe Noten doppelt soviel Platz ein wie Viertelnoten, und Achtelnoten halb soviel Platz wie Viertelnoten.

Abstand für Vorschläge skalieren um

Legt den Notenabstand für Vorschläge als Prozentsatz des Notenabstands fest, der normalerweise für Noten mit ihrem Notenwert verwendet wird. Der Wert darf nicht größer als 100% sein. Wenn Sie den Wert erhöhen, nimmt der Notenabstand für Vorschläge zu; wenn Sie ihn verringern, nimmt der Notenabstand für Vorschläge ab.

Skalieren Sie den Abstand für Cues um

Legt den Notenabstand für Cues als Prozentsatz des Notenabstands fest, der normalerweise für Noten mit ihrem Notenwert verwendet wird. Der Wert darf nicht größer als 100% sein. Wenn Sie den Wert erhöhen, nimmt der Notenabstand für Cues zu; wenn Sie ihn verringern, nimmt der Notenabstand für Cues ab.

Finale System in Partie nur ausrichten, wenn mehr als [n] % ausgefüllt

Sie können damit den Füllwert ändern, den das finale System in den Partien erreichen muss, bevor eine automatische Ausrichtung über die gesamte Rahmenbreite erfolgt. Standardmäßig werden finale Systeme, die zu 50% oder weniger ausgefüllt sind, nicht ausgerichtet.

Optische Spationierung für Balken zwischen Notenzeilen verwenden

Wenn aktiviert, werden Notenhälse mit übergreifenden Balken gleichmäßig verteilt, wodurch es dazu kommen kann, dass die Notenköpfe ungleichmäßig verteilt sind. Wenn deaktiviert, werden Notenköpfe mit übergreifenden Balken gleichmäßig verteilt, was dazu führen kann, dass die Notenhälse ungleichmäßig verteilt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Standard-Notenabstand ändern](#) auf Seite 324

[Optische Abstände für Notenzeilen-übergreifende Balken](#) auf Seite 460

Notenzeilen-Spationierung

Die vertikale Positionierung von Notenzeilen und Systemen innerhalb von Rahmen wird als Notenzeilen-Spationierung bezeichnet. Bei der Berechnung der Notenzeilen-Spationierung werden die Höhe der Notenzeilen und die notwendigen Abstände zwischen Notenzeilen und Systemen berücksichtigt.

Projektweite Änderungen an der Notenzeilen-Spationierung

Die standardmäßigen Einstellungen für vertikale Abstände und Notenzeilen-Spationierung können Sie für jedes Layout unabhängig auf der Seite **Vertikale Abstände** unter **Einrichten** > **Layout-Optionen** ändern.

Mit den verfügbaren Optionen können Sie den Abstand nach Ihrer Idealvorstellung einstellen, den Dorico Elements dann bestmöglich reproduziert. Im Rahmen der Berechnung der Anzahl der Systeme, die jeweils in einen Rahmen in einem Layout passen, berücksichtigt Dorico Elements zum Beispiel die Höhe der Notenzeilen, den Mindestabstand zwischen den Notenzeilen, den maximalen Abstand zwischen sehr hohen/tiefen Noten und Notenzeilen und andere Elemente, die vertikale Abstände erfordern, wie Pedallinien und Tempomarkierungen. Diese Berechnung erfolgt jedoch, bevor der horizontale Abstand endgültig festgelegt wird, was dazu führen kann, dass dem Rahmen mehr oder weniger Systeme zugeordnet werden, als idealerweise darin Platz finden.

Es empfiehlt sich, sich mit den verfügbaren Optionen für vertikale Abstände vertraut zu machen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 328

[Notenzeilen](#) auf Seite 675

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 468

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 306

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 57

Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern

Sie können den Standardabstand zwischen Notenzeilen und Systemen in den einzelnen Layouts unabhängig voneinander ändern. So können Sie zum Beispiel in Gesamtpartitur-Layouts kleinere Abstände zwischen den Notenzeilen einstellen, damit mehr Notenzeilen darin Platz finden, und in Systemen in Einzelstimmen-Layouts größere Abstände festlegen, damit die Spieler genug Platz haben, um eigene Stiftmarkierungen anzufügen.

TIPP

- Wenn der Abstand zwischen den Notenzeilen in einem Layout sehr klein ist, kann es schon genügen, die Größe der Notenzeilen zu verkleinern, um gute Ergebnisse zu erzielen.
- Es empfiehlt sich, als idealen Abstand den Mindestwert einzustellen, der für Sie akzeptabel ist, da Dorico Elements zusätzlichen Platz automatisch anderen Elementen wie Systemobjekten und Dynamikanweisungen zuordnet, um Kollisionen zwischen den Noten und den darunter und darüber liegenden Notenzeilen zu vermeiden.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Vertikale Abstände** in der Seitenliste.
4. Ändern Sie gegebenenfalls im Abschnitt **Ideale Abstände** die Werte je nach Kontext.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Mindestabstände zwischen Notenzeilen und Systemen werden im entsprechenden Kontext geändert. Dies wirkt sich darauf aus, wie viel Platz Dorico Elements Notenzeilen/Systemen beim Abschätzen der Aufteilung zuordnet und ob der Füllwert des Rahmens als ausreichend angesehen wird, um ihn automatisch vertikal auszurichten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilengröße in Layouts ändern](#) auf Seite 677

[Vertikale Ausrichtung von Notenzeilen/Systemen ändern](#) auf Seite 305

Notenzeilen-Spationierung in der fortlaufenden Ansicht ändern

Sie können den vertikalen Abstand zwischen Notenzeilen, ausgedrückt als Prozentsatz der eingestellten Idealabstände, in der fortlaufenden Ansicht in jedem Layout unabhängig voneinander ändern. Die Vergrößerung der Abstände zwischen den Notenzeilen in Layouts mit sehr hohen/tiefen Noten kann nützlich sein, da Dorico Elements in der fortlaufenden Ansicht keine automatische Vermeidung von Zusammenstößen durchführt.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Notenzeilen-Spationierung in der fortlaufenden Ansicht ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
 3. Klicken Sie auf **Vertikale Abstände** in der Seitenliste.
 4. Ändern Sie gegebenenfalls im Abschnitt **Ideale Abstände** den Wert für **Ideale Notenzeilenabstände in der fortlaufenden Ansicht erweitern auf**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts

Dorico Elements bietet mehrere Optionen, mit denen Sie die standardmäßigen vertikalen Abstände und die Ausrichtung von Notenzeilen und Systemen in jedem Layout einzeln steuern können.

- Sie erreichen die Optionen für vertikale Abstände für einzelne Layouts, indem Sie unter **Einrichten > Layout-Optionen** in der Seitenliste auf **Vertikale Abstände** klicken.

Die Seite **Vertikale Abstände** enthält die folgenden Bereiche und Optionen:

Ideale Abstände

Hier finden Sie mehrere Szenarien, mit denen Sie den Abstand einrichten können, den Dorico Elements zwischen Notenzeilen und Systemen im jeweiligen Kontext einhalten soll, einschließlich der Standardwerte für diese Abstände in der fortlaufenden Ansicht, da Dorico Elements Kollisionen zwischen Notenzeilen und Elementen in der fortlaufenden Ansicht nicht automatisch verhindert. Die Optionen werden zur Veranschaulichung des Kontexts der jeweiligen Option mit Schaubildern untermalt.

Es empfiehlt sich, als idealen Abstand den für Sie akzeptablen Mindestwert festzulegen, da Dorico Elements Ihre festgelegten Abstandswerte grundsätzlich niemals unterschreitet. Die Festlegung kleinerer Werte bietet Dorico Elements größere Flexibilität beim Ermitteln der Notenzeilen-Spationierung – vor allem dann, wenn der Rahmen sehr voll ist. So kann der Freiraum zwischen Notenzeilen ohne Dynamikanweisungen zum Beispiel verkleinert werden, um mehr Platz zwischen Notenzeilen mit Dynamikanweisungen zu schaffen. Ebenso empfiehlt es sich, die Optionen für vertikale Abstände nach der abschließenden Bearbeitung von Noten und Elementen einzurichten, da Sie dann bei der Einrichtung dieser Optionen das gesamte Projekt berücksichtigen können.

Je nach Kontext werden die Optionen auf unterschiedliche Weise von der automatischen vertikalen Ausrichtung beeinflusst:

- **Notenzeile zu Notenzeile, Notenzeilengruppe zu Notenzeile, Notenzeile zu Notenzeilengruppe, Notenzeilengruppe zu Notenzeilengruppe, Abstand zwischen Systemen und Timecode-Notenzeile zu Notenzeile**
Diese Abstände werden nicht auf Rahmen übertragen, die automatisch ausgerichtet werden.
- **Akkolade zu Akkolade und Ossia-Notenzeile zu Notenzeile**
Diese Abstände werden immer übernommen, auch bei Rahmen, die automatisch ausgerichtet werden, da Akkoladen und Ossia-Notenzeilen niemals ausgerichtet werden. Dies gilt auch für zusätzliche Notenzeilen.

HINWEIS

- Divisi-Notenzeilen werden vertikal ausgerichtet, wenn der **Notenzeile zu Notenzeile**-Abstand für sie festgelegt ist. Wenn hingegen der **Akkolade zu Akkolade**-Abstand für sie festgelegt ist, gilt für die Notenzeilen in den Divisi-Abschnitten nicht die vertikale Ausrichtung, sondern ausschließlich der für Akkoladen festgelegte Abstand.
- Wenn der Abstand zwischen den Notenzeilen in einem Layout sehr klein ist, kann es schon genügen, die Größe der Notenzeilen zu verkleinern, um gute Ergebnisse zu erzielen.

Mindestabstände

Hier finden Sie Optionen für die Mindestabstände, die Dorico Elements zusätzlich zu den Abständen zwischen Notenzeilen zwischen Elementen einhalten soll.

- **Zusammenstöße zwischen angrenzenden Notenzeilen und Systemen automatisch beheben:** Wenn diese Option aktiviert ist, hält Dorico Elements automatisch zusätzlichen Abstand zwischen Notenzeilen und Systemen ein, um Zusammenstöße zu vermeiden. Wenn dies deaktiviert ist, übernimmt Dorico Elements nur die festgelegten vertikalen Abstände. So entstehen Notenzeilen und Systeme mit gleichmäßigem Abstand, doch es kann zu Zusammenstößen zwischen verschiedenen Elementen kommen.
- **Mindestabstand zwischen Notenzeilen mit Inhalt:** Hiermit können Sie den zusätzlichen Abstand festlegen, der zwischen Notenzeilen eingehalten werden soll, wenn der Zwischenraum Elemente enthält.
- **Mindestabstand zwischen Systemen mit Inhalt:** Hiermit können Sie den zusätzlichen Abstand festlegen, der zwischen Systemen eingehalten werden soll, wenn der Zwischenraum Elemente enthält.

Vertikale Ausrichtung

Hier finden Sie Optionen, mit denen Sie die Schwellwerte für den Füllwert von Rahmen festlegen können, ab denen Notenzeilen und/oder Systeme automatisch vertikal ausgerichtet werden sollen.

- **Abstand zwischen Notenzeilen und Systemen ausrichten, wenn Rahmen mindestens [n] % ausgefüllt:** Wenn der Füllwert des Rahmens diesen Schwellwert überschreitet, werden die darin enthaltenen Notenzeilen und Systeme automatisch vertikal ausgerichtet. Dadurch werden sie gleichmäßig auf die Höhe des Rahmens aufgeteilt. Rahmen mit Füllwerten unterhalb dieses Schwellwerts werden nicht automatisch ausgerichtet. Stattdessen befolgen die Notenzeilen die Einstellungen für ideale Abstände. Damit lassen sich Abstände zwischen der untersten Notenzeile bzw. dem untersten System und dem unteren Rand des Bodens einrichten.
- **Abstand nur zwischen Systemen ausrichten, wenn Rahmen mindestens [n] % ausgefüllt:** Wenn der Füllwert des Rahmens oberhalb dieses

Schwellwerts liegt, wird nur der Abstand zwischen Systemen im Rahmen ausgerichtet. Notenzeilen befolgen hingegen Ihre Einstellungen für ideale Abstände für das jeweilige Layout. Dadurch lässt sich auf sehr vollen Seiten ein deutlicher Abstand zwischen den Systemen einhalten.

TIPP

Um Systeme mit gleichmäßigen Abständen in Einzelstimmen-Layouts einzuhalten, in denen alle Systeme nur eine einzelne Notenzeile oder ein Akkoladen-Paar enthalten, empfiehlt es sich, unter **Abstand nur zwischen Systemen ausrichten, wenn Rahmen mindestens [n] % ausgefüllt** einen Wert gleich oder kleiner als **Abstand zwischen Notenzeilen und Systemen ausrichten, wenn Rahmen mindestens [n] % ausgefüllt** einzustellen.

- **Notenzeilen ausrichten, wenn Rahmen mit einzeltem System über diesem Schwellenwert liegt:** Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle Notenzeilen in einem einzelnen System, deren Höhe den festgelegten Schwellenwert überschreiten, vertikal ausgerichtet. Dadurch werden sie gleichmäßig auf die Höhe des Rahmens aufgeteilt.

Leere Notenzeilen ausblenden

Hier finden Sie Optionen, mit denen Sie steuern können, welche leeren Notenzeilen im Layout ausgeblendet werden und wann dies der Fall ist.

- **Leere Notenzeilen ausblenden:** Hiermit können Sie steuern, wann leere Notenzeilen ausgeblendet werden sollen. Beispielsweise ist es üblich, alle Notenzeilen im ersten System einzublenden, auch wenn einige davon leer sind. Dies ist jedoch nicht immer erforderlich.
- **Ausblenden von einzelnen Notenzeilen mehrzeiliger Instrumente erlauben:** Hiermit können Sie steuern, ob einzelne leere Notenzeilen, die zu mehrzeiligen Instrumenten gehören, unabhängig voneinander ausgeblendet werden können oder ob stets alle Notenzeilen von mehrzeiligen Instrumenten angezeigt werden müssen.
- **Von »Leere Notensysteme ausblenden« ausgenommene Spieler:** Hiermit können Sie festlegen, dass die Notenzeilen bestimmter Spieler immer angezeigt werden sollen. Dies gilt selbst dann, wenn ihre Notenzeilen leer sind und sich in Systemen befinden, in denen Sie leere Notenzeilen ausgeblendet haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seiten-Layouts](#) auf Seite 297

[Verteilen](#) auf Seite 310

[Vertikale Ausrichtung von Notenzeilen/Systemen ändern](#) auf Seite 305

Wiedergabe-Modus

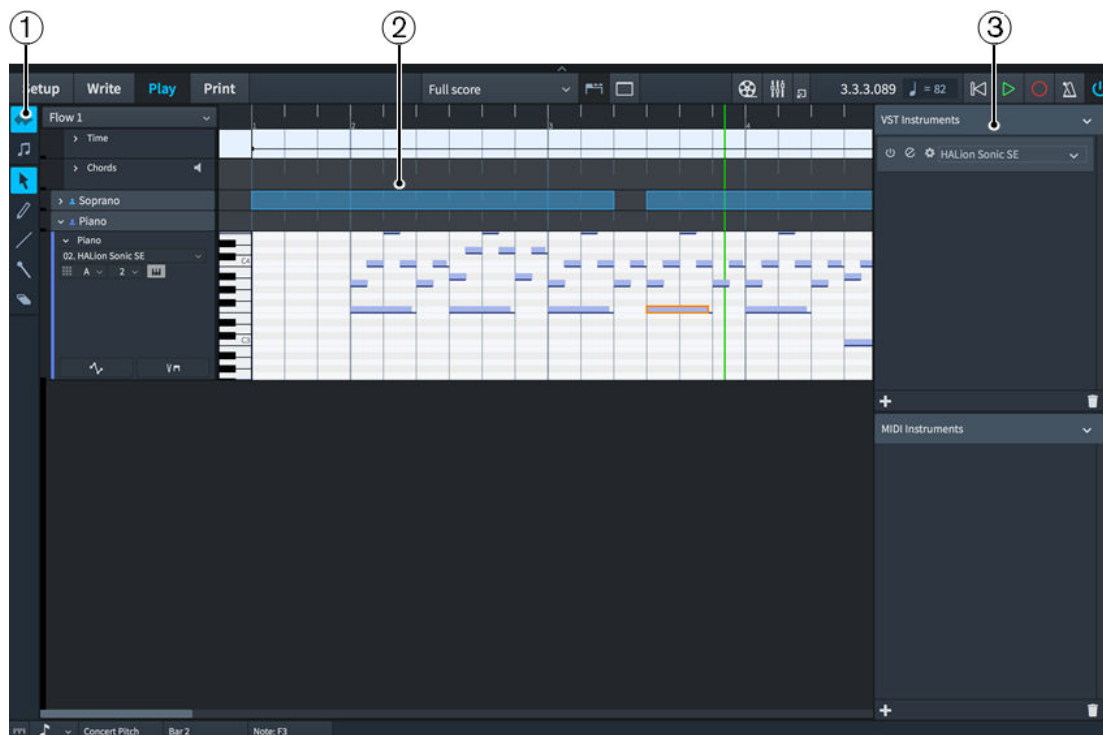
In diesem Modus können Sie Ihr Projekt für die Wiedergabe einrichten. Sie können VST-Instrumente zuweisen, den Mix anpassen und die Klangdauer von Noten in der Wiedergabe ändern, ohne ihre notierte Dauer zu beeinflussen.

Projektfenster im Wiedergabe-Modus

Das Projektfenster im Wiedergabe-Modus enthält die Standard-Werkzeugzeile und die Event-Darstellung sowie ein Werkzeugfeld und Bereiche, die alle Werkzeuge und Funktionen enthalten, mit denen Sie Ihr Projekt für die Wiedergabe vorbereiten können.

Sie können auf eine der folgenden Arten in den Wiedergabe-Modus wechseln:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-4**.
- Klicken Sie auf **Wiedergabe** in der Werkzeugzeile.
- Wählen Sie **Fenster > Wiedergabe**.



Projektfenster im Wiedergabe-Modus

HINWEIS

Im Wiedergabe-Modus gibt es keinen Eigenschaften-Bereich.

Das Projektfenster im Wiedergabe-Modus enthält Folgendes:

1 **Wiedergabe-Werkzeugfeld**

Enthält Werkzeuge, mit denen Sie Noten-Events in der Event-Darstellung auswählen und bearbeiten können.

2 **Event-Darstellung**

Ermöglicht es Ihnen, die Wiedergabe jeder Partie in Ihrem Projekt anzuzeigen, Eingaben zu machen und sie zu bearbeiten. Hier können Sie auch die gespielte Dauer von Noten und das Tempo an jeder rhythmischen Position ändern.

3 **Bereich für VST- und MIDI-Instrumente**

Ermöglicht Ihnen, neue VST- und MIDI-Instrumente zu laden. Sie können auch bereits vorhandene VST- und MIDI-Instrumente auswählen und deren Einstellungen bearbeiten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Event-Darstellung](#) auf Seite 337

Wiedergabe-Werkzeugfeld

Das Wiedergabe-Werkzeugfeld enthält Werkzeuge, mit denen Sie Noten-Events in der Event-Darstellung des Wiedergabe-Modus auswählen und bearbeiten können. Sie finden es im Wiedergabe-Modus links im Fenster.

Gespielte Notenwerte



Ermöglicht es Ihnen, zu ändern, wann Noten während der Wiedergabe beginnen/enden, ohne ihre notierten Werte zu beeinflussen. Wenn die Option **Gespielte Notenwerte** ausgewählt ist, wird der gespielte Notenwert in einem helleren Farbton angezeigt, über einer dünneren Linie, die den notierten Wert der Noten anzeigt.

Notierte Notenwerte



Ermöglicht es Ihnen, die rhythmische, relative Dauer von Noten zu ändern, was sich auf die Position und Notation dieser Noten auswirkt. Wenn **Notierte Notenwerte** ausgewählt ist, werden die vollen, notierten Werte der Noten im Pianorollen-Editor als einzelne Events angezeigt.

Objektauswahl



Ermöglicht es Ihnen, Noten im Pianorollen-Editor auszuwählen. Wählen Sie **Objektauswahl**, um **Löschen** zu deaktivieren.

Alternativ können Sie **Objektauswahl** auch wählen, indem Sie **S** drücken.

Zeichnen



Hiermit können Sie Noten hinzufügen und bearbeiten. Sie können im Pianorollen-Editor klicken und ziehen, um Noten mit der gewünschten Dauer einzugeben. Die Enden der von Ihnen gezeichneten Noten rasten entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters an rhythmischen Positionen ein.

Das Werkzeug ermöglicht Ihnen auch, Punkte auf Zeit- und Automationsspuren hinzuzufügen. Wenn Sie das **Zeichnen**-Werkzeug anstelle des **Linie**-Werkzeugs verwenden, wird in regelmäßigen Abständen entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters ein Punkt eingefügt.

Alternativ können Sie **Zeichnen** auch wählen, indem Sie **D** drücken.

Linie



Das Werkzeug ermöglicht Ihnen, gerade Linien zwischen zwei Punkten auf Zeit- oder Automationsspuren zu ziehen, ohne zwischen diesen Punkten zusätzliche Werte einzufügen.

Perkussion einzeichnen



Ermöglicht es Ihnen, im Schlagzeugeditor mit einem Klick Noten zu Perkussionsnotenzeilen hinzuzufügen. Wenn Sie **Perkussion einzeichnen** verwenden, müssen Sie den Notenwert nicht durch Klicken und Ziehen bestimmen.

Löschen

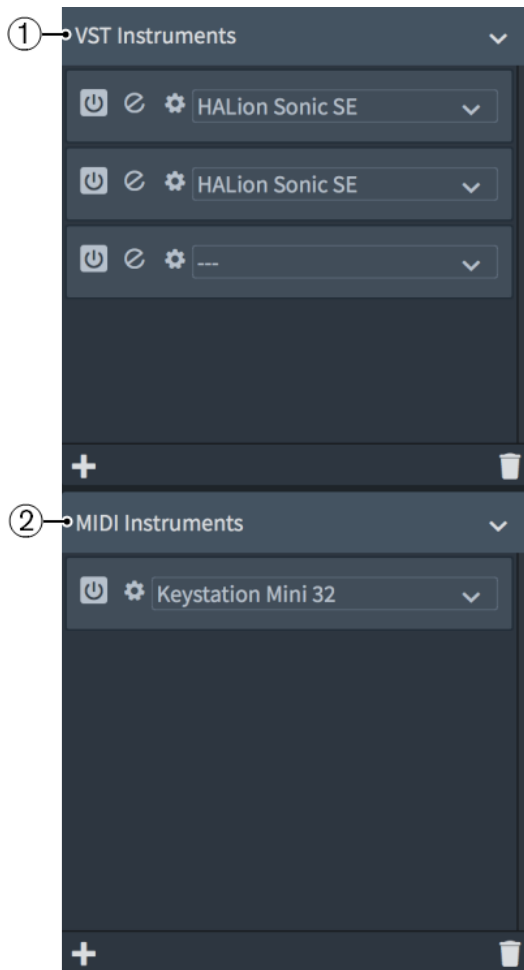


Ermöglicht es Ihnen, Noten zu löschen. Wenn **Löschen** ausgewählt ist, können Sie mit Auswahlbereichen mehrere Noten löschen.

Alternativ können Sie **Löschen** auch wählen, indem Sie **E** drücken.

Bereich für VST- und MIDI-Instrumente

Der Bereich für VST- und MIDI-Instrumente enthält die verfügbaren und in Ihrem Projekt verwendeten VST- und MIDI-Instrumente und ermöglicht es Ihnen, deren Einstellungen zu ändern. Der Bereich befindet sich im Wiedergabe-Modus links im Fenster.



Bereich für VST- und MIDI-Instrumente

Der Bereich für VST- und MIDI-Instrumente enthält die folgenden Abschnitte:

- 1 **VST-Instrumente**
- 2 **MIDI-Instrumente**

VST-Instrumente

Der Abschnitt **VST-Instrumente** des Bereichs enthält Rack-Slots, in denen Sie VST-Instrumente für die Wiedergabe auswählen können.

HINWEIS

Dorico Elements zeigt standardmäßig nur VST-3-Instrumente an. Wenn Sie möchten, dass VST-2-Instrumente im Abschnitt **VST-Instrumente** des Bereichs für VST- und MIDI-Instrumente verfügbar sind, müssen Sie sie auf die Whitelist setzen. Nur Kontakt ist standardmäßig verfügbar.

Wenn Sie Instrumente in Ihrem Projekt hinzufügen, erstellt Dorico Elements automatisch eine Wiedergabevorlage, die HALion Sonic SE-Beispiele mit Sounds aus HALion Sonic SE- und HALion Symphonic Orchestra-Bibliotheken enthält. Außerdem legt Dorico Elements bei Bedarf auch Expression-Maps und Percussion-Maps fest.

Wenn Sie eine dieser Standardeinstellungen ändern, nimmt Dorico Elements keine automatischen Änderungen mehr vor, d.µµµ. Sie müssen Sounds für neue Instrumente dann manuell laden. Darüber hinaus werden Änderungen im HALion-PlugIn nicht an Dorico Elements

übermittelt, was bedeutet, dass Dorico Elements immer noch versucht, die Noten in Ihrem Projekt mit der Expression-Map der Originalsounds wiederzugeben.

Sie müssen die Expression-Map für jedes geänderte PlugIn manuell ändern.

Daher empfehlen wir Ihnen, einen der folgenden Schritte durchzuführen, wenn Sie die für die Wiedergabe verwendeten Sounds nach Änderungen aktualisieren möchten:

- Wählen Sie **Wiedergabe > Klänge für nicht zugewiesene Instrumente laden**, um die Standardeinstellungen zu ändern, und fügen Sie dem Projekt dann neue Instrumente hinzu. Dadurch werden für die Instrumente in Ihrem Projekt, die noch keine zugewiesenen Sounds haben, automatisch Sounds geladen.
- Wählen Sie **Wiedergabe > Wiedergabevorlage**, um den **Wiedergabevorlage**-Dialog zu öffnen, in dem Sie eine Standard-Wiedergabevorlage erneut laden können.

Sie können neue Slots für VST-Instrumente einrichten und VST-Instrumente löschen, indem Sie auf den entsprechenden Schalter in der Aktionsleiste klicken.

- **Hinzufügen**



Dies fügt dem Abschnitt **VST-Instrumente** des Bereichs für VST- und MIDI-Instrumente einen neuen Slot für ein VST-Instrument hinzu.

- **Löschen**



Dies löscht das gewählte VST-Instrument aus dem Abschnitt **VST-Instrumente** im Bereich für VST- und MIDI-Instrumente.

MIDI-Instrumente

Der Abschnitt **MIDI-Instrumente** des Bereichs enthält Rack-Slots, in denen Sie MIDI-Geräte für die Wiedergabe auswählen können.

HINWEIS

Damit Ihr MIDI-Gerät zur Auswahl bereitsteht, müssen Sie es an Ihren Computer anschließen, bevor Sie Dorico Elements starten. Wenn Sie es erst anschließen, nachdem Sie Dorico Elements bereits gestartet haben, müssen Sie das Programm neu starten.

In Windows können Sie jedes MIDI-Gerät auswählen, das an Ihren Computer angeschlossen ist.

In macOS können Sie jedes MIDI-Gerät auswählen, das an Ihren Computer angeschlossen ist und jedes andere Gerät, das in den Audio-MIDI-Einstellungen eingerichtet ist. So können Sie beispielsweise MIDI aus einer Anwendung in einer anderen Anwendung verwenden.

Sie können neue Slots für MIDI-Instrumente einrichten und MIDI-Instrumente löschen, indem Sie auf den entsprechenden Schalter in der Aktionsleiste klicken.

- **Hinzufügen**



Dies fügt dem Abschnitt **MIDI-Instrumente** im Bereich für VST- und MIDI-Instrumente einen neuen Slot für ein MIDI-Instrument hinzu.

- **Löschen**



Dies löscht das ausgewählte MIDI-Instrument aus dem Abschnitt **MIDI-Instrumente** des Bereichs für VST- und MIDI-Instrumente.

VST- und MIDI-Instrumente manuell laden

Dorico Elements lädt automatisch genügend VST-Slots für alle für Ihr Projekt benötigten Samples. Sie können VST- und MIDI-Instrumente aber auch manuell laden, entweder in neue oder in bestehende Slots, um vorhandene VST- und MIDI-Instrumente zu ersetzen.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben alle VST-Instrumente, die Sie verwenden möchten, auf Ihrem Computer gespeichert.
- Sie haben das MIDI-Gerät angeschlossen, das Sie verwenden möchten.

HINWEIS

Sie müssen das Gerät an Ihren Computer anschließen, bevor Sie Dorico Elements aufrufen. Wenn nicht, müssen Sie Dorico Elements neu starten.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie entweder im Abschnitt **VST-Instrumente** oder **MIDI-Instrumente** des Bereichs für VST- und MIDI-Instrumente auf **Hinzufügen**.



2. Wählen Sie in dem Slot, in dem Sie ein VST- oder MIDI-Instrument laden möchten, ein Instrument aus dem Menü.
-

VST-Instrumente auf die Whitelist setzen

Um VST-2-Instrumente in Dorico Elements zu verwenden, müssen Sie sie auf die Whitelist setzen. Da die Whitelist wie eine programmweite Voreinstellung funktioniert, müssen Sie PlugIns nur einmal auf die Whitelist setzen, damit sie in jedem Projekt verfügbar werden.

Eine standardmäßige `vst2whitelist.txt`-Datei ist in Ihrer Dorico Elements-Installation bereits inbegriffen. Sie listet alle VST-2.x-PlugIns auf, die Steinberg als geeignet für die Verwendung mit Dorico Elements befunden hat.

Sie können eine zweite `vst2whitelist.txt`-Datei erstellen, die sich an einem benutzerspezifischen Ort befindet, der nicht überschrieben wird, wenn Sie Dorico Elements später aktualisieren oder neu installieren.

Beim Start liest Dorico Elements sowohl die Standard-Whitelistdatei als auch Ihre benutzerspezifische Whitelistdatei, um die Whitelist der PlugIns zu erstellen.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben Dorico Elements und alle anderen Programme beendet.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie ein neues Textdokument in einem einfachen Texteditor, zum Beispiel Notepad.
2. Geben Sie die Dateinamen der VST-PlugIns, die Sie auf die Whitelist setzen möchten, ohne die jeweilige Dateiendung an (`.dll` bei Windows und `.vst` bei macOS).
Jedes PlugIn muss eine eigene Zeile in der Textdatei haben.
3. Speichern Sie Ihre eigene `vst2whitelist.txt`-Datei je nach Betriebssystem an einem der folgenden Orte:
 - `C:\Benutzer\Benutzername\AppData\Roaming\Steinberg\VSTAudioEngine2_64` (Windows)
 - `/Benutzer/Benutzername/Library/Preferences/VSTAudioEngine2` (macOS)
4. Löschen Sie die folgenden Dateien aus dem Ordner:

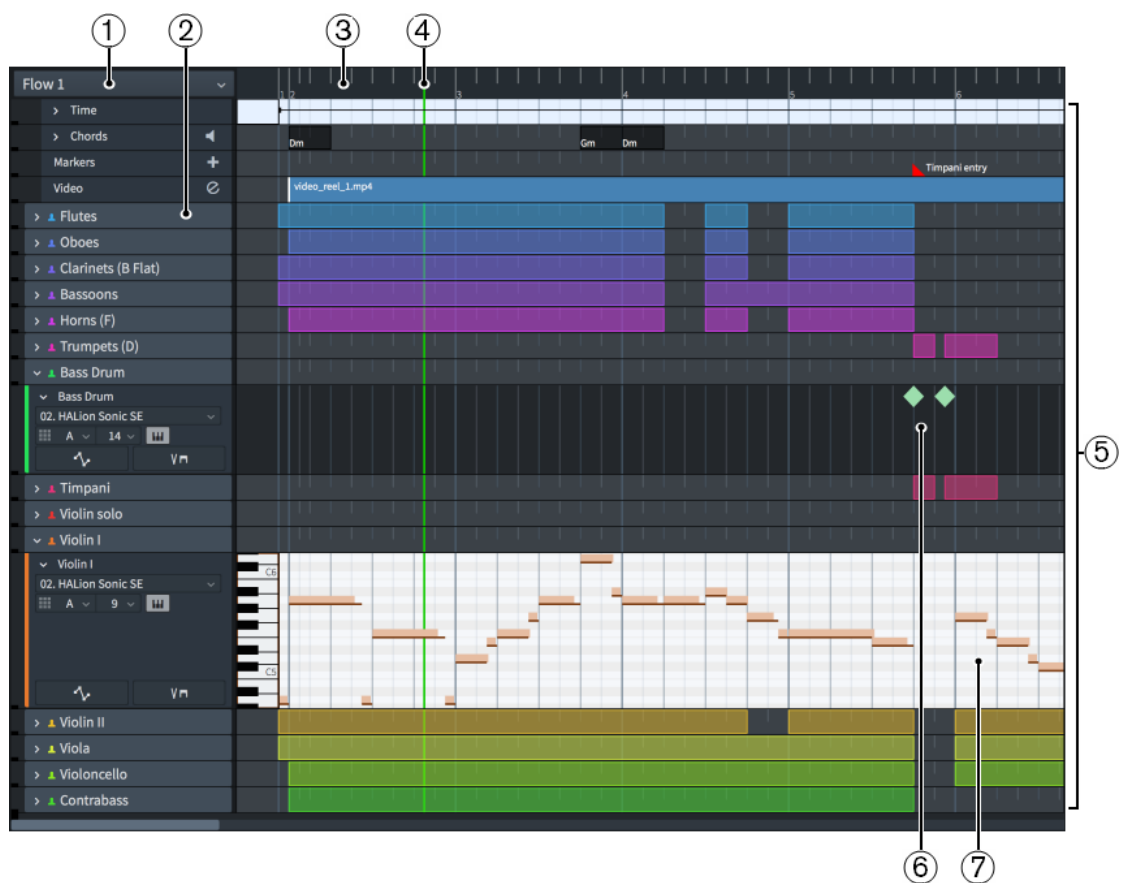
- Vst2xPlugIn Blacklist VSTAudioEngine.xml
- Vst2xPlugIn Infos VSTAudioEngine.xml
- Vst2xPlugIn SearchPaths VSTAudioEngine.xml

ERGEBNIS

Beim nächsten Start berücksichtigt Dorico Elements Ihre Einträge auf der PlugIn-Whitelist und stellt sie Ihnen zur Verwendung im Programm bereit.

Event-Darstellung

Die Event-Darstellung im Wiedergabe-Modus ist das Äquivalent des Notenbereichs im Schreiben-Modus. Sie ermöglicht Ihnen, Ihre Noten anzusehen und zu bearbeiten, der Fokus liegt hier allerdings mehr auf dem Klang bei der Wiedergabe als auf der Notation. Die Event-Darstellung stellt Ihr Projekt auf eine Art dar, die der von Digital-Audio-Workstations oder »DAWs« ähnelt, wie zum Beispiel Cubase.



Event-Darstellung im Wiedergabe-Modus

Die Event-Darstellung umfasst Folgendes:

- 1 Partiemenu**
Hier können Sie die Partie bestimmen, die Sie in der Event-Darstellung sehen möchten. Es wird jeweils nur eine einzelne Partie gleichzeitig angezeigt.
- 2 Spur-Kopfzeilen**
Zeigen den Namen jeder Spur an und enthalten je nach Spurart entsprechende Optionen. Sie können die Kopfzeilen einiger Spurarten erweitern, wodurch weitere Optionen angezeigt werden.
- 3 Lineal**

Zeigt Taktzahlen und Zählzeitunterteilungen an, die dem aktuellen rhythmischen Rasterwert entsprechen.

4 Abspielmarke

Zeigt die aktuelle rhythmische Position in der Wiedergabe an.

5 Spuren

Horizontale Zeilen, die musikalische Elemente enthalten, die zeitlich von links nach rechts dargestellt werden.

6 Schlagzeugeditor

Zeigt Noten für ungestimmte Perkussionsinstrumente an.

7 Pianorollen-Editor

Zeigt Noten für gestimmte Instrumente an.

Mit den Werkzeugen und Optionen im Wiedergabe-Werkzeugfeld können Sie Noten und andere Events, wie z.µµµB. Tempoänderungen, in der Event-Darstellung eingeben, bearbeiten und löschen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Abspielmarke](#) auf Seite 362

[Spuren](#) auf Seite 344

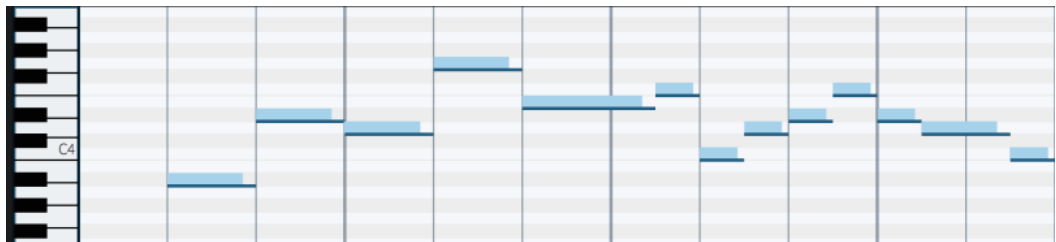
[Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 332

Pianorollen-Editor

Der Pianorollen-Editor zeigt MIDI-Noten für gestimmte Instrumente als fortlaufende Abfolge an, wobei die vertikale Position der Noten-Events ihre Tonhöhe angibt.

In Dorico Elements werden gestimmte Instrumente in einem einzelnen Pianorollen-Editor für ihre Instrumentenspur angezeigt.

Im Pianorollen-Editor werden gestimmte Instrumente je nach Tonhöhe positioniert, welche auf einer Klaviatur am linken Rand des Pianorollen-Editors dargestellt wird.



Pianorollen-Editor

Allen Instrumenten wird beim Hinzufügen im Einrichten-Modus automatisch eine Farbe zugewiesen, damit Sie sie im Wiedergabe-Modus leichter auseinanderhalten können. Diese Farbe wird im Pianorollen-Editor für Noten auf der jeweiligen Instrumentenspur verwendet. Außerdem wird sie in der Kopfzeile der Instrumentenspur als Streifen angezeigt.

Im Pianorollen-Editor können Sie Noten bearbeiten, unter anderem verschieben und transponieren.

HINWEIS

Wenn Sie die gespielte Dauer von Noten bearbeiten, werden diese im Pianorollen-Editor im Vergleich zu Noten, deren gespielte Dauer Sie nicht verändert haben, in einer dunkleren Farbe angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

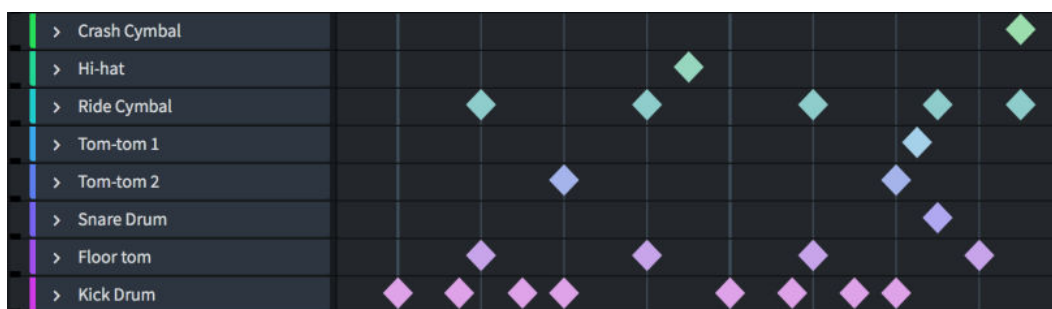
[Instrumentenspuren](#) auf Seite 346

[Gespielte vs. notierte Dauer](#) auf Seite 395

Schlagzeugeditor

Der Schlagzeugeditor zeigt MIDI-Noten für ungestimmte Perkussionsinstrumente als durchgängige Sequenz an. Der Schlagzeugeditor sieht anders aus als der Pianorollen-Editor und hat andere Funktionen.

Im Schlagzeugeditor werden, anders als im Pianorollen-Editor, Noten nicht als Pianorolle angezeigt. Stattdessen wird der Einsatz jeder Note für jedes Perkussionsinstrument angezeigt. Jede Note wird als Event gleicher Größe dargestellt, im Gegensatz zu Noten-Events in der Pianorolle, deren Breite den Notenwert widerspiegelt.



Schlagzeugeditor

Jedes ungestimmte Perkussionsinstrument hat seine eigene Instrumentenspur, auch wenn es sich in einem Perkussions-Kit befindet. Sie können die Instrumentenspuren ungestimmter Perkussionsinstrumente genau wie alle anderen Instrumentenspuren erweitern, wenn Sie Änderungen vornehmen möchten, zum Beispiel ein Instrument einem anderen Wiedergabeendpunkt zuweisen.

HINWEIS

Wenn Sie den Endpunkt für ein ungestimmtes Perkussionsinstrument ändern, muss eine geeignete Percussion-Map für diesen Endpunkt gewählt werden, ansonsten fehlen Dorico Elements nötige Informationen, um die Noten für dieses Instrument zu spielen.

Sie können Noten im Schlagzeugeditor an neue rhythmische Positionen verschieben. Für die Noten ungestimmter Perkussionsinstrumente gibt es nur eine einzige vertikale Position, daher können Sie Noten im Schlagzeugeditor nicht transponieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 346

[Spuren erweitern/zuklappen](#) auf Seite 361

Noten in der Event-Darstellung eingeben



Sie können Noten in die Instrumente Ihres Projekts über die Event-Darstellung im Wiedergabe-Modus eingeben. Sie können diese Schritte sowohl für gestimmte als auch für ungestimmte Instrumente ausführen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie die Instrumentenspuren, in die Sie Noten eingeben möchten.

TIPP

Um Noten in ungestimmte Perkussionsinstrumente einzugeben, muss nur die Spielfurche erweitert werden.

2. Je nach Art des Instruments wählen Sie eines der folgenden Werkzeuge:
 - Um Noten in Spuren gestimmter Instrumente einzugeben, wählen Sie **Zeichnen** aus, indem Sie **D** drücken oder im Wiedergabe-Werkzeugfeld auf **Zeichnen** klicken.

 - Um Noten in Spuren ungestimmter Perkussionsinstrumente einzugeben, wählen Sie **Perkussion einzeichnen** aus, indem Sie auf das Wiedergabe-Werkzeugfeld **Perkussion einzeichnen** klicken.

 3. Je nach Art des Instruments geben Sie Noten auf eine der folgenden Arten ein:
 - Bei gestimmten Instrumenten klicken und ziehen Sie auf der gewünschten Tonhöhe für die gewünschte Dauer horizontal in der Pianorolle.
 - Für ungestimmte Perkussionsinstrumente klicken Sie im Schlagzeugeditor an die Stellen, an denen Sie Noten eingeben möchten.
-

ERGEBNIS

Im Pianorollen-Editor werden Noten an den Tonhöhen eingegeben, die durch die Pianotastatur auf der linken Seite der Pianorolle festgelegt werden.

Im Schlagzeugeditor wird bei jedem Klick eine Note in das entsprechende Instrument eingegeben. Der eingestellte rhythmische Rasterwert bestimmt den Notenwert, der durch einen hervorgehobenen Bereich in der Spur angezeigt wird. Im Schlagzeugeditor ist die Form des Noten-Events für alle Notenwerte dieselbe.

WEITERE SCHRITTE

Sie können sowohl die notierte als auch die gespielte Dauer der Noten ändern. Im Schreiben-Modus können Sie die Notenwerte in der Partitur ebenfalls verändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 346

[Spuren erweitern/zuklappen](#) auf Seite 361

[Gespielte Dauer von Noten verändern](#) auf Seite 396

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 162

Noten in der Event-Darstellung verschieben

Sie können Noten innerhalb der Event-Darstellung rhythmisch verschieben. Dies wirkt sich auch darauf aus, wie die ausgewählten Noten in allen relevanten Partitur- und Einzelstimmen-Layouts notiert werden.

VORAUSSETZUNGEN

- **Objektauswahl** ist im Wiedergabe-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - **Notierte Notenwerte** ist im Wiedergabe-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie die Instrumentenspuren, deren Noten Sie verschieben möchten.

TIPP

Zum Verschieben von Noten ungestimmter Perkussionsinstrumente muss nur die Spielerspür erweitert werden.

2. Wählen Sie die Noten aus, die Sie rhythmisch verschieben möchten.
 3. Verschieben Sie die ausgewählten Noten entsprechend dem ausgewählten Wert für das rhythmische Raster. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken und ziehen Sie sie nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden entsprechend dem eingestellten Wert des rhythmischen Rasters an neue rhythmische Positionen verschoben. Wenn Sie mehrere Noten ausgewählt haben, werden diese als Block verschoben.

HINWEIS

Wenn Sie das Keyboard verwenden, können Sie im Pianorollen-Editor in derselben Aktion Noten transponieren und verschieben. Wenn Sie die Maus verwenden, müssen Sie die Maus zwischen dem Transponieren und dem Verschieben loslassen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 332

Noten im Pianorollen-Editor kürzen/verlängern

Sie können die Notenwerte gestimmter Instrumente im Wiedergabe-Modus aus dem Pianorollen-Editor heraus ändern. Dies ändert die notierte Dauer der Noten in allen relevanten Partitur- und Einzelstimmen-Layouts automatisch.

VORAUSSETZUNGEN

- **Objektauswahl** ist im Wiedergabe-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - **Notierte Notenwerte** ist im Wiedergabe-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie die Instrumentenspuren, deren Noten Sie kürzen/verlängern möchten.
2. Wählen Sie im Pianorollen-Editor die Noten aus, die Sie kürzen/verlängern möchten.
3. Kürzen/Verlängern Sie die Noten auf eine der folgenden Arten:
 - Um Noten um den ausgewählten Wert des rhythmischen Rasters zu verlängern, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um Noten um den ausgewählten Wert des rhythmischen Rasters zu verkürzen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Um einen Notenwert zu verdoppeln, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um einen Notenwert zu halbieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Klicken Sie das rechte Ende einer der ausgewählten Noten an und ziehen Sie sie auf die Länge, die Sie möchten.

HINWEIS

Sie können die notierten Notenwerte nur mit der Maus ändern, wenn Sie im Wiedergabe-Werkzeugfeld **Notierte Notenwerte** ausgewählt haben. Wenn die Option **Gespielte Notenwerte** ausgewählt ist, können Sie auf Noten klicken und ziehen, um deren gespielte Dauer zu verändern.

ERGEBNIS

Die Noten werden verlängert bzw. gekürzt.

HINWEIS

Wenn Sie mehrere Noten auswählen, die an verschiedenen rhythmischen Positionen enden, und sie mit dem Mauszeiger ziehen, wird eine Änderung ihrer Dauer zwangsläufig dazu führen, dass alle Noten an derselben rhythmischen Position enden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren erweitern/zuklappen](#) auf Seite 361

[Gespielte vs. notierte Dauer](#) auf Seite 395

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 162

[Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 332

Noten im Pianorollen-Editor transponieren

Sie können Noten im Pianorollen-Editor transponieren, indem Sie sie vertikal an andere Tonhöhenpositionen verschieben. Im Schlagzeugeditor können Sie Noten nicht transponieren oder in andere ungestimmte Perkussionsinstrumente verschieben.

VORAUSSETZUNGEN

Objektauswahl ist im Wiedergabe-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie die Instrumentenspuren, deren Noten Sie transponieren möchten.
 2. Wählen Sie im Pianorollen-Editor die Noten aus, die Sie transponieren möchten.
 3. Transponieren Sie die Noten auf eine der folgenden Arten:
 - Um Noten um eine Notenzeilenposition nach oben zu verschieben, zum Beispiel vom C zum D, drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um Noten um eine Notenzeilenposition nach unten zu verschieben, zum Beispiel vom D zum C, drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
 - Um Noten eine einzelne Oktavenunterteilung nach oben zu transponieren, zum Beispiel einen Viertelton in 24-EDO, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um Noten eine einzelne Oktavenunterteilung nach unten zu transponieren, zum Beispiel einen Viertelton in 24-EDO, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
 - Um Noten eine Oktave nach oben zu transponieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Nach unten Noten eine Oktave nach unten zu transponieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
 - Klicken und ziehen Sie sie nach oben/unten.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden entsprechend ihrer neuen Tonhöhenpositionen im Pianorollen-Editor transponiert.

HINWEIS

- Dies wirkt sich auch darauf aus, wie die ausgewählten Noten in allen relevanten Partitur- und Einzelstimmen-Layouts notiert werden.
 - Wenn Sie das Keyboard verwenden, können Sie im Pianorollen-Editor in derselben Aktion Noten transponieren und verschieben. Wenn Sie die Maus verwenden, müssen Sie die Maus zwischen dem Transponieren und dem Verschieben loslassen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in der Event-Darstellung verschieben](#) auf Seite 340

[Gleichmäßige Unterteilung der Oktave \(EDO\)](#) auf Seite 529

[Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 332

Noten in der Event-Darstellung löschen

Sie können Noten in der Event-Darstellung des Wiedergabe-Modus löschen. Dies löscht die Noten auch aus allen entsprechenden Partitur- und Einzelstimmen-Layouts.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie die Instrumentenspuren, deren Noten Sie löschen möchten.

TIPP

Um Noten ungestimmter Perkussionsinstrumente zu löschen, muss nur die Spielerspur erweitert werden.

2. Drücken Sie **E**, um **Löschen** auszuwählen.
3. Löschen Sie Noten auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie einzelne Noten an.
 - Markieren Sie in einem Auswahlbereich mehrere Noten, die Sie löschen möchten.

HINWEIS

Sie können nur für einzelne Instrumente Auswahlbereiche markieren. Dies gilt auch für einzelne Perkussionsinstrumente in Perkussion-Kits.

ERGEBNIS

Alle Noten, die Sie angeklickt oder ausgewählt haben, werden gelöscht.

TIPP

Sie können Noten auch löschen, indem Sie im Wiedergabe-Werkzeugfeld **Objektauswahl** wählen, in der Event-Darstellung die Noten auswählen, die Sie löschen möchten, und dann die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste** drücken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrere Elemente über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 42

Zoomstufe in Spuren in der Event-Darstellung ändern

Sie können die Zoomstufe in den Spuren der Event-Darstellung ändern, um Noten größer/kleiner erscheinen zu lassen. Dies hat keinen Einfluss auf die Spurhöhe.

VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie die Zoomstufe auf eine der folgenden Arten:
 - Um Noten breiter erscheinen zu lassen, drücken Sie **Z**.
 - Um Noten schmaler erscheinen zu lassen, drücken Sie **X**.
 - Um Noten höher erscheinen zu lassen, klicken Sie bei gedrückter **Umschalttaste** auf die Klaviatur links von den Noten und ziehen Sie nach oben.
 - Um Noten kleiner erscheinen zu lassen, klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste** darauf und ziehen Sie sie links auf der Pianotastatur nach unten.
 - Um Noten breiter und höher erscheinen zu lassen, bewegen Sie auf einem Touchpad zwei Finger auseinander.
 - Um Noten schmaler und kleiner erscheinen zu lassen, bewegen Sie auf einem Touchpad zwei Finger aufeinander zu.
 - Um Noten breiter erscheinen zu lassen, klicken und ziehen Sie sie entlang der Abspielmarke im Lineal nach unten.
 - Um Noten schmaler erscheinen zu lassen, klicken und ziehen Sie sie entlang der Abspielmarke im Lineal nach oben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spurhöhe ändern](#) auf Seite 361

Spuren

Spuren sind horizontale Zeilen in der Event-Darstellung, die den Zeitverlauf der Noten von links nach rechts abbilden. Mit ihnen können Sie mehrere musikalische Elemente in einem Projekt gleichzeitig, aber voneinander unabhängig steuern.

Diese Bezeichnung hat sich eingebürgert, als für Audio-Mixing noch Tonbänder verwendet wurden und mehrspurige Bänder es den Benutzern ermöglichten, separate Musikelemente unabhängig voneinander aufzunehmen und zu bearbeiten, bevor sie im endgültigen Musikstück kombiniert wurden.

In modernen Programmen, zum Beispiel Cubase, können Spuren viele Arten von Klängen enthalten, unter anderem in Form von Audioaufnahmen und Software-Instrumenten. Spuren mit Audioaufnahmen zeigen oft die Wellenform des Audios an. Spuren mit Softwareinstrumenten dagegen zeigen die Tonhöhen oft als rechteckige Noten-Events an, die in Bezug auf Zeit horizontal und in Bezug auf Tonhöhe vertikal auf einer Pianorolle verteilt werden.

Dorico Elements stellt die folgenden Spurarten in der Event-Darstellung des Wiedergabe-Modus zur Verfügung:

Spielerspuren

Enthalten alle zu diesem Spieler gehörigen Instrumentenspuren. Sie können Spielerspuren erweitern/zuklappen, um die darin enthaltenen Instrumentenspuren anzuzeigen.

Instrumentenspuren

Zeigen Noten, die zu dem Instrument gehören, entweder in einem Pianorollen-Editor oder einem Schlagzeugeditor an, je nach Art des Instruments.

Jede Instrumentenspur hat ihre eigene Spielanweisungs- und Automationsspur.

Zeitspur

Zeigt Tempoänderungen in der Partie an. Dies schließt sowohl im Schreiben-Modus als auch in der **Zeitspur** eingegebene Tempoänderungen ein.

Akkordspur

Zeigt Akkordsymbole in der Partie an.

Markerspur

Zeigt die Position der einzelnen Marker in der Partie sowie ihren Text an.

Videospur

Zeigt an, ob und wo sich ein Video in der Partie befindet, einschließlich seines Dateinamens.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Event-Darstellung](#) auf Seite 337

[Spieler Spuren](#) auf Seite 345

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 346

[Zeitspur](#) auf Seite 352

[Akkordspur](#) auf Seite 357

[Markerspur](#) auf Seite 359

[Videospur](#) auf Seite 360

[Spuren erweitern/zuklappen](#) auf Seite 361

Spieler Spuren

Die Spieler Spuren stehen für jeden einzelnen Spieler in der Partie, die derzeit in der Event-Darstellung zu sehen ist. Zudem zeigen die Spieler Spuren an, wo Noten für jedes der Instrumente des jeweiligen Spielers vorhanden sind. Spieler Spuren werden gemäß der Spielernamen benannt, die den Spielern im Einrichten-Modus zugewiesen werden.



Beispiel für Spieler Spuren

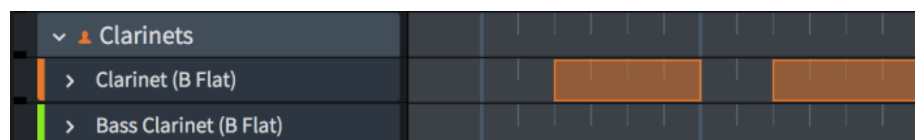
Jede Spieler Spur umfasst Folgendes:

1 Spürhöhenjustierung

Ermöglicht es Ihnen, die Höhe der Spur zu ändern, indem Sie auf die untere Ecke klicken und daran ziehen.

2 Spur Ein-/Ausblenden-Pfeil

Ermöglicht es Ihnen, die Spur zu erweitern/minimieren. Das Erweitern von Spieler Spuren zeigt die Instrumentenspuren aller Instrumente des jeweiligen Spielers an. Sie können dann jede Instrumentenspur einzeln erweitern oder zuklappen.



Erweiterte Spieler Spur, die zwei zugeklappte Instrumentenspuren anzeigt

3 Name der Spur

Zeigt den Namen der Spur an. Spieler Spuren werden gemäß der Namen benannt, die den Spielern im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus zugewiesen werden.

4 Kopfzeile der Spur

Zeigt den Spurnamen an und enthält den Ein-/Ausblenden-Pfeil für die Spur.

5 Farbige Bereiche

Dies zeigt an, wo Noten für jedes der Instrumente des jeweiligen Spielers vorhanden sind. Auf zugeklappten Instrumentenspuren zeigen farbige Bereiche an, wo Noten für dieses Instrument vorhanden sind.

- Farbige Bereiche auf Spielerspuren werden mit der Farbe markiert, die dem Hauptinstrument des Spielers zugewiesen ist.
- Farbbereiche auf zugeklappten Instrumentenspuren verwenden die diesem Instrument zugewiesene Farbe.

HINWEIS

Um mit den durch einen farbigen Bereich angezeigten Noten arbeiten zu können, müssen Sie die Spielerspur und die zugehörige Instrumentenspur erweitern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Event-Darstellung](#) auf Seite 337

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 338

[Schlagzeugetitor](#) auf Seite 339

[Spuren erweitern/zuklappen](#) auf Seite 361

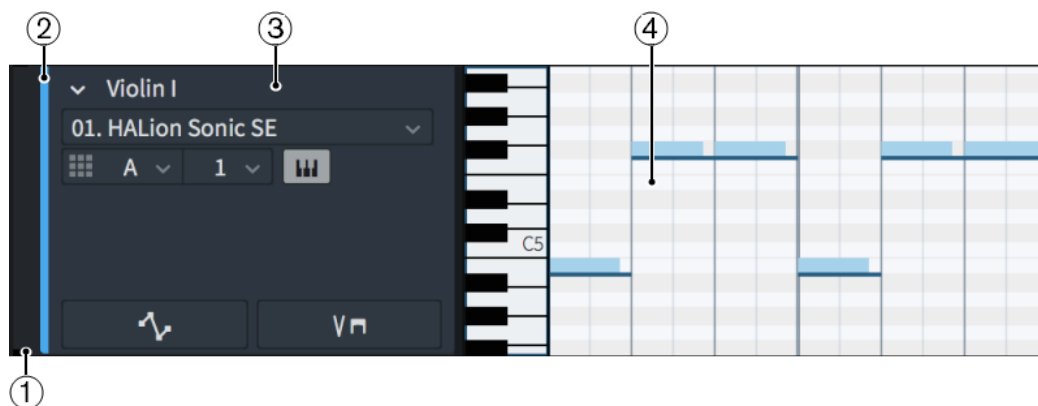
[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 100

Instrumentenspuren

Instrumentenspuren ermöglichen es Ihnen, Noten des entsprechenden Instruments anzuzeigen, einzugeben und zu bearbeiten. Je nach Instrument werden diese Noten in einem Pianorollen-Editor oder einem Schlagzeugetitor angezeigt. Die Namen der Spuren ergeben sich aus den jeweiligen Namen der Instrumente.

Jedes Instrument in Ihrem Projekt hat seine eigene Instrumentenspur in der Event-Darstellung des Wiedergabe-Modus, auch wenn ein einzelner Spieler mehrere Instrumente hält.

Instrumenten wird beim Hinzufügen im Einrichten-Modus automatisch eine Spurfarbe zugewiesen, so dass Sie sie im Wiedergabe-Modus leichter voneinander unterscheiden können. Diese Farbe erscheint als Streifen auf der Instrumentenspur und wird für Noten in der Event-Darstellung verwendet.



Beispiel für eine Instrumentenspur

Jede Instrumentenspur umfasst Folgendes:

1 Spurrhöhenjustierung

Ermöglicht es Ihnen, die Höhe der Spur zu ändern, indem Sie auf die untere Ecke klicken und daran ziehen.

2 Farbstreifen

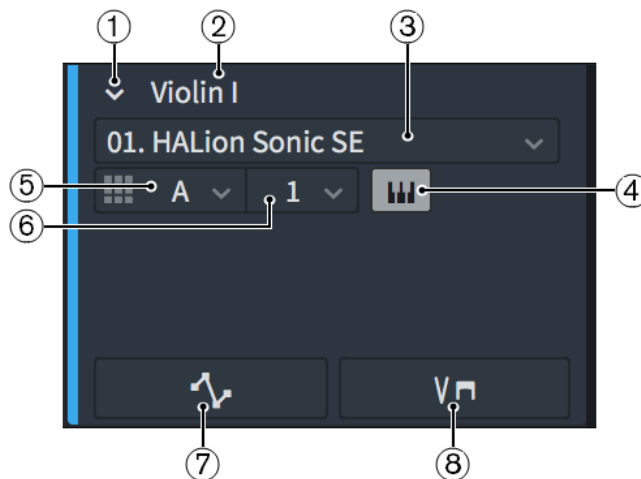
Zeigt die Farbe an, die der Spur zugeordnet ist. Diese Farbe wird auch für Noten im Pianorollen-Editor/Schlagzeugetitor und für farbige Regionen auf Spielerspuren/ zugeklappten Instrumentenspuren verwendet.

3 Kopfzeile der Spur

Zeigt den Spurnamen an und enthält alle relevanten Optionen für Instrumentenspuren, zum Beispiel VST- oder MIDI-Slot-Menüs.

4 Pianorollen-Editor/Schlagzeugetitor

Zeigt Noten, die zu dem Instrument gehören, entweder im Pianorollen-Editor oder im Schlagzeugetitor an, je nach Art des Instruments.



Beispiel für eine Kopfzeile einer Instrumentenspur

Jede Kopfzeile für Instrumentenspuren umfasst Folgendes:

1 Spur Ein-/Ausblenden-Pfeil

Ermöglicht es Ihnen, die Spur zu erweitern/minimieren.

- Zugeklappte Spielerspuren zeigen farbige Regionen in der Event-Darstellung an. Sie können farbige Regionen weder auswählen noch verschieben.
- Erweiterte Spielerspuren zeigen Noten entweder in einem Pianorollen-Editor oder einem Schlagzeugetitor an, je nach Art des Instruments.

2 Name der Spur

Zeigt den Namen der Spur an. Instrumentenspuren werden gemäß den Instrumentennamen benannt, die im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** für das Instrument festgelegt sind.

3 VST oder MIDI-Instrument Menü

Ermöglicht es Ihnen, ein VST- oder MIDI-Instrument für die Instrumentenspur zu nutzen.

4 Instrument bearbeiten

Öffnet das entsprechende VST-Instrument, so dass Sie die Einstellungen für den Slot oder Kanal bearbeiten können.

5 Schnittstelle Menü

Ermöglicht es Ihnen, den Endpunkt zu ändern, dem das Instrument zugeordnet ist, indem Sie die Schnittstelle auswählen, die Sie für PlugIns mit mehreren Schnittstellen und je 16 Kanälen verwenden möchten.

6 Slot Menü

Ermöglicht es Ihnen, den Endpunkt zu ändern, dem das Instrument zugeordnet ist, indem Sie den Slot im ausgewählten VST-Instrument bzw. den Kanal im ausgewählten MIDI-Instrument auswählen, den Sie für die Instrumentenspur verwenden möchten.

7 **Automationsspur anzeigen**

Blendet die Automationsspur unterhalb der Instrumentenspur ein/aus.

8 **Spielanweisungsspur anzeigen**

Blendet die Spielanweisungsspur unterhalb der Instrumentenspur ein/aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren erweitern/zuklappen](#) auf Seite 361

[Event-Darstellung](#) auf Seite 337

[Spielerspuren](#) auf Seite 345

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 338

[Schlagzeugetitor](#) auf Seite 339

[Automationsspuren](#) auf Seite 349

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 100

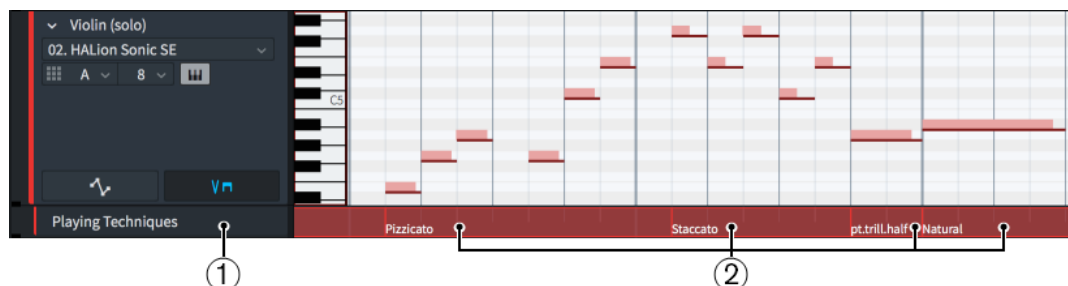
[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 377

[Endpunkten Instrumente zuweisen](#) auf Seite 379

Spielanweisungsspuren

Spielanweisungsspuren zeigen an, wo Sie Spielanweisungen für das entsprechende Instrument eingegeben haben. Jede Instrumentenspur hat ihre eigene Spielanweisungsspur, die Sie in der Event-Darstellung anzeigen können.

- Sie können die Spielanweisungsspur für jede Instrumentenspur ein-/ausblenden, indem Sie in der Kopfzeile der Instrumentenspur auf **Spielanweisungsspur anzeigen** klicken.



Die Spielanweisungsspur unter einer Instrumentenspur

Spielanweisungsspuren umfassen Folgendes:

1 **Kopfzeile der Spur**

Zeigt den Namen der Spur an.

2 **Spielanweisungs-Regionen**

Zeigt die Spielanweisung an, die für Noten in dieser Region gilt. Sie können mit dem Mauszeiger über die Spielanweisungs-Regionen auf der Spur fahren, um die folgenden Informationen zu erhalten:

- Spielanweisung/Spielanweisungskombination, die in dieser Expression-Map verwendet wird
- VST- oder MIDI-Instrument, das für die Region verwendet wird
- Kanal des VST-Instruments, das für die Region verwendet wird
- Expression-Map, die für die Region verwendet wird

HINWEIS

Sie können Spielanweisungen nicht mit dieser Spur ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 346

[Event-Darstellung](#) auf Seite 337

[Expression-Maps](#) auf Seite 380

Spielanweisungsspuren ein-/ausblenden

Sie können die Spielanweisungsspur für jede Instrumentenspur ein- und ausblenden.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie die Instrumentenspuren, deren Spielanweisungsspuren Sie ein-/ausblenden möchten.
2. Klicken Sie in der Kopfzeile jeder Instrumentenspur auf **Spielanweisungsspur anzeigen**.

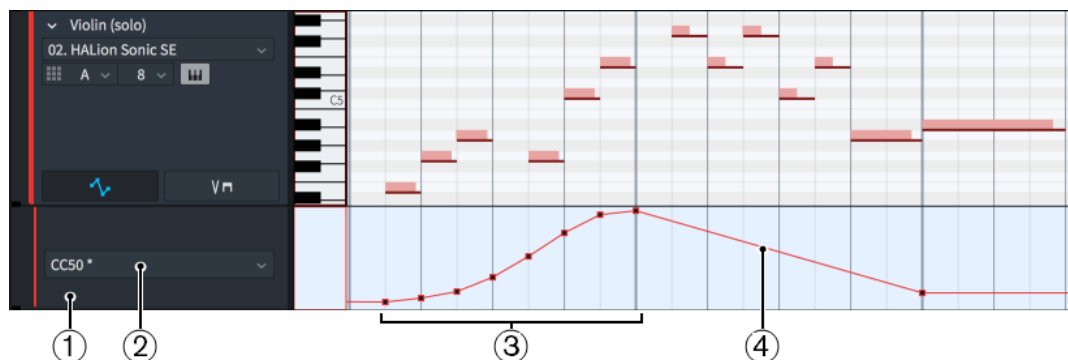
ERGEBNIS

Für jede Instrumentenspur wird die Spielanweisungsspur angezeigt, wenn der Schalter hervorgehoben ist. Ist der Schalter nicht hervorgehoben, wird die Spur ausgeblendet.

Automationsspuren

Mit Automationsspuren können Sie MIDI-Controller-Daten für das entsprechende Instrument anzeigen, eingeben und bearbeiten. Jede Instrumentenspur hat ihre eigene Automationsspur, die Sie in der Event-Darstellung anzeigen können.

- Sie können die Automationsspur für eine Instrumentenspur ein-/ausblenden, indem Sie in der Kopfzeile der Instrumentenspur auf **Automationsspur anzeigen** klicken.
- Sie können den MIDI-Controller, dessen Daten in der Automationsspur angezeigt werden, ändern, indem Sie den Controller aus dem Menü in der Kopfzeile der Automationsspur auswählen.



Die Automationsspur unter einer Instrumentenspur

Automationsspuren umfassen Folgendes:

- 1 **Kopfzeile der Spur**
Enthält das MIDI-Controller-Menü.
- 2 **MIDI-Controller-Menü**
Ermöglicht es Ihnen, den MIDI-Controller auszuwählen, dessen Automationsdaten Sie in der Automationsspur anzeigen und bearbeiten möchten. Controller, die bereits Automationsdaten enthalten, werden im Menü mit einem Sternchen neben ihrem Namen angezeigt.

3 Automations-Events mit dem Zeichnen-Werkzeug eingeben

Wenn Sie das **Zeichnen**-Werkzeug zur Eingabe von Automationsdaten verwenden, werden an den Stellen, auf die Sie klicken, separate Events erzeugt. Wenn Sie klicken und die Maus bewegen, werden in regelmäßigen Abständen separate Events erzeugt, abhängig vom derzeitigen Wert des rhythmischen Rasters.

4 Allmähliche Automations-Events mit dem Linie-Werkzeug eingeben

Wenn Sie das **Linie**-Werkzeug zur Eingabe von Automationsdaten verwenden, wird eine gerade Linie mit einem einzigen Automations-Event an jedem Ende erzeugt.

Obwohl nur eine einzige Automationsspur angezeigt werden kann, ist es möglich, Daten für mehrere MIDI-Controller in derselben Spur zu erstellen.

Alle in Automationsspuren gezeichneten Automations-Events werden beim Export von MIDI-Dateien berücksichtigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 346

Automationsspuren ein-/ausblenden

Sie können die Automationsspur für jede Instrumentenspur ein- und ausblenden.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie die Instrumentenspuren, deren Automationsspuren Sie ein-/ausblenden möchten.
2. Klicken Sie in der Kopfzeile jeder Instrumentenspur auf **Automationsspur anzeigen**.

ERGEBNIS

Für jede Instrumentenspur wird die Automationsspur angezeigt, wenn der Schalter hervorgehoben ist. Ist der Schalter nicht hervorgehoben, wird die Spur ausgeblendet.

Automation in Automationsspuren eingeben

Sie können in der Automationsspur jeder Instrumentenspur Automationsdaten für mehrere MIDI-Controller eingeben.

VORAUSSETZUNGEN

Die Automationsspur wird für jedes Instrument angezeigt, für das Sie Automation hinzufügen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie aus dem Menü **MIDI-Controller** in den Kopfzeilen aller Automationsspuren den MIDI-Controller aus, für den Sie Automationsdaten eingeben möchten.
2. Je nach Art der Automation, die Sie eingeben möchten, wählen Sie eines der folgenden Werkzeuge:
 - Sie können entweder einzelne Automations-Events eingeben oder mehrere Automations-Events in regelmäßigen Abständen, je nach eingestelltem Wert des rhythmischen Rasters. Dazu müssen Sie **Zeichnen** wählen, indem Sie **D** drücken oder auf **Zeichnen** im Wiedergabe-Werkzeugfeld klicken.



- Um allmähliche Automations-Events einzugeben, wählen Sie **Linie** aus, indem Sie im Wiedergabe-Werkzeugfeld auf **Linie** klicken.



3. Geben Sie Automationsdaten auf eine der folgenden Arten ein:
 - Um einzelne Automations-Events einzugeben, klicken Sie in der Automationsspur auf alle Stellen, an denen Sie ein Automations-Event hinzufügen möchten.
 - Um mehrere Automations-Events in regelmäßigen Abständen einzugeben, klicken Sie in die Automationsspur und bewegen Sie den Mauszeiger.
 - Um allmähliche Automations-Events einzugeben, klicken Sie dort in die Automationsspur, wo Sie den Anfang des allmählichen Automations-Events setzen möchten, und bewegen Sie die Maus bis zu dem Punkt, an dem das Event enden soll.
-

ERGEBNIS

Automations-Events werden eingegeben.

Automations-Events verschieben

Sie können einzelne Automations-Events verschieben, zum Beispiel nach oben und unten, um ihre Werte zu ändern.

VORAUSSETZUNGEN

Die Automationsspur wird für jedes Instrument angezeigt, dessen Automations-Events Sie verschieben möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie aus dem Menü **MIDI-Controller** in der Kopfzeile der Automationsspur den MIDI-Controller aus, dessen Automations-Events Sie verschieben möchten.
2. Wählen Sie die Automations-Events, die Sie verschieben möchten, auf eine der folgenden Arten aus:
 - Klicken Sie auf ein einzelnes Automations-Event
 - Markieren Sie mit einem Auswahlbereich mehrere Automations-Events

HINWEIS

Sie können jeweils nur in einer Automationsspur gleichzeitig Automations-Events verschieben.

3. Verschieben Sie die ausgewählten Automations-Events auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie nach links/rechts zu verschieben, klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/ Befehlstaste** darauf und bewegen Sie sie nach links/rechts.
 - Um sie nach oben/unten zu verschieben, klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/ Befehlstaste** darauf und bewegen Sie sie nach oben/unten.

TIPP

Wenn Sie Automations-Events in kleineren Schritten nach oben/unten verschieben möchten, können Sie die **Alt-Taste** beim Bewegen gedrückt halten.

- Klicken und ziehen Sie sie in eine beliebige Richtung.

HINWEIS

Sie können Automations-Events nicht in einem Zug über andere bereits bestehende Automations-Events hinaus verschieben. Wenn Sie die Maus loslassen, ersetzt das verschobene Automations-Event das bereits vorhandene. Sie können es danach erneut auswählen und weiter verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Automationsspuren ein-/ausblenden](#) auf Seite 350

Automations-Events löschen

Sie können einzelne oder mehrere Automations-Events löschen.

VORAUSSETZUNGEN

Die Automationsspur wird für jedes Instrument angezeigt, dessen Automations-Events Sie löschen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **E**, um **Löschen** auszuwählen.
2. Löschen Sie Automations-Events auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie jedes Automations-Event an, das Sie löschen möchten.
 - Markieren Sie mit einem Auswahlbereich alle Automations-Events, die Sie löschen möchten.

ERGEBNIS

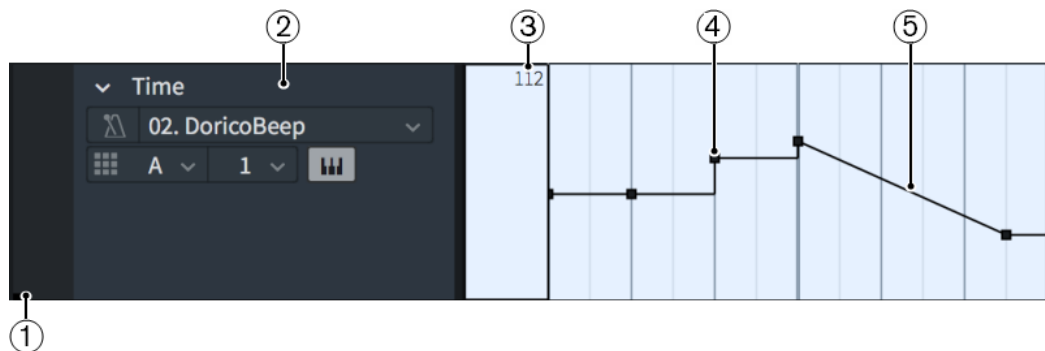
Alle Automations-Events, die Sie angeklickt oder ausgewählt haben, werden gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Automationsspuren ein-/ausblenden](#) auf Seite 350

Zeitspur

Mit der **Zeitspur** können Sie das Tempo Ihres Projekts anzeigen und bearbeiten, was die Eingabe neuer Tempoänderungen miteinschließt. Sie wird über der obersten Spielerspur in der Event-Darstellung des Wiedergabe-Modus angezeigt und ist eine der Spuren, die Sie ein- und ausblenden können.



Zeitspur

Die **Zeitspur** umfasst Folgendes:

- 1 **Spurhöhenjustierung**
Ermöglicht es Ihnen, die Höhe der Spur zu ändern, indem Sie auf die untere Ecke klicken und daran ziehen.
- 2 **Kopfzeile der Spur**
Zeigt den Spurnamen an und enthält relevante Optionen, zum Beispiel das Menü für die Soundquelle des Metronoms.
- 3 **Feste Tempoanzeige**
Zeigt das Tempo an, das der aktiven Mauszeigerposition in der **Zeitspur** entspricht.

4 Absoluter Tempowechsel

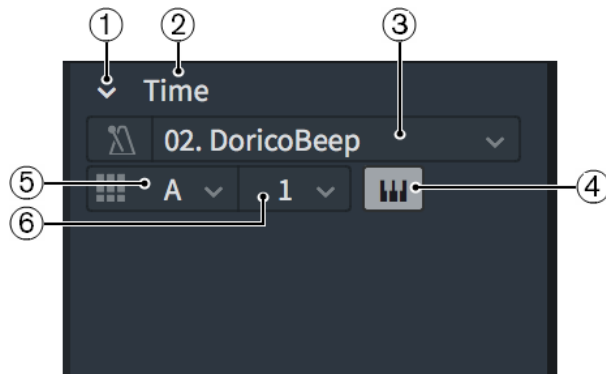
Zeigt eine sofortige Änderung des Tempos in Stufenform an.

5 Allmählicher Tempowechsel

Zeigt eine stetige Änderung des Tempos über die Dauer der Linie zwischen den Tempomarkern an jedem Ende an.

TIPP

Wenn Sie auf Tempoänderungen in der **Zeitspur** klicken und diese ziehen, erscheint vorübergehend eine Tempoanzeige, die ihr genaues Tempo angibt.



Kopfzeile der **Zeitspur**

Die Kopfzeile der **Zeitspur** umfasst Folgendes:

1 Spur Ein-/Ausblenden-Pfeil

Ermöglicht es Ihnen, die Spur zu erweitern/minimieren.

2 Name der Spur

Zeigt den Namen der Spur an.

3 VST oder MIDI-Instrument Menü

Ermöglicht es Ihnen, ein VST- oder MIDI-Instrument für den Klick auszuwählen.

4 Instrument bearbeiten

Öffnet das entsprechende VST-Instrument, so dass Sie die Einstellungen für den Slot oder Kanal bearbeiten können.

5 Schnittstelle Menü

Ermöglicht es Ihnen, den Endpunkt zu ändern, dem die **Zeitspur** zugeordnet ist, indem Sie die Schnittstelle auswählen, die Sie für PlugIns mit mehreren Schnittstellen und je 16 Kanälen verwenden möchten.

6 Slot Menü

Ermöglicht es Ihnen, den Endpunkt zu ändern, dem die **Zeitspur** zugeordnet ist, indem Sie den Slot im ausgewählten VST-Instrument bzw. den Kanal im ausgewählten MIDI-Instrument auswählen, den Sie für den Klick verwenden möchten.

Sie können die folgenden Werkzeuge verwenden, um Tempoänderungen im Wiedergabe-Modus in die **Zeitspur** einzufügen:

- **Zeichnen:** Gibt in regelmäßigen Abständen eine separate Tempoänderung ein, die durch den eingestellten Wert des rhythmischen Rasters bestimmt wird.
- **Linie:** Gibt nur am Anfang und am Ende des gezeichneten Bereichs eine Tempoänderung ein.

Tempoänderungen, die im Wiedergabe-Modus in die **Zeitspur** eingefügt werden, erscheinen im Schreiben-Modus standardmäßig als Hinweise, um das Aussehen der gedruckten Partitur nicht zu verändern. Hinweise werden standardmäßig nicht gedruckt. Wenn Sie also wollen, dass

derartige Tempoänderungen als Teil der Partitur gedruckt werden, empfehlen wir, dass Sie sie im Schreiben-Modus auswählen und im **Tempo**-Abschnitt des Eigenschaften-Bereichs die Option **Metronomangabe sichtbar** aktivieren. Sie können ihr Aussehen auch auf andere Weise ändern, zum Beispiel, indem Sie Text hinzufügen.

Alle Tempoänderungen, die in der **Zeitspur** eingegeben werden, werden beim Export von MIDI-Dateien berücksichtigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 332

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 148

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 692

[Art und Darstellung von absoluten Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 699

[Hinweise](#) auf Seite 287



Tempoänderungen in die Zeitspur eingeben

Sie können Tempoänderungen, auch allmähliche Tempoänderungen, im Wiedergabe-Modus in die **Zeitspur** eingeben. Tempoänderungen, die in die **Zeitspur** eingegeben werden, werden nicht in Layouts und stattdessen als Hinweise angezeigt.

VORAUSSETZUNGEN

Die **Zeit**-Spur wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie die **Zeitspur**.
2. Je nach Art der Tempoänderung, die Sie eingeben möchten, wählen Sie eines der folgenden Werkzeuge:
 - Sie können einzelne absolute Tempoänderungen oder mehrere absolute Tempoänderungen in regelmäßigen, durch den eingestellten Wert des rhythmischen Rasters vorgegebenen Abständen eingeben. Wählen Sie hierfür **Zeichnen** aus, indem Sie **D** drücken oder im Wiedergabe-Werkzeugfeld auf **Zeichnen** klicken.

 - Um allmähliche Tempoänderungen einzugeben, wählen Sie **Linie** aus, indem Sie im Wiedergabe-Werkzeugfeld auf **Linie** klicken.

3. Geben Sie Tempoänderungen auf eine der folgenden Arten ein:
 - Um einzelne absolute Tempoänderungen einzugeben, klicken Sie in der **Zeitspur** auf jede Position, an der Sie eine Tempoänderung hinzufügen möchten.
 - Um in regelmäßigen Abständen mehrere absolute Tempoänderungen einzugeben, klicken Sie in die **Zeitspur** und bewegen Sie den Mauszeiger.
 - Um allmähliche Tempoänderungen einzugeben, klicken Sie an die Stelle der **Zeitspur**, wo Sie den Anfang der allmählichen Tempoänderung setzen möchten, und bewegen Sie die Maus bis zu dem Punkt, an dem die Änderung enden soll.

TIPP

Der Metronomwert, der der aktiven vertikalen Position des Mauszeigers entspricht, wird in der Kopfzeile der **Zeitspur** angezeigt.

ERGEBNIS

Tempoänderungen werden eingegeben. Dies wirkt sich auf die Wiedergabegeschwindigkeit aus, allerdings werden die Tempoänderungen nicht in Layouts angezeigt. Stattdessen werden sie als Hinweise angezeigt.

Tempoänderungen werden beim Export von MIDI-Dateien berücksichtigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren ein-/ausblenden](#) auf Seite 361

[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 697

[Hinweise](#) auf Seite 287

[Wert des rhythmischen Rasters ändern](#) auf Seite 148

Tempoänderungen in der Zeitspur verschieben

Sie können einzelnen Tempoänderungen in der **Zeitspur** neue rhythmische Positionen zuweisen. Dies wirkt sich auf ihre rhythmische Position überall im Projekt aus.

VORAUSSETZUNGEN

- Die **Zeit**-Spur wird angezeigt.
- **Objektauswahl** ist im Wiedergabe-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der **Zeitspur** die Tempoänderungen aus, die Sie verschieben möchten. Dies können Sie auf eine der folgenden Weisen tun:
 - Klicken Sie auf eine einzelne Tempoänderung
 - Markieren Sie mit einem Auswahlbereich mehrere Tempoänderungen
2. Klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf die ausgewählte Tempoänderung oder eine der ausgewählten Tempoänderungen und ziehen Sie sie nach links/rechts.

HINWEIS

- Sie können auch einfach auf die ausgewählten Tempoänderungen klicken und nach links/rechts ziehen, wobei sie jedoch eventuell nach oben oder unten verschoben werden, was sich auf ihr Tempo auswirkt.
- Sie können Tempoänderungen nicht in einem Zug über andere bereits bestehende Tempoänderungen hinaus verschieben. Wenn Sie die Maus loslassen, ersetzt die verschobene Tempoänderung die bereits vorhandene. Sie können sie danach erneut auswählen und weiter verschieben.

ERGEBNIS

Die rhythmischen Positionen der ausgewählten Tempoänderungen werden angepasst. Dies betrifft auch ihre rhythmischen Positionen in allen anderen Layouts, in denen sie vorkommen.

WEITERE SCHRITTE

Sie können Tempoänderungen auch vertikal verschieben, wodurch sich ihr Tempo ändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zeitspur](#) auf Seite 352

[Spuren ein-/ausblenden](#) auf Seite 361

[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 697

[Mehrere Elemente über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 42

Das Tempo in der Zeitspur ändern

Sie können das Tempo einzelner Tempoänderungen in der **Zeitspur** ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die **Zeit**-Spur wird angezeigt.
- **Objektauswahl** ist im Wiedergabe-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der **Zeitspur** die Tempoänderungen aus, deren Tempo Sie ändern möchten. Dies können Sie auf eine der folgenden Weisen tun:
 - Klicken Sie auf eine einzelne Tempoänderung
 - Markieren Sie mit einem Auswahlbereich mehrere Tempoänderungen
2. Klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf die ausgewählte Tempoänderung oder eine der ausgewählten Tempoänderungen und ziehen Sie sie nach oben/unten. Neben dem Mauszeiger erscheint eine Tempoanzeige, die eine visuelle Rückmeldung des Tempos liefert.

TIPP

- Wenn Sie das Tempo in kleineren Schritten ändern möchten, können Sie beim Ziehen die **Alt-Taste** gedrückt halten.
- Sie können auch einfach auf die gewählten Tempoänderungen klicken und nach oben/unten ziehen, wobei sie jedoch eventuell nach rechts oder links verschoben werden, was sich auf ihre rhythmischen Positionen auswirkt.

ERGEBNIS

Das Tempo der gewählten Tempoänderungen wird angepasst. Dies wirkt sich auf die Wiedergabegeschwindigkeit und die angezeigte Metronomangabe von Tempoänderungen aus, die auch in Layouts angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren ein-/ausblenden](#) auf Seite 361

Tempoänderungen in der Zeitspur löschen

Sie können Tempoänderungen in der **Zeitspur** löschen.

VORAUSSETZUNGEN

Die **Zeit**-Spur wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **E**, um **Löschen** auszuwählen.
2. Löschen Sie Tempoänderungen auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie jede Tempoänderung an, die Sie löschen möchten.
 - Markieren Sie mit einem Auswahlbereich alle Tempoänderungen, die Sie löschen möchten.

ERGEBNIS

Alle Tempoänderungen, die Sie angeklickt oder ausgewählt haben, werden gelöscht. Dadurch werden auch die entsprechenden Tempomarkierungen oder Tempohinweise aus Layouts gelöscht.

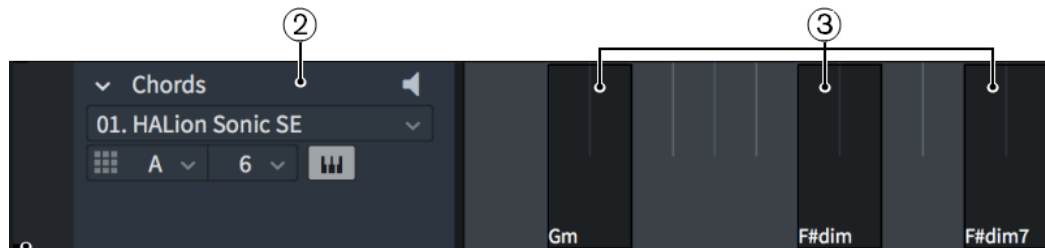
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrere Elemente über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 42

Akkordspur

Eine **Akkordspur** ist in jedem Projekt enthalten. Sie können dieser Spur ein VST- oder MIDI-Instrument zuweisen, um in der Wiedergabe alle Akkorde zu hören, die Sie als Akkordsymbole in die Partitur eingeben.

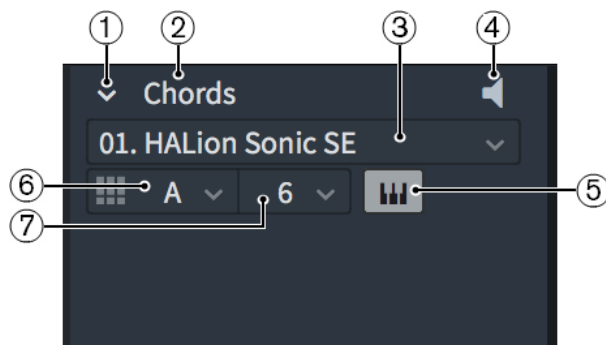
Die **Akkordspur** wird über der obersten Spielerspur in der Event-Darstellung angezeigt und ist eine der Spuren, die Sie ein- und ausblenden können.



1 Akkordspur

Die **Akkordspur** umfasst Folgendes:

- 1 Spurrhöhenjustierung**
Ermöglicht es Ihnen, die Höhe der Spur zu ändern, indem Sie auf die untere Ecke klicken und daran ziehen.
- 2 Kopfzeile der Spur**
Zeigt den Spurnamen an und enthält geeignete Optionen, zum Beispiel den Schalter, der die Akkordwiedergabe (de)aktiviert.
- 3 Akkorde**
Zeigt die Namen von Akkordsymbolen an und auch, wo diese in der Partie vorhanden sind.



Kopfzeile der **Akkordspur**

Die Kopfzeile der **Akkordspur** umfasst Folgendes:

- 1 Spur Ein-/Ausblenden-Pfeil**
Ermöglicht es Ihnen, die Spur zu erweitern/minimieren.
- 2 Name der Spur**
Zeigt den Namen der Spur an.
- 3 VST oder MIDI-Instrument Menü**
Ermöglicht es Ihnen, ein VST- oder MIDI-Instrument für die Akkordwiedergabe auszuwählen.

4 **Akkordwiedergabe aktivieren**

Ermöglicht es Ihnen, Akkorde in die Wiedergabe aufzunehmen oder von der Wiedergabe auszuschließen.

5 **Instrument bearbeiten**

Öffnet das entsprechende VST-Instrument, so dass Sie die Einstellungen für den Slot oder Kanal bearbeiten können.

6 **Schnittstelle Menü**

Ermöglicht es Ihnen, den Endpunkt zu ändern, dem die **Akkordspur** zugeordnet ist, indem Sie die Schnittstelle auswählen, die Sie für PlugIns mit mehreren Schnittstellen und je 16 Kanälen verwenden möchten.

7 **Slot Menü**

Ermöglicht es Ihnen, den Endpunkt zu ändern, dem die **Akkordspur** zugeordnet ist, indem Sie den Slot im gewählten VST-Instrument oder den Kanal im gewählten MIDI-Instrument wählen, den Sie für die Akkordwiedergabe verwenden möchten.

Sie können einen vorhandenen Slot verwenden, der einen bereits im Projekt geladenen Sound enthält, oder Sie können einen neuen Slot mit einem neuen Sound verwenden, der nur für Akkorde geladen wird.

HINWEIS

- Sie müssen der **Akkordspur** ein VST- oder MIDI-Instrument und einen Slot zuweisen, um Akkorde in der Wiedergabe hören zu können.
- Wenn Sie Ihrer **Akkordspur** einen leeren Slot zuweisen und Ihrem Projekt später weitere Instrumente hinzufügen, überschreiben die Sounds für die neuen Instrumente den Slot.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole](#) auf Seite 471

[VST- und MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 336

[Spuren ein-/ausblenden](#) auf Seite 361


Wiedergabe von Akkordsymbolen aktivieren

Sie können Akkordsymbole in die Wiedergabe einbeziehen. Sie werden als gehaltene Akkorde wiedergegeben, wobei ihre Dauer durch den Abstand zwischen einem Akkordsymbol und dem nächsten bestimmt wird. Akkordsymbole, die mit einer MIDI-Tastatur eingegeben werden, verwenden dasselbe Voicing wie Sie selbst bei der Eingabe.

VORAUSSETZUNGEN

Die **Akkordspur** wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Kopfzeile der **Akkordspur** auf **Akkordwiedergabe aktivieren**.

2. Optional: Wenn Sie den Sound für die Akkordwiedergabe festlegen möchten, erweitern Sie die **Akkordspur**.
3. Wählen Sie in der Kopfzeile der **Akkordspur** den gewünschten Endpunkt aus, indem Sie die Menüs **Schnittstelle** und **Slot** verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren ein-/ausblenden](#) auf Seite 361

[Endpunkte](#) auf Seite 376

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 377

Markerspur

Die **Markerspur** ermöglicht es Ihnen, die Marker in Ihrem Projekt anzuzeigen und neue hinzuzufügen. Sie wird über der obersten Spielerspur in der Event-Darstellung des Wiedergabe-Modus angezeigt und ist eine der Spuren, die Sie ein- und ausblenden können.



Markerspur

Die **Markerspur** umfasst Folgendes:

- 1 Spurböhenjustierung**
Ermöglicht es Ihnen, die Höhe der Spur zu ändern, indem Sie auf die untere Ecke klicken und daran ziehen.
- 2 Kopfzeile der Spur**
Zeigt den Spurnamen an und enthält alle relevanten Optionen für die Spurart.
- 3 Marker hinzufügen**
Ermöglicht es Ihnen, einen neuen Marker an der aktuellen Position der Abspielmarke hinzuzufügen.
- 4 Marker**
Zeigt die Position der einzelnen Marker in der Partie sowie ihren Text an.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker](#) auf Seite 610

[Videos](#) auf Seite 132

[Spuren ein-/ausblenden](#) auf Seite 361

[In Markern angezeigten Text ändern](#) auf Seite 611

Marker in die Markerspur eingeben

Sie können Marker im Wiedergabe-Modus direkt in die **Markerspur** eingeben.

VORAUSSETZUNGEN

Die **Markerspur** wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Verschieben Sie die Abspielmarke an die Zeitposition, an der Sie einen Marker einfügen möchten.

HINWEIS

Sie können keine Marker in negativer Zeit eingeben, zum Beispiel, wenn ein Video nach drei Takten der Partie beginnt, wodurch sich der anfängliche Timecode der Partie in den negativen Bereich verschiebt.

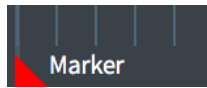
2. Klicken Sie in der Kopfzeile der **Markerspur** auf **Marker hinzufügen**.



ERGEBNIS

Ein Marker wird an der Position der Abspielmarke eingefügt. Dieser Marker zeigt den Standardtext »Marker« an.

BEISPIEL



Marker in der **Markerspur**

WEITERE SCHRITTE

Sie können den Text verändern, den Marker anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

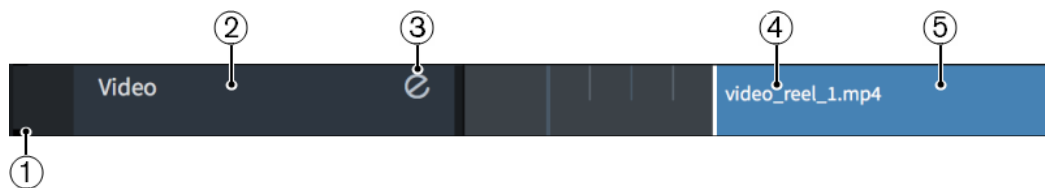
[Anfangsposition von Videos ändern](#) auf Seite 134

[In Markern angezeigten Text ändern](#) auf Seite 611

[Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 362

Videospur

Die **Videospur** zeigt an, wo Videos sich in der Partie relativ zur Musik befinden. Sie wird über der obersten Spielferspur in der Event-Darstellung des Wiedergabe-Modus angezeigt und ist eine der Spuren, die Sie ein- und ausblenden können.



Videospur

Die **Videospur** umfasst Folgendes:

- 1 Spürhöhenjustierung**
Ermöglicht es Ihnen, die Höhe der Spur zu ändern, indem Sie auf die untere Ecke klicken und daran ziehen.
- 2 Kopfzeile der Spur**
Zeigt den Spurnamen an und enthält alle relevanten Optionen für die Spurart.
- 3 e**
Ermöglicht es Ihnen, das **Video**-Fenster ein- und auszublenen. Dies erfüllt dieselbe Funktion wie **Video anzeigen** in der Werkzeugzeile.
- 4 Name der Videodatei**
- 5 Videoregion**
Zeigt die Position der Videodatei relativ zur Musik und ihrer Länge an.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Videos](#) auf Seite 132

[Videos hinzufügen](#) auf Seite 134

[Video-Fenster ein-/ausblenden](#) auf Seite 135

[Anfangsposition von Videos ändern](#) auf Seite 134

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 32

Spuren erweitern/zuklappen

Sie können Spuren im Wiedergabe-Modus einzeln erweitern/zuklappen oder alle Spielerspuren in der aktuellen Partie gleichzeitig erweitern/zuklappen.

VORGEHENSWEISE

- Sie können Spuren auf eine der folgenden Arten erweitern/zuklappen:
 - Um eine einzelne Spur zu erweitern/zuklappen, klicken Sie auf den entsprechenden Ein-/Ausblenden-Pfeil.
 - Um alle Spielerspuren zu erweitern/zuklappen, klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil einer beliebigen Spielerspur.
-

Spurhöhe ändern

Sie können die Spurhöhe aller Spuren jederzeit ändern, zum Beispiel wenn Sie möchten, dass eine einzelne Spur mehr Platz in der Event-Darstellung erhält, damit Sie detaillierter daran arbeiten können.

VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie die Spurhöhe auf eine der folgenden Arten:
 - Um Spuren höher zu machen, wählen Sie sie aus und drücken Sie **Umschalttaste-H**.
 - Um Spuren niedriger zu machen, wählen Sie sie aus und drücken Sie **Umschalttaste-G**.
 - Klicken und ziehen Sie die linke untere Ecke einer einzelnen Spur nach oben/unten.

TIPP

Wenn sich der Mauszeiger an der richtigen Position befindet, wird er als geteilter Pfeil angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zoomstufe in Spuren in der Event-Darstellung ändern](#) auf Seite 344

Spuren ein-/ausblenden

Sie können die Spuren, die über der obersten Spielerspur in der Event-Darstellung des Wiedergabe-Modus erscheinen, ein- oder ausblenden.

Standardmäßig werden nur die **Zeit-** und **Akkordspur** angezeigt. Wenn Sie zu einer Partie im Projekt mindestens ein Video hinzugefügt haben, werden standardmäßig die **Zeit-, Akkord-, Marker-** und **Videospur** angezeigt.

HINWEIS

Sie können Spieler- und Instrumentenspuren nicht ein- oder ausblenden.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Wiedergabe > Spuren > [Spurart]**.
Wählen Sie zum Beispiel **Wiedergabe > Spuren > Zeitspur**, um die **Zeitspur** anzuzeigen/auszublenden.
-

ERGEBNIS

Die gewählte Spur wird angezeigt, wenn ein Häkchen neben ihrem Eintrag im Untermenü erscheint. Wenn nicht, wird die Spur ausgeblendet.

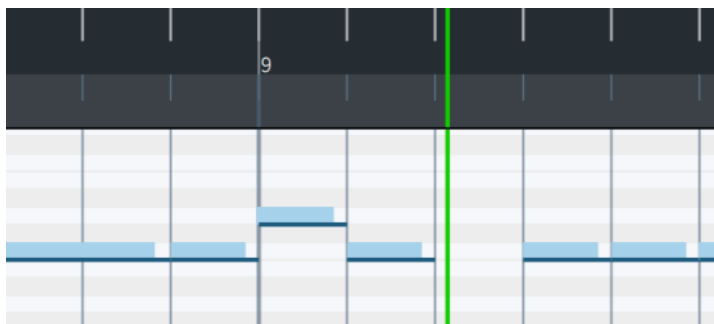
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren](#) auf Seite 344

Abspielmarke

Die Abspielmarke ist eine vertikale Linie, die sich während der Wiedergabe bewegt und die aktuelle rhythmische Position anzeigt. Sie wird auch als »Wiedergabelinie« bezeichnet.

Im Wiedergabe-Modus wird die Abspielmarke immer angezeigt, Sie können sie aber während der Wiedergabe auch in anderen Modi sehen. Auf der **Wiedergabe**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie entscheiden, ob die Abspielmarke auch angezeigt werden soll, wenn die Wiedergabe angehalten wird.



Die Abspielmarke im Wiedergabe-Modus

Dorico Elements sorgt dafür, dass die Abspielmarke während der Wiedergabe automatisch sichtbar bleibt, indem sie mit der Musik bewegt wird. Sie können die Marke aber auch manuell bewegen. Dorico Elements ist so eingestellt, dass alle Systeme beim Folgen der Abspielmarke möglichst an derselben Stelle bleiben, um Ihnen beim Lesen Ihrer Noten eine einheitliche Ansicht zu ermöglichen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 51

Die Abspielmarke verschieben

Während der Wiedergabe bewegt sich die Abspielmarke automatisch mit der Musik, Sie können die Marke allerdings in jedem Modus auch manuell bewegen.

Sie können die Abspielmarke sowohl im gestoppten Zustand als auch während der Wiedergabe bewegen, allerdings können Sie während der Wiedergabe nicht alle Methoden zum Verschieben verwenden.

Standardmäßig wird die Abspielmarke nur während der Wiedergabe angezeigt. Auf der **Wiedergabe**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, dass die Abspielmarke immer angezeigt werden soll.

VORGEHENSWEISE

- Verschieben Sie die Abspielmarke auf eine der folgenden Arten:
 - Um die Abspielmarke vorwärts zu bewegen, drücken Sie + (Plus) auf einem Ziffernblock.

- Um die Abspielmarke rückwärts zu bewegen, drücken Sie **Num -** (Minus) auf einem Ziffernblock.
- Um die Abspielmarke an den Anfang der Partie zurückzusetzen, drücken Sie **Num .** (Punkt) auf einem Ziffernblock.
- Um die Abspielmarke an den Anfang des ersten ausgewählten Elements zurückzusetzen, drücken Sie **Alt-Taste-P**.
- Um die Abspielmarke an den Anfang des Folgerahmens zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-F9** oder **Strg-Taste/Befehlstaste-Num +** (Plus auf einem Ziffernblock).
- Um die Abspielmarke zurück zum vorherigen Rahmen zu bewegen, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-F7** oder **Strg-Taste/Befehlstaste-Num -** (Minus auf einem Ziffernblock).
- Klicken Sie im **Transport**-Fenster auf **Vorlauf**, um vorwärts zu navigieren.
- Klicken Sie im **Transport**-Fenster auf **Rücklauf**, um rückwärts zu navigieren.
- Klicken Sie im **Transport**-Fenster auf **Rücklauf zum Anfang der Partie**, um zum Anfang der Partie zurückzukehren.
- Klicken Sie im Wiedergabe-Modus an beliebiger Stelle auf das Lineal.

HINWEIS

Sie können nicht während der Wiedergabe auf das Lineal klicken, um die Abspielmarke zu bewegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transport-Fenster](#) auf Seite 374

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 51

Noten wiedergeben

Sie können Ihre geschriebenen Noten entweder ab Beginn des Projekts oder ab einem bestimmten Punkt anhören. Die Tastaturbefehle für die Wiedergabe können Sie außerdem in jedem Modus anwenden.

VORGEHENSWEISE

1. Starten Sie die Wiedergabe auf eine der folgenden Arten:
 - Geben Sie alle Instrumente ab der Auswahl wieder, indem Sie eine einzelne Note auswählen und **P** drücken.
 - Geben Sie alle Instrumente ab der Auswahl wieder, indem Sie eine einzelne Note auswählen und **Wiedergabe > Ab Auswahl wiedergeben** klicken.
 - Geben Sie nur eine einzelne Notenzeile wieder, indem Sie mehrere Objekte in der Zeile auswählen und **P** drücken.

HINWEIS

Dies hat keinen Einfluss darauf, welche Kanäle im Wiedergabe-Modus solo geschaltet oder stummgeschaltet sind.

- Geben Sie mehrere Notenzeilen wieder, indem Sie mehrere Objekte in mehreren Notenzeilen auswählen und **P** drücken.

HINWEIS

Dies hat keinen Einfluss darauf, welche Kanäle im Wiedergabe-Modus solo geschaltet oder stummgeschaltet sind.

- Indem Sie die **Leertaste** drücken, setzen Sie die Wiedergabe ab der Abspielmarke fort.
 - Starten Sie die Wiedergabe ab der letzten Wiedergabe-Startposition, indem Sie **Umschalttaste-Leertaste** drücken. Dies funktioniert auch dann, wenn Sie die Auswahl des Objekts an dieser Position bereits aufgehoben haben.
 - Starten Sie die Wiedergabe ab Beginn der Partie, indem Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Leertaste** drücken.
 - Klicken Sie im **Transport**-Fenster auf **Ab Abspielmarke wiedergeben**.
 - Klicken Sie im **Transport**-Fenster auf **Ab Auswahl wiedergeben**.
 - Wählen Sie **Wiedergabe > Ab Abspielmarke wiedergeben**.
 - Wählen Sie **Wiedergabe > Ab letzter Startposition wiedergeben**.
 - Wählen Sie **Wiedergabe > Ab Beginn der Partie wiedergeben**.
 - Wählen Sie **Wiedergabe > Ab Projektbeginn wiedergeben**.
2. Optional: Verschieben Sie die Abspielmarke während der Wiedergabe vor- oder rückwärts.
3. Stoppen Sie die Wiedergabe auf eine der folgenden Arten:
- Drücken Sie die **Leertaste** oder **P**.
 - Drücken Sie **0** auf einem Ziffernblock.
 - Klicken Sie im **Transport**-Fenster auf **Stopp**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren stummschalten/solo schalten](#) auf Seite 364

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 377

Spuren stummschalten/solo schalten

Sie können einzelne Spuren stummschalten oder solo schalten. Auf diese Weise können Sie festlegen, dass nur bestimmte Gruppen zu hören sind, zum Beispiel wenn Sie nur bestimmten Spielergruppen zuhören wollen.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Mixer anzeigen**, um den Mixer anzuzeigen.



2. Klicken Sie im Mixer auf den entsprechenden Schalter über jedem Kanal, den Sie stumm- oder solo schalten möchten.

- **Stumm**



- **Solo**



ERGEBNIS

Die Spuren werden stummgeschaltet oder solo geschaltet und die entsprechenden Schalter werden aktiviert.

Dies wirkt sich darauf aus, welche Spuren wiedergegeben werden, solange bis Sie die Stumm-/ Soloschaltung ändern. Das heißt, dass Sie nicht jedes Mal neu auswählen müssen, welche Spuren Sie hören möchten. Wenn Sie zum Beispiel acht Spuren haben und vier davon solo schalten, werden nur diese vier wiedergegeben. Wenn Sie zwei Spuren stumm schalten, werden diese Spuren nicht wiedergegeben, nur die anderen sechs.

HINWEIS

- Wenn Sie Spuren solo schalten, werden alle anderen Spuren automatisch stummgeschaltet. Wenn Sie eine stummgeschaltete Spur solo schalten, wird die Stummschaltung automatisch aufgehoben.
- Sie können auch nur bestimmte Spuren/Notenzeilen wiedergeben, indem Sie Noten/ Objekte auf jeder Spur/Notenzeile auswählen, die Sie hören möchten.

BEISPIEL



Stummschaltung bei Aktivierung



Solo, wenn aktiviert

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren erweitern/zuklappen](#) auf Seite 361

[Noten/Elemente einzeln stummschalten](#) auf Seite 366

Instrumente stummschalten/solo schalten

Sie können die derzeit ausgewählten Instrumente Solo schalten, wodurch alle anderen Instrumente automatisch stummgeschaltet werden. Dies kann nützlich sein, wenn Sie sicherstellen möchten, dass nur festgelegte Instrumente wiedergegeben werden, während Sie an einem bestimmten Abschnitt eines Projekts arbeiten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie für jedes Instrument, das Sie Solo schalten möchten, mindestens eine zugehörige Note aus. Sie können dies im Schreiben-, Notensatz- und Wiedergabe-Modus tun.
2. Drücken Sie **Alt-Taste-S**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Instrumente werden Solo und alle anderen Instrumente stummgeschaltet, indem ihr Status Stumm/Solo im Mixer geändert wird. Davon hängt ab, welche Instrumente stummgeschaltet oder Solo-geschaltet sind, bis Sie ihre jeweiligen Stummschaltungen/Solo-Schaltungen ändern.

TIPP

Sie können auch für jede Wiedergabe einzeln festlegen, welche Notenzeilen wiedergegeben werden, ohne die Schalter im Mixer zu verändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer](#) auf Seite 372

Stummschaltung/Solo-Schaltung für Instrumente deaktivieren

Sie können Stummschaltungen und Solo-Schaltungen für alle Instrumente in Ihrem Projekt deaktivieren, zum Beispiel, wenn Sie bei der Wiedergabe alle Instrumente hören möchten, nachdem Sie eine kleine Auswahl Solo geschaltet hatten. Dies kann in jedem Modus geschehen.

VORGEHENSWEISE

- Die Stummschaltung/Solo-Schaltung für Instrumente kann auf folgende Arten deaktiviert werden:
 - Um alle Instrumenten-Stummschaltungen zu deaktivieren, drücken Sie **Alt-Taste-U**.
 - Um alle Solo-Schalter zu deaktivieren, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-S**.
 - Klicken Sie im Mixer auf **Alle Stummschalten-Schalter deaktivieren**.
 - Klicken Sie im Mixer auf **Alle Solo-Schalter deaktivieren**.

ERGEBNIS

Für alle Instrumente im Projekt werden die jeweiligen Schalter deaktiviert. Wenn Sie zum Beispiel sowohl Stummschaltungen als auch Solo-Schaltungen deaktivieren, werden alle Instrumente auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt, wodurch bei der Wiedergabe alle Instrumente miteinbezogen werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer](#) auf Seite 372

Noten/Elemente einzeln stummschalten

Sie können einzelne Noten und Elemente stummschalten, um sie von der Wiedergabe auszuschließen, ohne sie zu löschen, zum Beispiel um Akkorde ohne ihre Arpeggios oder eine Passage mit mehreren Dynamikanweisung nur mit einem einzelnen Lautstärkeniveau wiederzugeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten/Elemente aus, die Sie bei der Wiedergabe stummschalten möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Stummgeschaltet** in der **Allgemein**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Wenn die Option aktiviert ist, werden ausgewählte Noten/Elemente stummgeschaltet und dadurch von der Wiedergabe ausgeschlossen; wenn die Option deaktiviert ist, werden sie wiedergegeben.

Änderungen an Lautstärkereglern zurücksetzen

Sie können Änderungen, die Sie an den Lautstärkereglern im Mixer vorgenommen haben, wieder rückgängig machen und die Regler auf die Standardeinstellung zurücksetzen.

VORAUSSETZUNGEN

Das Mixer-Fenster wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf jeden Lautstärkereglern im Mixer, den Sie zurücksetzen wollen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Fenster ein-/ausblenden](#) auf Seite 374

[Mixer](#) auf Seite 372

Tempomodus ändern

Sie können jederzeit zwischen einem einzelnen festen Tempo und laufenden Tempoänderungen wechseln, zum Beispiel wenn Sie ein Projekt mit vielen Tempoänderungen haben, aber ein einzelnes festes Tempo für MIDI-Aufnahmen verwenden möchten.

VORGEHENSWEISE

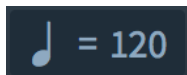
- Ändern Sie den Tempomodus auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile eines beliebigen Modus auf **Modus »Festes Tempo«**.
 - Wählen Sie im Wiedergabe-Modus **Wiedergabe > Modus »Festes Tempo«**.
-

ERGEBNIS

Der Modus »Tempo folgen« ist aktiviert, wenn **Modus »Festes Tempo«** in der Werkzeugzeile hervorgehoben ist und im **Wiedergabe**-Menü neben **Modus »Festes Tempo«** kein Häkchen erscheint.

Der Modus »Festes Tempo« ist aktiviert, wenn **Modus »Festes Tempo«** in der Werkzeugzeile nicht hervorgehoben ist und im **Wiedergabe**-Menü neben **Modus »Festes Tempo«** ein Häkchen erscheint.

BEISPIEL



Tempo, wenn der Modus »Festes Tempo« aktiviert ist



Tempo, wenn der Modus »Tempo folgen« aktiviert ist

Wiederholungen bei der Wiedergabe

Dorico Elements unterstützt die Wiedergabe von Wiederholungszeichen, einschließlich Wiederholungsenden, Wiederholungs-Taktstrichen und Wiederholungsmarkern, sofern alle richtigen Sprünge und Abschnitte vorhanden sind.

Sie können eine unbegrenzte Anzahl an Wiederholungszeichen in einer einzelnen Partie integrieren und dennoch immer eine richtige Wiedergabe erhalten.

Standardmäßig integriert Dorico Elements Wiederholungen in die Wiedergabe, jedoch nicht nach Wiederholungssprüngen wie zum Beispiel D.S. al Coda.

Während der Wiedergabe geben die Takte/Zählzeiten und Taktanzeigen im Mini-Transport und **Transport**-Fenster die aktive Position der Abspielmarke in den Wiederholungszeichen wieder.

Dynamikanweisungen und Tempomarkierungen werden in den Wiederholungen wiedergegeben. Wiederholungen sind in Audio- und MIDI-Exporten enthalten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

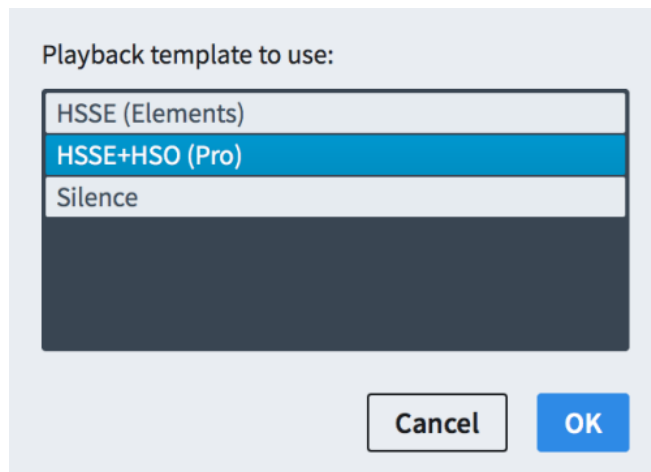
[Transport-Fenster](#) auf Seite 374

[Mini-Transport](#) auf Seite 34

Wiedergabevorlagen

Dorico Elements verwendet Wiedergabevorlagen, um den Instrumenten in Ihrem Projekt Sounds von VST-Instrumenten und MIDI-Geräten zuzuordnen.

- Die verfügbaren Wiedergabevorlagen finden Sie, indem Sie **Wiedergabe** > **Wiedergabevorlage** wählen und so den **Wiedergabevorlage**-Dialog öffnen.



Der **Wiedergabevorlage**-Dialog

Dorico Elements bietet die folgenden Wiedergabevorlagen an:

- **HSSE (Elements)**
Für die Verwendung mit HALion Sonic SE gedacht.
- **HSSE+HSO (Pro)**
Sowohl für die Verwendung mit HALion Sonic SE als auch mit HALion Symphonic Orchestra gedacht.
- **Silence**
Hält Dorico Elements davon ab, Sounds zu laden.

TIPP

Wenn die Vorlage **Silence** gewählt wird, werden Projektdateien in Dorico Elements deutlich kleiner, was zum Beispiel nützlich ist, um sie elektronisch zu versenden.

Wenn Sie eine dieser Wiedergabevorlagen verwenden, werden in Dorico Elements automatisch neue Sounds für alle neuen Instrumente geladen, die Sie dem Projekt hinzufügen.

HINWEIS

Wir empfehlen Ihnen, die Wiedergabevorlage **HSSE+HSO (Pro)** nur zu verwenden, wenn Sie eine separate HALion Symphonic Orchestra-Lizenz besitzen, da Dorico Elements nur HALion Sonic SE beinhaltet.

Sie können die Vorlage übergehen und die Sounds der Instrumente in Ihrem Projekt manuell bearbeiten, zum Beispiel, indem Sie die Expression-Maps ändern, die Endpunkten zugewiesen sind. Das Übergehen der Wiedergabevorlage verhindert, dass Dorico Elements weitere Änderungen an diesen Einstellungen vornimmt. Dazu gehört auch, dass Dorico Elements nun

nicht mehr automatisch neue Sounds für neue Instrumente lädt, bis Sie wieder eine der Standardvorlagen anwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 377

[Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen](#) auf Seite 379

Die Wiedergabevorlage ändern/zurücksetzen

Sie können die für das aktuell geöffnete Projekt verwendete Wiedergabevorlage ändern, zum Beispiel wenn Sie keine Noten wiedergeben und Dorico Elements davon abhalten möchten, Sounds zu laden. Durch erneute Auswahl von Wiedergabevorlagen werden diese auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Wiedergabe** > **Wiedergabevorlage**, um den **Wiedergabevorlage**-Dialog zu öffnen.
2. Wählen Sie die Wiedergabevorlage aus, die Sie verwenden möchten.
3. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die für das aktive Projekt verwendete Wiedergabevorlage wird geändert. Wenn Sie die bereits verwendete Wiedergabevorlage erneut ausgewählt haben, wird die Wiedergabevorlage zurückgesetzt.

TIPP

Auf der **Wiedergabe**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, welche Standardwiedergabevorlage für alle zukünftigen Projekte verwendet werden soll.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 368

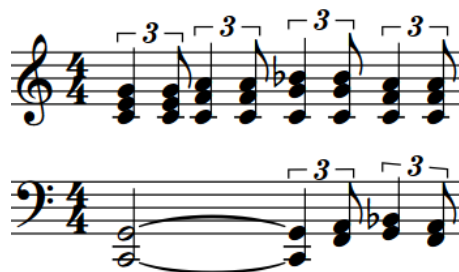
[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 51

Swing-Wiedergabe

Swing ist ein Spielstil, bei dem identisch notierte Noten in einem regelmäßigen Muster aus abwechselnd längeren und kürzeren Noten gespielt werden. Dies beinhaltet normalerweise Achtelnoten, die als Viertelnoten-Triole gefolgt von einer Achtelnoten-Triole gespielt werden.



Eine Swing-Phrase mit vereinfachter gerader Notation



So klingt dieselbe Phrase mit einem Swing-Verhältnis von 2:1

Die Swing-Wiedergabe ermöglicht es Ihnen, die gewünschten unregelmäßigen Rhythmen zu hören, ohne die vereinfachte Notation zu beeinträchtigen, auch wenn die zweite

Achtelnotenzählzeit in zwei Sechzehntelnoten aufgeteilt wird. In Dorico Elements können Sie die Swing-Wiedergabe für bestimmte Abschnitte und einzelne Instrumente aktivieren.

Basierend auf wissenschaftlichen Untersuchungen zur Wiedergabe von Swing durch Musiker sind Swingmuster in Dorico Elements in der Standardeinstellung tempoabhängig. Das bedeutet, dass sich der Swing bei niedrigen Tempi stärker und bei hohen Tempi gerader anfühlt.

HINWEIS

Dorico Elements unterstützt derzeit nur die Wiedergabe von Achtelnoten-Swing. Für zukünftige Versionen ist auch die Wiedergabe von Sechzehntelnoten-Swing geplant.

Swing-Verhältnisse und rhythmische Feelings

Swing-Verhältnisse messen die Stärke des Swings in Zählzeiteinheiten. Ein Swing-Verhältnis von 2:1 bedeutet zum Beispiel, dass die erste Note in jedem Paar doppelt so lang ist wie die zweite, was einen Triolen-Swing erzeugt.

Ein Swing-Verhältnis von 1:1 bedeutet, dass die Musik gerade gespielt wird, während ein Swingverhältnis von 5:1 bedeutet, dass jedes Notenpaar gespielt wird, als ob es eine Sextole wäre, wobei die erste Note des Paares fünf Zählzeitunterteilungen dauert und die zweite eine.



Swing-Verhältnis 1:1



Swing-Verhältnis 5:1

Die folgenden rhythmischen Feelings und Swing-Verhältnisse werden in Dorico Elements standardmäßig mitgeliefert:

2:1 Swing (fest)

Verlängert die erste Note in einem Achtelpaar um das Doppelte gegenüber der zweiten und erzeugt ein striktes Triolenverhältnis von 2:1. Dies wird auch als »Triolen-Swing« bezeichnet. Dieses Verhältnis wird standardmäßig unabhängig vom Tempo beibehalten.

3:1 Swing (fest)

Verlängert die erste Note in einem Achtelpaar um das Dreifache gegenüber der zweiten, was ein punktiertes Achtel-Sechzehntel-Verhältnis erzeugt. Dieses Verhältnis wird standardmäßig unabhängig vom Tempo beibehalten.

Starker Swing

Erzeugt ein tempoabhängiges Swing-Verhältnis zwischen 3:1 bei niedrigen Tempi und 1,5:1 bei hohen Tempi.

Leichter Swing

Erzeugt ein tempoabhängiges Swing-Verhältnis zwischen 1,5:1 bei niedrigen Tempi und 1:1 bei hohen Tempi.

Mittelstarker Swing

Erzeugt ein tempoabhängiges Swing-Verhältnis zwischen 2:1 bei niedrigen Tempi und 1,5:1 bei hohen Tempi.

Gerade (kein Swing)

Produziert keinen Swing, d. h. regelmäßige Achtelnoten im Verhältnis 1:1 bei allen Tempi.

Sie können das für bestimmte Abschnitte und einzelne Spieler verwendete Swing-Verhältnis ändern.

Swing-Wiedergabe für bestimmte Abschnitte oder Spieler aktivieren

Sie können die Swing-Wiedergabe für bestimmte Abschnitte in Ihrem Projekt und für einzelne Spieler unabhängig voneinander aktivieren, zum Beispiel, wenn Sie möchten, dass nur der Solist für einen zwölftaktigen Abschnitt swingt.

VORGEHENSWEISE

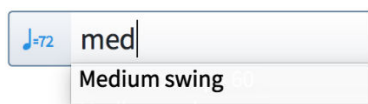
1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Element am Anfang des Taktes aus, in dem Sie das rhythmische Feeling für die Swing-Wiedergabe ändern möchten.

HINWEIS

Wenn Sie ein Element in der Mitte eines Taktes auswählen, wird die Änderung des rhythmischen Feelings erst ab Beginn des nächsten Taktes wirksam.

2. Drücken Sie **Umschalttaste-T**, um das Tempo-Einblendfeld zu öffnen.
3. Geben Sie das gewünschte rhythmische Feeling in das Einblendfeld ein. Geben Sie zum Beispiel **med** für mittelstarken Swing ein.

Wenn Sie anfangen, ein rhythmisches Feeling in das Tempo-Einblendfeld einzugeben, erscheint ein Menü mit Vorschlägen, die auf den Buchstaben/Wörtern basieren, die Sie eingeben. Sie können daraus eine Auswahl treffen.



4. Auf eine der folgenden Arten können Sie rhythmische Feelings ändern und das Einblendfeld schließen:
 - Drücken Sie die **Eingabetaste**, um Änderungen an einem rhythmischen Feeling für alle Notenzeilen einzugeben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Eingabetaste**, um Änderungen an einem rhythmischen Feeling nur für die ausgewählte Notenzeile einzugeben.

ERGEBNIS

Das für die Swing-Wiedergabe verwendete rhythmische Feeling ändert sich ab Beginn eines Taktes oder ab Beginn des nächsten Taktes, wenn Sie ein Element in der Mitte eines Taktes ausgewählt haben. Wenn Sie **Alt-Taste-Eingabetaste** gedrückt haben, gelten die Änderungen des rhythmischen Feelings nur für die Notenzeile, in der Sie ein Element ausgewählt haben.

Es erscheint ein Hinweis, in dem der Name des rhythmischen Feelings angezeigt wird, das Sie eingeben. Bei Änderungen, die sich auf alle Notenzeilen beziehen, wird er über der obersten Notenzeile des Systems angezeigt; bei Änderungen, die sich nur auf eine einzelne Notenzeile beziehen, wird er direkt über dieser Notenzeile angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempoeinblendfeld](#) auf Seite 202

Änderungen an rhythmischen Feelings löschen

Sie können Änderungen an rhythmischen Feelings löschen, die Sie entweder für bestimmte Änderungen oder für einzelne Spieler aktiviert haben.

VORAUSSETZUNGEN

Hinweise auf rhythmische Änderungen werden angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Hinweise auf die rhythmischen Änderungen aus, die Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.

ERGEBNIS

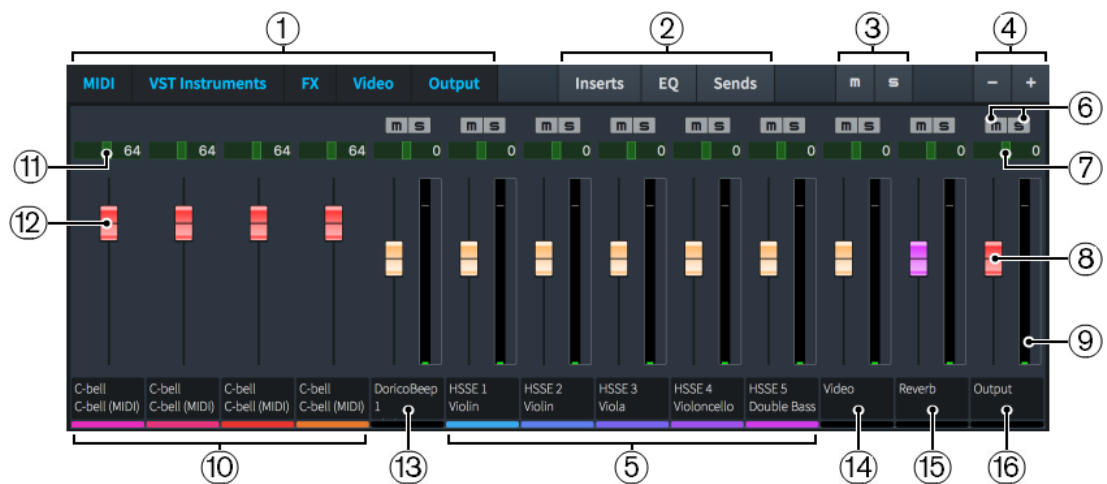
Die rhythmischen Änderungen werden gelöscht. Die Wiedergabe der jeweiligen Notenzeilen wird bis zum nächsten Hinweis auf rhythmische Änderungen, falls vorhanden, auf die projektweiten Einstellungen zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 288

Mixer

Mit dem Mixer können Sie die bei der Wiedergabe erzeugten Sounds sowohl für den Masterausgang als auch für jeden einzelnen Kanal steuern.



Mixer

1 Kanalart-Schalter

Ermöglichen es Ihnen, Kanäle im Mixer entsprechend ihrer Art und in beliebiger Kombination ein- und auszublenden.

2 Kanalsteuerung

Ermöglicht es Ihnen, die jeweiligen Steuerelemente in der Kanalleiste entsprechend ihrer Art und in beliebiger Kombination ein- und auszublenden.

3 Alle Stummschalten-Schalter deaktivieren/Alle Solo-Schalter deaktivieren

Hiermit können Sie alle Stummschaltungen/Solo-Schaltungen durch Klicken auf den entsprechenden Schalter deaktivieren.

4 Zoom

Ermöglicht es Ihnen, Kanäle breiter/schmäler zu machen.

5 VST-Kanäle

Für den Stereoausgang jedes VST-Instruments in Ihrem Projekt gibt es einen Mixer-Kanal. Alle Instrumente in Ihrem Projekt werden angezeigt, selbst wenn Sie auf mehrere Instanzen von VST-Instrumenten verteilt sind. Die Kanäle sind standardmäßig Stereo.

- 6 Stumm/Solo**
Ermöglicht es Ihnen, einzelne Spuren stummzuschalten/solo zu schalten.
- 7 Panoramaregler**
Ermöglicht es Ihnen, den Sound jeder einzelnen Spur für die Stereo-Wiedergabe im Stereo-Spektrum zu positionieren.
- 8 Fader**
Ermöglicht es Ihnen, die Lautstärke jeder einzelnen Spur zu regeln.
MIDI-Kanäle haben einen MIDI-Fader.
- 9 Kanalmeter**
Zeigt die Ausgangslautstärke jedes einzelnen Kanals in Echtzeit an.
- 10 MIDI-Kanäle**
Jedes VST-Instrument in Ihrem Projekt hat zusätzlich zu seinem VST-Kanal einen eigenen MIDI-Kanal. Mit diesen MIDI-Kanälen können Sie die MIDI-Lautstärke und das MIDI-Panorama jedes Instruments ändern.
- 11 MIDI-Panorama**
Ermöglicht es Ihnen, den MIDI-Ausgang des Kanals für die Stereo-Wiedergabe auf dem Stereo-Spektrum zu positionieren.
- 12 MIDI-Fader**
Ermöglicht es Ihnen, die MIDI-Lautstärke des Kanals zu ändern.
Einige PlugIns benötigen MIDI-Fader und Sie sind oft nützlich, wenn Sie ein MIDI-Gerät zur Wiedergabe verwenden.
- 13 Klick-Kanal**
Ermöglicht es Ihnen, die Lautstärke des Metronom-Klicks zu regeln.
- 14 Videokanal**
Ermöglicht es Ihnen, die Lautstärke der Audiospuren von Videos zu steuern.
- 15 FX-Send-Kanal**
Ermöglicht es Ihnen, die Lautstärke von Send-Effekten wie Reverb zu steuern.
Standardmäßig ist in diesem Kanal REVERence automatisch geladen.
- 16 Ausgangskanal**
Ermöglicht es Ihnen, die Master-Ausgangslautstärke zu steuern.

HINWEIS

Um die Lautstärke in Ihrem Projekt zu regeln, empfehlen wir Ihnen, zuerst Dynamikanweisungen einzugeben und die Dynamikkurve an die Anforderungen Ihres Projekts anzupassen, bevor Sie die Spurregler verwenden.

Alle Änderungen, die Sie im Mixer vornehmen, werden automatisch gespeichert und auf das Projekt angewendet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Fenster ein-/ausblenden](#) auf Seite 374

[Spuren stummschalten/solo schalten](#) auf Seite 364

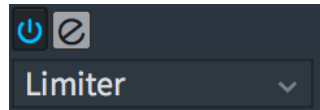
[Änderungen an Lautstärkereglern zurücksetzen](#) auf Seite 366

Mixerkanalzüge

Jeder Kanal im Mixer hat seinen eigenen Kanalzug, der die Steuerelemente für den Kanal enthält. Sie können alle Arten von Steuerelementen ein- und ausblenden, indem Sie auf den entsprechenden Schalter oben im Mixer klicken.

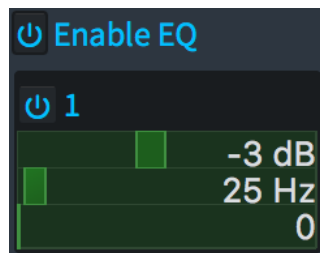
Jeder Kanalzug enthält die folgenden Steuerelemente:

Inserts



Jeder Kanal hat vier Slots, in die man Insert-Effekte laden kann. Sie können die gewünschten Effekte aus den verfügbaren Optionen im Menü auswählen.

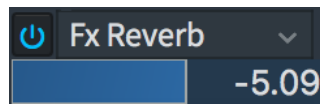
EQ



Jeder Kanal verfügt über vier EQ-Bänder.

Um Änderungen an den EQ-Bändern eines Kanals vorzunehmen, müssen Sie zunächst auf **EQ aktivieren** klicken. Mit diesem Schalter können Sie den EQ auf einem Kanal auch umgehen, ohne Ihre Einstellungen zu verlieren.

Sends




Jeder Kanal verfügt über vier Slots für Sends. Standardmäßig sendet der erste Slot für jeden Kanal an den FX-Kanal, in dem Reverb geladen ist.

Mixer-Fenster ein-/ausblenden

Sie können das Mixer-Fenster jederzeit öffnen und schließen, zum Beispiel wenn Sie es bei der Arbeit im Notenbereich nicht sehen möchten.

VORGEHENSWEISE

- Sie können das Mixer-Fenster auf eine der folgenden Arten ausblenden/anzeigen:
 - Drücken Sie **F3**.
 - Klicken Sie auf **Mixer anzeigen** in der Werkzeugzeile.

 - Wählen Sie **Fenster > Mixer**.
Das Mixer-Fenster wird angezeigt, wenn ein Häkchen neben **Mixer** im Menü steht, und ausgeblendet, wenn dort kein Häkchen steht.
-

Transport-Fenster

Das **Transport**-Fenster umfasst alle Transportfunktionen in Dorico Elements. Es enthält präzisere Versionen der in der Werkzeugzeile verfügbaren Transportfunktionen sowie zusätzliche Transportfunktionen.

Sie können das **Transport**-Fenster auf eine der folgenden Arten öffnen/schließen:

- Drücken Sie **F2**.

- Klicken Sie auf **Transportleiste anzeigen** in der Werkzeugzeile.



Transport-Fenster

Das **Transport**-Fenster umfasst die folgenden Informationen und Bereiche:

1 Takt-/Zählzeitanzeige

Zeigt die relative Position der Abspielmarke zu Takten und Zählzeiten in der derzeitigen Partie in der folgenden Reihenfolge der Einheiten an: Takte, Zählzeiten, Sechzehntelnoten, 120stel einer Sechzehntelnote.

2 Zeitanzeige

Zeigt die Position der Abspielmarke als verstrichene Zeit in der folgenden Reihenfolge der Einheiten an: Stunden, Minuten, Sekunden, Millisekunden. Alternativ kann hier die Timecode-Position der Abspielmarke in der derzeitigen Partie in der folgenden Reihenfolge der Einheiten angezeigt werden: Stunden, Minuten, Sekunden, Frames.

Durch Klicken können Sie auf der Zeitanzeige zwischen der Anzeige von Zeit und Timecode wechseln.

3 Rücklauf zum Anfang der Partie

Setzt die Abspielmarke an den Anfang der Partie zurück.

4 Rücklauf

Bewegt die Abspielmarke bei jedem Klick um eine halbe Note zurück.

5 Vorlauf

Bewegt die Abspielmarke bei jedem Klick um eine halbe Note vorwärts.

6 Stopp

Beendet die Wiedergabe.

7 Ab Abspielmarke wiedergeben

Startet die Wiedergabe ab der Position der Abspielmarke.

8 Ab Auswahl wiedergeben

Startet die Wiedergabe ab dem ersten ausgewählten Element im Notenbereich.

Wenn Sie Elemente auf mehreren Notenzeilen oder mehrere Elemente auf einer einzelnen Notenzeile auswählen, werden nur die gewählten Notenzeilen wiedergegeben.

9 Aufnehmen

Startet/beendet die MIDI-Aufnahme.

10 Rückwirkende Aufnahme

Ruft alle MIDI-Noten ab, die Sie während der vorherigen Wiedergabe gespielt haben, und ermöglicht es Ihnen, sie in eine beliebige Notenzeile einzugeben, auch wenn Sie sie nicht explizit aufgenommen haben.

11 Klick

Spielt/deaktiviert den Klick des Metronoms während der Wiedergabe und Aufnahme.

12 Tempo

Zeigt das Tempo an, das sowohl für die Wiedergabe als auch für die Aufnahme verwendet wird. Der Wert ändert sich gemäß der jeweiligen Position der Abspielmarke. Seine Darstellung ändert sich entsprechend dem ausgewählten Modus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mini-Transport](#) auf Seite 34

[Tempomodus ändern](#) auf Seite 367

Inhalt der Transportanzeige ändern

Sie können wählen, ob Sie den Timecode, die gesamte verstrichene Zeit oder die derzeitige rhythmische Position der Abspielmarke (in Takten, Zählzeiten und Ticks ausgedrückt) anzeigen möchten, sowohl im Mini-Transport in der Werkzeugzeile als auch im **Transport**-Fenster.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie entweder im Mini-Transport in der Werkzeugzeile oder im **Transport**-Fenster auf die Transportanzeige, bis der gewünschte Inhalt angezeigt wird.
Im **Transport**-Fenster ist dies die Anzeige auf der rechten Seite.

ERGEBNIS

Jedes Mal, wenn Sie auf die Mini-Transportanzeige klicken, wechselt diese zwischen der rhythmischen Position der Abspielmarke, der verstrichenen Zeit und dem Timecode.

Im **Transport**-Fenster wird nur zwischen Timecode und verstrichener Zeit gewechselt, da die rhythmische Position der Abspielmarke dauerhaft links im Fenster angezeigt wird.

TIPP

Auf der **Wiedergabe**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, was für alle zukünftigen Projekte standardmäßig im Mini-Transport angezeigt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 32

[Mini-Transport](#) auf Seite 34

[Transport-Fenster](#) auf Seite 374

[Timecodes](#) auf Seite 615

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 51

Endpunkte

»Endpunkt« ist der Ausdruck, der benutzt wird, um die einzigartige Kombination von Ein- und Ausgaben zu beschreiben, deren Zusammenspiel die Wiedergabe des richtigen Sounds für das jeweilige Instrument ermöglicht.

In Dorico Elements kommt in jedem Endpunkt Folgendes zusammen:

- Ein bestimmtes VST-Instrument oder MIDI-Ausgabegerät
- Ein bestimmter Kanal auf diesem VST-Instrument oder MIDI-Ausgabegerät
- Der Patch oder das Programm, das diesem Kanal zugeordnet ist
- Die Expression-Map, und optional auch die Percussion-Map, die das oder die Instrumente beschreibt, die von diesem Patch oder Programm gespielt werden können, und die Spielanweisungen und Artikulationen, die bereitgestellt werden

Jedes Instrument in Ihrem Projekt ist mit einem bestimmten Endpunkt verbunden. Die Zuordnung einer Expression-Map zum selben Endpunkt ermöglicht es Dorico Elements, Änderungen der Spielanweisung und der Notenartikulationen in die Keyswitches und Controller-

Switches zu übersetzen, die notwendig sind, um bei der Wiedergabe die erforderlichen Sounds für das Instrument zu produzieren.

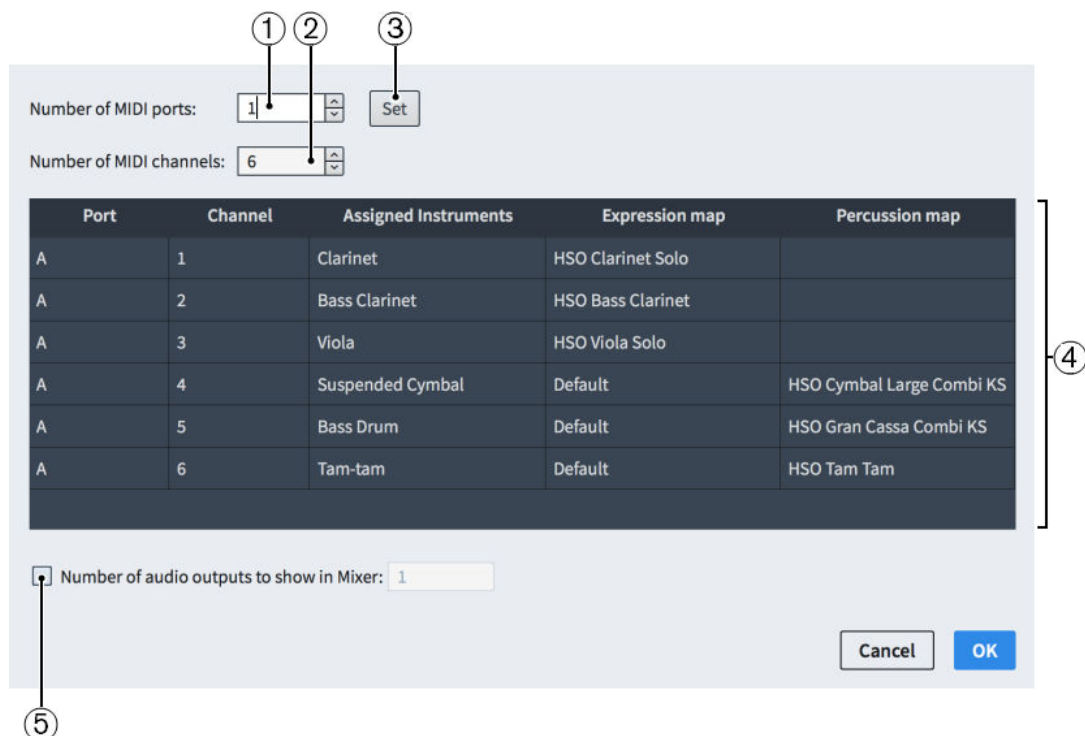
Wenn Sie die Wiedergabevorlage **HSSE+HSO (Pro)** mit HALion Sonic SE oder HALion Symphonic Orchestra verwenden, werden Endpunkte und Expression-Maps automatisch erstellt. Wenn Sie jedoch andere PlugIns laden oder die Patches in HALion Sonic SE ändern möchten, müssen Sie den **Endpunkteinrichtung**-Dialog verwenden.

Wenn Sie beispielsweise ein Projekt haben, das die Wiedergabevorlage **HSSE+HSO (Pro)** verwendet und einen der Sounds in HALion Sonic SE ändern, wie zum Beispiel Clarinet Combi in HALion Symphonic Orchestra zu GM Clarinet, wird dies falsch wiedergegeben, da der HALion Symphonic Orchestra-Patch ein Modulationsrad zur Steuerung der Lautstärke verwendet, während der GM-Patch die Anschlagstärke der Note verwendet. Folglich haben die Noten bei der Wiedergabe keine Dynamik und zu viel Vibrato. Dieses Problem können Sie im **Endpunkteinrichtung**-Dialog beheben, indem Sie die Expression-Map für diesen Kanal von der HALion Symphonic Orchestra-Klarinette zu **Standard** ändern, welche anstelle des Modulationsrads die Noten-Anschlagstärke für die Dynamik verwendet.

Endpunkteinrichtung-Dialog

Der **Endpunkteinrichtung**-Dialog zeigt an, welche Expression- und Percussion-Maps aktuell mit jedem Endpunkt verknüpft sind, und ermöglicht es Ihnen, diese Einstellungen zu ändern.

- Sie können den **Endpunkteinrichtung**-Dialog öffnen, indem Sie auf den Zahnradschalter neben einem beliebigen PlugIn im Bereich für VST- und MIDI-Instrumente klicken.



Endpunkteinrichtung-Dialog

Der **Endpunkteinrichtung**-Dialog enthält die folgenden Optionen und Abschnitte:

1 Anzahl von MIDI-Schnittstellen

Zeigt die Anzahl der MIDI-Schnittstellen an, die derzeit von dem jeweiligen PlugIn verwendet werden.

Ermöglicht es Ihnen, die Anzahl der MIDI-Schnittstellen zu ändern, zum Beispiel wenn Sie mit einem PlugIn arbeiten, das mehr als eine Schnittstelle verwendet. Dorico Elements lädt standardmäßig nicht mehrere MIDI-Schnittstellen.

2 Anzahl von MIDI-Kanälen

Zeigt die Anzahl der MIDI-Kanäle an, die derzeit von dem jeweiligen PlugIn verwendet werden.

Ermöglicht es Ihnen, die Anzahl der Kanäle zu ändern, z. B. wenn Sie ein monotimbrales PlugIn haben, wie zum Beispiel einen Pianosampler, der nur einen MIDI-Kanal hat, oder ein multitimbrales PlugIn mit 16 MIDI-Kanälen und 16 Audioausgängen.

3 Einstellen

Legt fest, dass das PlugIn die Anzahl der MIDI-Schnittstellen und -Kanäle hat, die in den Feldern **Anzahl von MIDI-Schnittstellen** und **Anzahl von MIDI-Kanälen** angegeben ist.

4 Tabelle **Endpunkteinrichtung**

Enthält die Einstellungen für das entsprechende PlugIn, angeordnet in den folgenden Spalten:

- **Schnittstelle**

Zeigt die vom Instrument verwendete Schnittstelle in der entsprechenden Zeile der Tabelle an.

HINWEIS

Sie können die Schnittstelle nicht über den **Endpunkteinrichtung**-Dialog ändern. Sie müssen die Schnittstelle in den Kopfzeilen der Instrumentenspuren ändern.

- **Kanal**

Zeigt den vom Instrument verwendeten Kanal in der entsprechenden Zeile der Tabelle an.

HINWEIS

Sie können den Kanal nicht über den **Endpunkteinrichtung**-Dialog ändern. Sie müssen den Kanal in den Kopfzeilen der Instrumentenspuren ändern.

- **Zugewiesene Instrumente**

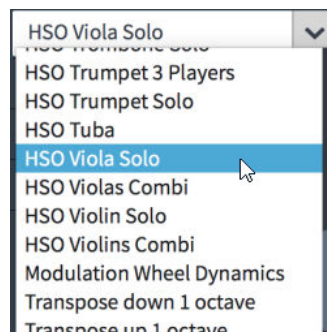
Zeigt den Namen des Instruments in der entsprechenden Zeile an.

HINWEIS

Dieses Feld verwendet den zugrunde liegenden Instrumentennamen, d. h. alle Änderungen, die Sie im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** vorgenommen haben, werden nicht angezeigt.

- **Expression-Map**

Zeigt die Expression-Map, die dem Instrument derzeit zugewiesen ist, in der entsprechenden Zeile an. Sie können die Expression-Map ändern, indem Sie darauf doppelklicken und eine andere Expression-Map aus dem Menü auswählen.



- **Percussion-Map**

Zeigt die Percussion-Map, die dem Instrument derzeit zugewiesen ist, in der entsprechenden Zeile an. Sie können die Percussion-Map ändern, indem Sie darauf doppelklicken und eine andere Percussion-Map aus dem Menü auswählen.

5 Anzahl von im Mixer angezeigten Audioausgängen

Ermöglicht es Ihnen, die Anzahl der Audioausgänge zu ändern, die in Mixer angezeigt werden, zum Beispiel wenn Sie ein PlugIn verwenden, das mehr Audioausgänge bietet, als von Dorico Elements verwendet werden, und einen unbenutzten Ausgang ausblenden möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 381

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 101

Endpunkten Instrumente zuweisen

Sie können Instrumente jedem Endpunkt zuweisen, zum Beispiel wenn Sie ein PlugIn mit mehreren Schnittstellen geladen haben und den Endpunkt eines bestehenden Instruments auf einen Endpunkt an einer Ihrer neuen Schnittstellen verschieben möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie die Instrumentenspuren, deren festgelegte Endpunkte Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie in jeder Kopfzeile der Instrumentenspur eine neue Option aus einem oder beiden der folgenden Menüs aus:
 - **Schnittstelle**
 - **Slot**

ERGEBNIS

Die Endpunkte, denen die Instrumente zugewiesen sind, können auf eine der folgenden Arten geändert werden:

- Wenn Sie nur den **Slot**-Wert ändern, ändert sich der Kanal im PlugIn, das vom entsprechenden Instrument verwendet wird.
- Wenn Sie sowohl den Wert für die **Schnittstelle** als auch den für den **Slot** ändern, ändert sich die Schnittstelle im PlugIn und der Kanal dieser Schnittstelle, die vom entsprechenden Instrument verwendet werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 381

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 346

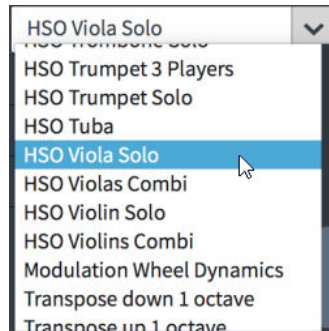
Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen

Sie können den Endpunkten in Ihrem Projekt Expression-/Percussion-Maps zuweisen, zum Beispiel, wenn Sie eine benutzerdefinierte Percussion-Map erstellt haben und diese mit dem Endpunkt für den entsprechenden VST-Patch verbinden müssen.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Bereich für VST- und MIDI-Instrumente auf den Zahnradschalter neben dem PlugIn, in dem Sie den Endpunkten zugewiesene Expression-/Percussion-Maps ändern möchten, um den **Endpunkteinrichtung**-Dialog zu öffnen.

2. Doppelklicken Sie auf die Expression-/Percussion-Map, die Sie ändern möchten.

3. Klicken Sie auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil am rechten Rand des Feldes.
Es erscheint ein Menü mit allen Maps derselben Art, die aktuell in Ihrem Projekt geladen sind.



4. Wählen Sie die gewünschte Expression-/Percussion-Map aus dem Menü.
 5. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
 6. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 5 für alle anderen Endpunkte, für die Sie die zugewiesenen Expression-/Percussion-Maps ändern möchten.
 7. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Percussion-Maps](#) auf Seite 389

Expression-Maps

Expression-Maps geben Dorico Elements vor, wie die Patches und Sounds in den VST-Instrumenten, die Sie in Ihr Projekt geladen haben, richtig verwendet werden.

Einen Dynamikumfang auf Instrumenten auszudrücken bedeutet, die Lautstärke und den Anschlag der Noten zu verändern. Da die Anschlagstärke sowohl den Anfangscharakter von Sounds als auch deren Lautstärke verändert, werden für laute Sounds häufig härtere Anschläge und für leisere Sounds weichere Anschläge benötigt.

Verschiedene Patches und Instrumente haben unterschiedliche Ansätze, um Änderungen in Dynamik und Lautstärke wiederzugeben. So ändern manche Patches zum Beispiel nur die Anschlagstärke, während andere zusätzlich dazu noch einen Controller verwenden.

Dorico Elements verwendet Expression-Maps auch, um die Spielanweisungen festzulegen, die von jedem Patch in Ihrem Projekt unterstützt werden. Zum Beispiel haben Streichinstrumente wie die Violine unterschiedliche Spielanweisungen, weil sie *Arco*, *Pizzicato* und *Col Legno* spielen können und ihre Bogenposition an jedem Punkt zwischen *Sul Ponticello* und *Sul Tasto* liegen kann.

Dorico Elements unterstützt die folgenden Möglichkeiten, Informationen an VST-Instrumente zu senden:

- Keyswitches
- Controller

HINWEIS

Program-Changes werden derzeit nicht unterstützt.

Zusätzlich zu den Expression-Maps von HALion Symphonic Orchestra gibt es die folgenden Expression-Maps in Dorico Elements:

- **CC11 (Dynamik)**
Verwendet den MIDI-Controller 11, um die Dynamik zu steuern.

HINWEIS

Dies gilt nur für Instrumente, die ihre Dynamik ändern können, während eine Note klingt, wie zum Beispiel Violine oder Flöte.

- **Standard**
Verwendet Notenanschlagstärke, um die Lautstärkedynamik zu steuern.
- **Modulationsrad-Dynamik**
Verwendet ein Modulationsrad, um die Lautstärkedynamik zu steuern.
- **Eine Oktave abwärts transponieren**
Von einigen Instrumenten-Patches verwendet, die eine Oktave höher ihre Notation erklingen, so dass sie ohne ein Keyboard mit vollem Tastenumfang gespielt werden können.
- **Eine Oktave aufwärts transponieren**
Ermöglicht es Ihnen, die unterste Oktave eines Keyboards für Keyswitches anstelle von Noten zu verwenden. Dies wird allerdings auch von manchen Bassinstrument-Patches verwendet, die eine Oktave tiefer als notiert erklingen, damit sie gespielt werden können, ohne dass ein Keyboard mit vollem Tastenumfang benötigt wird.

Sie können Expression-Maps im Dialog **Expression-Maps** bearbeiten, erstellen und importieren/exportieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Percussion-Maps](#) auf Seite 389

Expression-Maps (Dialog)

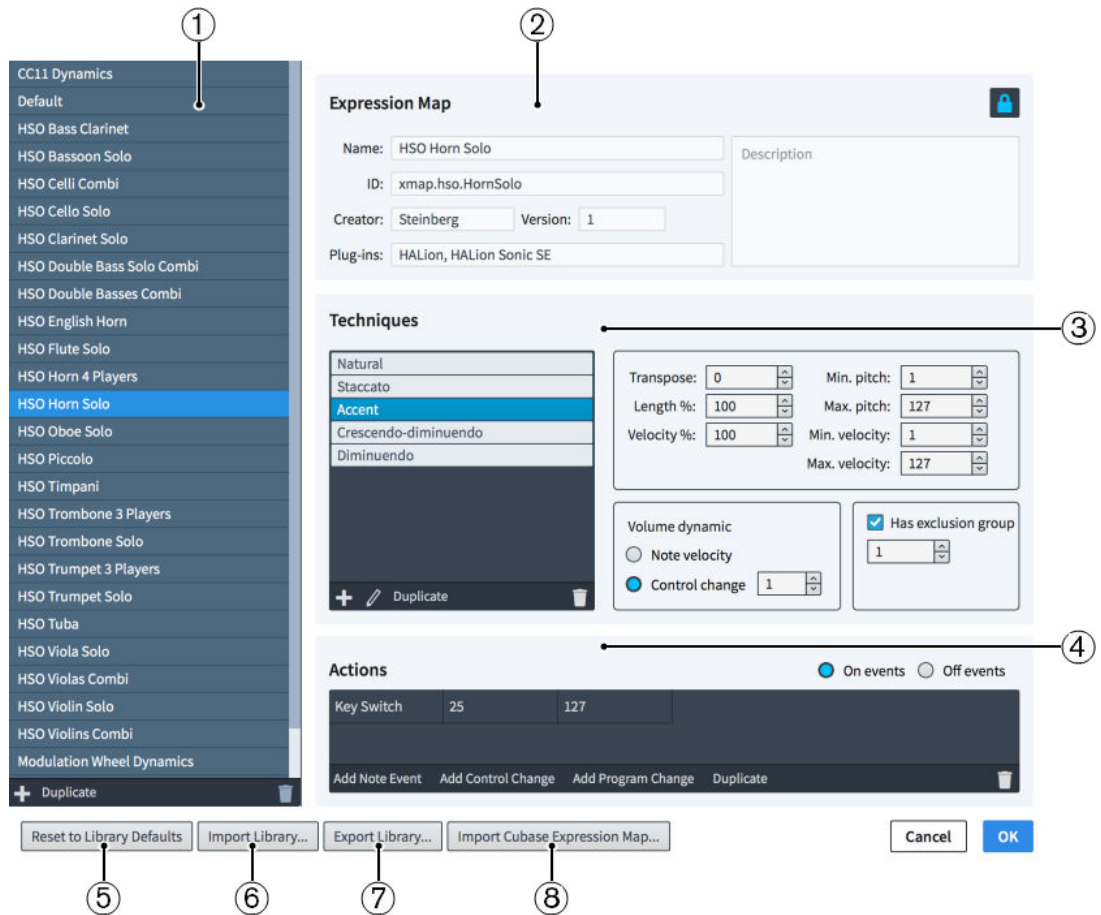
Im Dialog **Expression-Maps** können Sie neue Expression-Maps erstellen, bestehende Expression-Maps bearbeiten und Expression-Maps importieren/exportieren. Sie können auch in Cubase erstellte Expression-Maps importieren.

- Sie können den Dialog **Expression-Maps** im Wiedergabe-Modus öffnen, indem Sie **Wiedergabe > Expression-Maps** wählen.

Obwohl das Format von Expression-Maps in Dorico Elements dem von Cubase ähnlich ist, geht Dorico Elements nicht auf dieselbe Art mit Expression-Maps um. Zum Beispiel ermöglicht Dorico Elements Ihnen, mehr Spielanweisungen zu verwenden, Cubase aber kann mehr Kombinationen von mehreren Spielanweisungen wiedergeben.

HINWEIS

Während der Wiedergabe werden in Dorico Elements derzeit nicht alle Felder im Dialog **Expression-Maps** unterstützt. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.



Dialog **Expression-Maps**

Der Dialog **Expression-Maps** umfasst die folgenden Abschnitte und Optionen:

1 Liste der **Expression-Maps**

Enthält die Expression-Maps, die derzeit für Ihr Projekt verfügbar sind.

Sie können Expression-Maps über die folgenden Schalter in der Aktionsleiste am unteren Rand der Expression-Maps-Liste hinzufügen und löschen:

- **Expression-Map hinzufügen**



Ermöglicht es Ihnen, eine neue Expression-Map hinzuzufügen, die keine bestehenden Einstellungen enthält.

- **Duplizieren**

Erstellt eine Kopie einer vorhandenen Expression-Map, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.

- **Expression-Map löschen**



Ermöglicht es Ihnen, die ausgewählten Expression-Maps zu löschen.

HINWEIS

Sie können nur benutzerdefinierte Expression-Maps löschen. Sie können keine Standard-Expression-Maps löschen.

2 Abschnitt **Expression-Map**

Ermöglicht es Ihnen, die folgenden Identifizierungsinformationen für die ausgewählte Expression-Map anzugeben:

- **Name**
Ermöglicht es Ihnen, den Namen für die Expression-Map anzugeben, der im Programm, zum Beispiel im **Endpunkteinrichtung**-Dialog, angezeigt wird.
- **ID**
Ermöglicht es Ihnen, der Expression-Map eine einzigartige ID zuzuweisen. In das ID-Feld können Sie einen beliebigen Inhalt eingeben.
Es kann sinnvoll sein, das Instrument und die Soundbibliothek, für die Sie die Map erstellt haben, sowie Ihren Namen anzugeben, zum Beispiel `xmap.user.paulsmith.hso.violinpizz`.
- **Erstellt von**
Ermöglicht es Ihnen, anzugeben, wer die Expression-Map erstellt hat, wenn Sie diese mit anderen Nutzern teilen.
- **Version**
Ermöglicht es Ihnen, die Version der Expression-Map anzugeben, damit Sie die neueste finden können.
- **PlugIns**
Ermöglicht es Ihnen, die Namen von PlugIns aufzulisten, für die die Expression-Map gilt, wobei jeder Name durch ein Komma getrennt ist. Sie können dieses Feld leer lassen.

HINWEIS

Alle Felder im Abschnitt **Expression-Map** werden durch den Schalter **Info sperren** oben rechts gesperrt. Sie müssen auf diesen Schalter klicken, um die Informationen in den Feldern zu ändern.

3 Abschnitt **Spielanweisungen**

Der **Spielanweisungen**-Abschnitt enthält die folgenden Gruppen:

- Liste der **Spielanweisungen**
Enthält eine Liste der Spielanweisungen für die ausgewählte Expression-Map.

HINWEIS

Die meisten Instrumente haben eine »natürliche« Spielanweisung, d. h. die gebräuchlichste Art, das Instrument zu spielen. In Dorico Elements muss für jedes Instrument eine natürliche Spielanweisung definiert werden.

- **Dynamik**
Hier können Sie auswählen, ob die Lautstärkendynamik der gewählten Spielanweisung von ihrer **Noten-Anschlagstärke** oder einem **Control-Change** beeinflusst wird.

HINWEIS

Die Nutzung von **Control-Change** erfordert, dass Sie den Controller mit seiner Nummer angeben. In der Dokumentation des verwendeten VST-Instruments und/oder MIDI-Controllers finden Sie die entsprechende Controller-Nummer.

- Steuerelemente für **Spielanweisungen**
Enthält Steuerelemente, die die aus der Liste ausgewählte Spielanweisung beeinflussen, zum Beispiel **Anschlagstärke**.
- **Ausschlussgruppen**

Ermöglicht es Ihnen, Spielanweisungen festzulegen, die sich gegenseitig ausschließen. Spieler können zum Beispiel nicht gleichzeitig vibrato und non-vibrato spielen. Spielanweisungen in dieselbe Ausschlussgruppe einzuordnen heißt, dass immer nur eine Anweisung dieser Gruppe gleichzeitig verwendet werden kann.

HINWEIS

Obwohl Einstellungen aus Cubase in Steuerelemente und Ausschlussgruppen importiert werden können, setzt Dorico Elements derzeit nicht alle Informationen um. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

In einfachen Fällen sind die Spielanweisungen in der Liste einzelne Spielanweisungen, zum Beispiel **Staccato** oder **Akzent**. Es ist jedoch möglich, mehrere Spielanweisungen für PlugIns zu kombinieren, die separate Samples für verschiedene Spielanweiskombinationen haben. So kann es zum Beispiel sein, dass **Staccato + Akzent** einen separaten Satz von Keyswitches für **Staccato** und **Akzent** erfordert.

Wenn Sie eine Spielanweisung aus der Liste auswählen, kann diese im **Aktionen**-Abschnitt bearbeitet werden. Alle Steuerelemente in diesem Bereich beziehen sich auf die aktive Spielanweisung.

Sie können Spielanweisungen über die folgenden Schalter in der Aktionsleiste am unteren Rand der Spielanweisungsliste hinzufügen, bearbeiten und löschen:

- **Spielanweisung hinzufügen**



Ermöglicht es Ihnen, aus den verfügbaren Spielanweisungen im Dialog **Spielanweiskombinationen** eine neue Spielanweisung oder eine Kombination mehrerer Anweisungen in die Expression-Map einzufügen.

- **Spielanweisung bearbeiten**



Ermöglicht es Ihnen, die in der gewählten Spielanweisung verwendete Kombination verschiedener Anweisungen im Dialog **Spielanweiskombinationen** zu bearbeiten.

Sie können bereits bestehende Spielanweisungen auch durch einen Doppelklick in der Spielanweisungsliste bearbeiten.

- **Duplizieren**

Erstellt eine Kopie einer vorhandenen Spielanweisung, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.

- **Spielanweisung löschen**



Ermöglicht es Ihnen, die ausgewählte Spielanweisung zu löschen.

HINWEIS

Sie können in der Spielanweisungsliste immer nur eine Spielanweisung gleichzeitig auswählen.

4 **Aktionen-Bereich**

Ermöglicht es Ihnen, festzulegen, wie der Keyswitch gesteuert wird, der benötigt wird, um jede Spielanweisung auszuführen. Dieser Abschnitt enthält auch Details zu vorhandenen Aktionen, die zur Wiedergabe der gewählten Spielanweisung nötig sind.

Die folgenden Aktionsarten sind möglich:

- Keyswitch
- Control-Change

- Program-Change

HINWEIS

Abhängig von Ihrem PlugIn können mehrere Arten von Aktionen erforderlich sein, um einzelne Spielanweisungen zu ändern.

Im **Aktionen**-Bereich werden die Aktionen in einer dreispaltigen Tabelle angezeigt.

Key Switch	30	127
Control Change	1	64
Program Change	1	

Aktionen-Tabelle

Die erste Spalte zeigt die Art der Aktion an.

Die zweite Spalte steuert den ersten Parameter des MIDI-Events. Bei Noten-Events gibt dies die Tonhöhe an. Bei Control-Changes wird hier die Control-Change-Nummer angegeben. Bei Program-Changes wird hier die Programmnummer angegeben.

Die dritte Spalte steuert den zweiten Parameter des MIDI-Events. Bei Noten-Events wird hier die Anschlagstärke angezeigt. Bei Control-Changes weist dies auf den Control-Change-Wert, der zwischen 0 und 127 liegen kann. Program-Changes haben keinen zweiten Parameter.

Sie können neue Aktionen jeder Art hinzufügen und bestehende Aktionen über den entsprechenden Schalter in der Aktionsleiste duplizieren.

Sie können Aktionen löschen, indem Sie sie einzeln auswählen und in der Aktionsleiste auf **Aktion löschen** klicken.



Im Abschnitt **Aktionen** können Sie auch festlegen, welche Aktionen den Beginn von Noten beeinflussen und welche das Ende von Noten betreffen. Beispielsweise könnten Sie ein Event festlegen, das die Spielanweisungen auf den Standard zurücksetzt und nur am Ende von Noten eintritt.

- **On-Events** beeinflussen den Beginn von Noten.
- **Off-Events** beeinflussen das Ende von Noten.

5 **Auf Bibliotheksstandards zurücksetzen**

Ermöglicht es Ihnen, alle Änderungen, die Sie an den Expression-Maps aus der Standardbibliothek vorgenommen haben, rückgängig zu machen.

6 **Bibliothek importieren**

Ermöglicht den Import von Expression-Maps aus .doricolib-Dateien.

7 **Bibliothek exportieren**

Ermöglicht es Ihnen, mehrere Expression-Maps auszuwählen und sie als .doricolib-Datei zu exportieren, die Sie in anderen Projekten importieren und mit anderen Benutzern teilen können.

8 **Cubase Expression-Map importieren**

Ermöglicht den Import einer Expression-Map im Cubase-Format.

HINWEIS

Es ist derzeit nicht möglich, alle Spielanweisungskombinationen zu importieren. Cubase-Expression-Maps müssen in Dorico Elements oft zuerst bearbeitet werden, bevor sie richtig funktionieren.

Die Switchdaten bleiben jedoch erhalten.



WEITERFÜHRENDE LINKS

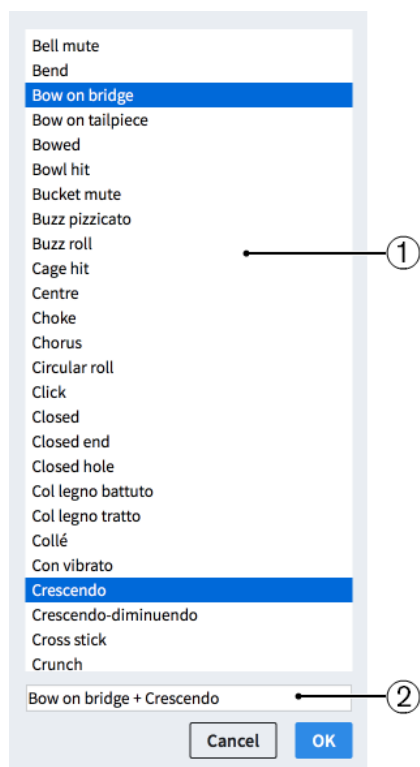
[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 377

Spielanweiskombinationen-Dialog

Der **Spielanweiskombinationen**-Dialog ermöglicht es Ihnen, Spielanweisungen zu kombinieren. Sie können diesen Kombinationen später Aktionen zuweisen, um bei der Wiedergabe bestimmte Klänge zu erzeugen.

Sie können den **Spielanweiskombinationen**-Dialog auf die folgenden Arten öffnen:

- Klicken Sie im Dialog **Expression-Maps** auf **Spielanweisung hinzufügen** in der Aktionsleiste des **Spielanweisungen**-Abschnitts.

- Wählen Sie im Dialog **Expression-Maps** eine bereits bestehende Spielanweisung aus der Liste aus und klicken Sie auf **Spielanweisung bearbeiten** in der Aktionsleiste des **Spielanweisungen**-Abschnitts.

- Doppelklicken Sie im Dialog **Expression-Maps** auf eine bereits bestehende Spielanweisung in der Liste.



Spielanweiskombinationen-Dialog

1 Liste der Spielanweisungen

Hier können Sie Spielanweisungen auswählen, um sie in neuen Spielanweisungen zu verwenden oder um bereits bestehende Anweisungen zu ersetzen.

Sie können mehrere Spielanweisungen auswählen, die Sie kombinieren möchten, indem Sie auf jede Anweisung mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** klicken.

2 Name

Zeigt den Namen der gewählten Anweisung an. Wenn Sie mehrere Spielanweisungen auswählen, werden ihre Namen automatisch durch ein Plussymbol getrennt.

Sie können die Namen der Spielanweisungen nicht ändern.



- Optional: Um die Werte für Aktionen zu ändern, doppelklicken Sie auf sie und ändern Sie ihre Werte.
 - Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 381
[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 377
[Spielanweisungskombinationen-Dialog](#) auf Seite 386

Spielanweisungskombinationen erstellen

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Wiedergabe** > **Expression-Maps** zum Öffnen des Dialogs **Expression-Maps**.
 - Wählen Sie in der Seitenliste die Expression-Map aus, zu der Sie neue Spielanweisungskombinationen hinzufügen möchten.
 - Öffnen Sie den **Spielanweisungskombinationen**-Dialog, um die Kombination für eine Spielanweisung auf eine der folgenden Arten zu ändern:
 - Um eine neue Spielanweisung zu erstellen, klicken Sie in der Aktionsleiste der Liste mit Spielanweisungen auf **Spielanweisung hinzufügen**.

 - Um die Kombination für eine bereits bestehende Spielanweisung zu ändern, wählen Sie die Spielanweisung aus und klicken Sie in der Aktionsleiste der Liste mit Spielanweisungen auf **Spielanweisung bearbeiten**.

 - Wählen Sie im Dialog **Spielanweisungskombinationen** die Spielanweisungen aus, die Sie kombinieren möchten.
Sie können mehrere oder auch nur eine Spielanweisung auswählen.
 - Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
Der **Spielanweisungskombinationen**-Dialog wird geschlossen.
-

ERGEBNIS

Eine neue Spielanweisungskombination wird erstellt und ist nun in der Liste mit Spielanweisungen der gewählten Expression-Map im Dialog **Expression-Maps** verfügbar.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spielanweisungskombinationen-Dialog](#) auf Seite 386
[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 381

Expression-Maps importieren

Sie können Expression-Maps in Projekte importieren.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Wiedergabe** > **Expression-Maps** zum Öffnen des Dialogs **Expression-Maps**.
 - Klicken Sie auf **Bibliothek importieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 - Suchen und wählen Sie im Explorer/macOS Finder die Expression-Map aus, die Sie importieren möchten.
 - Klicken Sie auf **Öffnen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählte Expression-Map wird in Ihr Projekt importiert. Sie erscheint in der Liste der Expression-Maps.

Expression-Maps exportieren

Sie können Expression-Maps exportieren, damit Sie sie in anderen Projekten verwenden können.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Wiedergabe > Expression-Maps** zum Öffnen des Dialogs **Expression-Maps**.
 2. Klicken Sie auf **Bibliothek exportieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 3. Geben Sie im Explorer/macOS Finder einen Namen und einen Speicherort für die Library-Datei an.
 4. Klicken Sie auf **Speichern**.
-

ERGEBNIS

Die Expression-Map wird exportiert und am ausgewählten Ort gespeichert.

Percussion-Maps

Ungestimmte Perkussionsinstrumente werden durch Patches wiedergegeben, die ungestimmte Sounds verschiedenen MIDI-Noten zuordnen. Die Tonhöhen, die benötigt werden, um verschiedene ungestimmte Sounds zu erzeugen, variieren je nach Gerät, Samplebibliothek, Hersteller und so weiter. Zu der Position der Perkussionsinstrumente auf fünfzeiligen Notenzeilen besteht keine Verbindung.

Die folgende Liste enthält einige Beispiele für ungestimmte Perkussionsinstrumente aus der General MIDI Percussion-Map.

- Große Trommel: C2 (MIDI-Note 36, zwei Oktaven unter dem mittleren C)
- Kick-Drum: D2 (MIDI-Note 38)
- Geschlossene Hi-Hat: F#2 (MIDI-Note 42)
- Kuhglocke: G#3 (MIDI-Note 56)
- Offener Triangel: A5 (MIDI-Note 81)

Dorico Elements verwendet Percussion-Maps, um die schriftliche Darstellung von Noten und Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente mit den Samples zu verbinden, die zum Abspielen dieser Sounds erforderlich sind.

HINWEIS

Eine Percussion-Map beschreibt, welche ungestimmten Perkussionsinstrumente mitsamt Spielanweisungen in einem bestimmten Patch vorhanden sind und wie man sie wiedergibt. Es wird zum Beispiel beschrieben, welche MIDI-Note gespielt werden soll und ob eine andere MIDI-Note als Keyswitch benötigt wird, um bestimmte Spielanweisungen auszulösen.

Mit Dorico Elements wird ein Satz Percussion-Maps für ungestimmte Percussion-Patches mitgeliefert, die Teil der Bibliotheken HALion Symphonic Orchestra- und HALion Sonic SE sind. Diese werden automatisch ausgewählt, wenn Sie Perkussionsinstrumente zu Ihrem Projekt hinzufügen.

Im Dialog **Percussion-Maps** können Sie benutzerdefinierte Percussion-Maps für Soundbibliotheken oder MIDI-Geräte von Drittanbietern festlegen, um eine einwandfreie Wiedergabe zu gewährleisten.

Percussion-Maps (Dialog)

Im Dialog **Percussion-Maps** können Sie benutzerdefinierte Percussion-Maps für Soundbibliotheken oder MIDI-Geräte von Drittanbietern definieren, um eine einwandfreie Wiedergabe zu gewährleisten.

- Sie können den Dialog **Percussion-Maps** im Wiedergabe-Modus öffnen, indem Sie **Wiedergabe > Percussion-Maps** wählen.

The screenshot shows the **Percussion-Maps** dialog box. On the left is a list of maps, with 'General MIDI' selected (callout 1). The main area is divided into three sections: 'Percussion Map' (callout 2), 'Drum Kit Note Map' (callout 3), and 'Edit Drum Kit Note' (callout 4). At the bottom are three buttons: 'Reset to Library Defaults' (callout 5), 'Import Library...' (callout 6), and 'Export Library...' (callout 7). The 'Edit Drum Kit Note' section shows 'Acoustic Snare' selected with 'Snare Drum' instrument and 'Natural' technique.

MIDI Note	Name	Instrument	Key Switch	Playing Techniques
29	Snare Roll	Snare Drum		Roll
35	Acoustic Bass Drum	Kick Drum (Very Low)		Natural
36	Bass Drum	Kick Drum (Low)		Natural
37	Side Stick	Snare Drum		Side stick
38	Acoustic Snare	Snare Drum		Natural
39	Hand Clap	Hand Claps		Natural
40	Electric Snare	Snare Drum		Natural
41	Floor tom (Low)	Floor tom (Low)		Natural
42	Closed Hi-Hat	Hi-hat		Closed

Dialog **Percussion-Maps**

Der Dialog **Percussion-Maps** ist in folgende Abschnitte unterteilt:

1 Liste der Percussion-Maps

Enthält die derzeit in Ihrem Projekt verfügbaren Percussion-Maps.

Sie können Percussion-Maps über die folgenden Schalter in der Aktionsleiste am unteren Rand der Percussion-Maps-Liste hinzufügen und löschen:

- **Percussion-Map hinzufügen**



Ermöglicht Ihnen, eine neue Percussion-Map hinzuzufügen, die keine bestehenden Einstellungen enthält.

- **Duplizieren**

Erstellt eine Kopie einer vorhandenen Percussion-Map, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.

- **Percussion-Map löschen**



Ermöglicht es Ihnen, die ausgewählten Percussion-Maps zu löschen.

HINWEIS

Sie können nur benutzerdefinierte Percussion-Maps löschen. Sie können keine Standard-Percussion-Maps löschen.

2 Percussion-Map-Abschnitt

Ermöglicht es Ihnen, die folgenden Identifizierungsinformationen für die ausgewählte Percussion-Map anzugeben:

- **Name**
Ermöglicht es Ihnen, den Namen für die Percussion-Map anzugeben, der im **Endpunkteinrichtung**-Dialog angezeigt wird.
- **ID**
Ermöglicht es Ihnen, der Percussion-Map eine einzigartige ID zuzuweisen. In das ID-Feld können Sie einen beliebigen Inhalt eingeben.
Es kann sinnvoll sein, das Instrument und die Soundbibliothek, für die Sie die Map erstellt haben, sowie Ihren Namen anzugeben, zum Beispiel
xmap.user.paulsmith.hso.cowbell.

HINWEIS

Im **Endpunkteinrichtung**-Dialog können Sie einstellen, welche Percussion-Map Dorico Elements für jeden Kanal Ihres VST-Instruments oder MIDI-Ausgabegeräts verwendet.

Sie können eine der Optionen für **Map definiert Klänge für** auswählen, soweit diese für die derzeitige Percussion-Map geeignet sind:

- **Mehrere Instrumente**
Diese Option sollten Sie wählen, wenn der Patch, für den Sie eine Map erstellen, viele verschiedene Perkussionsinstrumente enthält, wie zum Beispiel die General MIDI Drum-Map.
- **Einzelne Instrumente**
Diese Option sollten Sie wählen, wenn der Patch, für den Sie eine Map erstellen, nur ein einziges Perkussionsinstrument und eventuell verschiedene Spielanweisungen für dieses Instrument enthält. Zum Beispiel ein Snare-Drumline-Patch in Virtual Drumline oder eine andere spezielle Samplebibliothek.
Dies kann auch nützlich sein, wenn Ihr VST-Instrument mehrere Patches mit denselben zugewiesenen Spielanweisungen hat. So gibt es in HALion Symphonic Orchestra beispielsweise Patches sowohl für große als auch für kleine Becken, die für natürliche Schlag- und Wurfklänge sorgen. Wenn Sie eine Map für einzelne Perkussionsinstrumente erstellen, können Sie dieselbe Soundzuordnung für mehrere Patches verwenden.

3 Schlagzeugnoten-Map-Abschnitt

Listet alle MIDI-Noten von 0 bis 127 auf. Sie können festlegen, welche Kombination aus ungestimmtem Instrument und Spielanweisung von jeder Note erzeugt wird.

4 Abschnitt Schlagzeugnote bearbeiten

Ermöglicht es Ihnen, in den folgenden Feldern Daten für die im Abschnitt **Schlagzeugnoten-Map** ausgewählte MIDI-Note anzugeben:

- **Name**
Der angezeigte Name für die spezifische Kombination von Instrument und Spielanweisung. Sie können den Namen eingeben, der in der Dokumentation des Herstellers für Ihr VST-Instrument oder MIDI-Ausgabegerät verwendet wird.
- **Instrument**

Ermöglicht es Ihnen, ein Instrument für die im Abschnitt **Schlagzeugnoten-Map** aus einer Liste aller in Dorico Elements erstellbaren ungestimmten Perkussionsinstrumente ausgewählte MIDI-Note festzulegen.

- **Spielanweisungen**

Ermöglicht es Ihnen, aus einer Liste aller Spielanweisungen, die Sie in Dorico Elements erstellen können, eine Spielanweisung auszuwählen, die auf das im **Instrument**-Feld ausgewählte Instrument angewandt wird.

- **Keyswitches**

Ermöglicht es Ihnen, die MIDI-Notennummer der Taste festzulegen, die Sie als Keyswitch verwenden möchten, falls dieser Sound das Spielen einer anderen MIDI-Note erfordert, um diese spezielle Kombination von Instrument und Spielanweisungen zu triggern.

HINWEIS

Keyswitches sind nicht zwingend erforderlich.

5 **Auf Bibliotheksstandards zurücksetzen**

Ermöglicht es Ihnen, alle Änderungen, die Sie an den Percussion-Maps aus der Standardbibliothek vorgenommen haben, rückgängig zu machen.

6 **Bibliothek importieren**

Ermöglicht den Import von Percussion-Maps aus .doricolib-Dateien.

7 **Bibliothek exportieren**

Ermöglicht es Ihnen, mehrere Percussion-Maps auszuwählen und sie als .doricolib-Datei zu exportieren, die Sie in andere Projekte importieren und mit anderen Benutzern teilen können.

Benutzerdefinierte Percussion-Maps erstellen

Sie müssen benutzerdefinierte Percussion-Maps festlegen, um bei der Verwendung von Soundbibliotheken oder MIDI-Geräten Dritter eine einwandfreie Wiedergabe zu gewährleisten. Sie können neue, leere Percussion-Maps oder benutzerdefinierte Percussion-Maps erstellen, die auf bestehenden Maps basieren, die Sie dupliziert haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Wiedergabe > Percussion-Maps** zum Öffnen des Dialogs **Percussion-Maps**.
2. Erstellen Sie auf eine der folgenden Arten eine neue benutzerdefinierte Percussion-Map:

- Klicken Sie auf **Percussion-Map hinzufügen**, um eine leere Map zu erstellen.



- Wählen Sie in der Liste auf der linken Seite des Dialogs eine vorhandene Percussion-Map aus, auf deren Grundlage Sie eine neue benutzerdefinierte Map erstellen möchten, und klicken Sie auf **Duplizieren**.

3. Klicken Sie auf **Info sperren**, um Felder im Abschnitt **Percussion-Map** zu entsperren.



Gesperrt



Entsperrt

4. Geben Sie im Bereich **Percussion-Map** den gewünschten Anzeigenamen für die Percussion-Map in das **Name**-Feld ein.
Dieser Name wird im **Endpunkteinrichtung**-Dialog angezeigt.
5. Geben Sie im Abschnitt **Percussion-Map** einen beliebigen eindeutigen Identifikationsnamen in das **ID**-Feld ein.

Es kann sinnvoll sein, das Instrument und die Soundbibliothek, für die Sie die Map erstellt haben, sowie Ihren Namen im Identifikationsnamen einer Percussion-Map anzugeben, zum Beispiel xmap.user.paulsmith.hso.cowbell.

6. Sie können im Abschnitt **Percussion-Map** eine der Optionen für **Map definiert Klänge für** auswählen, soweit diese für die derzeitige Percussion-Map geeignet sind:

- **Mehrere Instrumente**
- **Einzelne Instrumente**

7. Klicken Sie im Abschnitt **Schlagzeugnoten-Map** auf **Alle anzeigen**, um nicht zugeordnete Noten anzuzeigen.

8. Markieren Sie die Zeile mit der MIDI-Note, die Sie neu zuordnen möchten.

9. Klicken Sie im Abschnitt **Schlagzeugnote bearbeiten** auf den folgenden Schalter neben dem **Instrument**-Feld.



Ein Dialog mit einer Liste der Instrumente wird geöffnet.

10. Wählen Sie das Instrument aus der Liste, das dem Sound der ausgewählten MIDI-Note entspricht.

11. Klicken Sie auf **OK**.

12. Klicken Sie im Abschnitt **Schlagzeugnote bearbeiten** auf den folgenden Schalter neben dem **Spielanweisungen**-Feld.



Ein Dialog mit einer Liste der Spielanweisungen wird geöffnet.

13. Wählen Sie die Spielanweisung aus der Liste, die dem Sound der ausgewählten MIDI-Note entspricht.

Klicken Sie zum Beispiel mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf **Buzz Roll** und **Rim** .

14. Klicken Sie auf **OK**.

15. Geben Sie im Bereich **Schlagzeugnote bearbeiten** im **Name**-Feld den Anzeigenamen an, den Sie dieser Kombination aus Instrument und Spielanweisung geben möchten.

16. Legen Sie im Abschnitt **Schlagzeugnote bearbeiten** im **Keyswitches**-Feld die MIDI-Notennummer des Keyswitches fest, falls dieser Sound einen benötigt.

17. Klicken Sie auf **Anwenden**.

18. Optional: Wiederholen Sie diese Schritte für jede MIDI-Note, bis Sie alle erforderlichen Zuordnungen für Ihr Projekt erstellt haben.

19. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Ihre neue Percussion-Map ist erstellt.

WEITERE SCHRITTE

Sie müssen benutzerdefinierte Percussion-Maps denselben Endpunkten zuordnen wie die VST-Instrumente oder MIDI-Geräte, die die entsprechenden Patches bereitstellen.

Sie können die Percussion-Map exportieren, wenn Sie sie in anderen Projekten verwenden möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Percussion-Maps](#) auf Seite 389

[Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen](#) auf Seite 379

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 377

Percussion-Maps importieren

Sie können Percussion-Maps in Projekte importieren.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Wiedergabe > Percussion-Maps** zum Öffnen des Dialogs **Percussion-Maps**.
2. Klicken Sie auf **Bibliothek importieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
3. Wählen Sie im Explorer/macOS Finder die Percussion-Map-Datei aus, die Sie importieren wollen.
4. Klicken Sie auf **Öffnen**.

ERGEBNIS

Die ausgewählte Percussion-Map wird in Ihr Projekt importiert. Sie erscheint in der Liste der Percussion-Maps.

Percussion-Maps exportieren

Sie können Percussion-Maps exportieren, damit Sie sie in anderen Projekten verwenden können.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Wiedergabe > Percussion-Maps** zum Öffnen des Dialogs **Percussion-Maps**.
2. Klicken Sie auf **Bibliothek exportieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
3. Geben Sie im Explorer/macOS Finder einen Namen und einen Speicherort für die Library-Datei an.
4. Klicken Sie auf **Speichern**.

ERGEBNIS



Die Percussion-Map wird exportiert und am ausgewählten Ort gespeichert.

Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen

Für ungestimmte Perkussionsinstrumente können Sie ein spezifisches Wiedergabeverhalten für bestimmte Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei Spielanweisungsspezifischen Notenköpfen einstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie den Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Für ein einzelnes Perkussionsinstrument: Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Instrument hält, klicken Sie auf den Pfeil in der Instrumentenbeschriftung und wählen Sie **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten** aus dem Menü.
 - Für Perkussionsinstrumente, die Teil eines Perkussions-Kits sind: Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf den Pfeil in der Beschriftung des Kit-Instruments und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen. Wählen Sie das Instrument, dessen Spielanweisung Sie im Hauptbearbeitungsbereich bearbeiten möchten, und klicken Sie auf **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten**.
2. Wählen Sie in der Liste am oberen Rand des Dialogs den Spielanweisungs-spezifischen Notenkopf aus, dessen Wiedergabeverhalten Sie festlegen möchten.

3. Klicken Sie in der Aktionsleiste unten links im Dialog auf **Spielanweisung hinzufügen**.

 4. Klicken Sie neben dem Feld **Wiedergabe-Spielanweisung** auf **Spielanweisungen auswählen**.

 5. Es öffnet sich ein Dialog mit einer Liste, aus der Sie die Spielanweisung auswählen können, die Sie verwenden möchten.
Sie können mehrere Spielanweisungen auswählen, indem Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** gedrückt halten und die Spielanweisungen anklicken, die Sie verwenden möchten.
 6. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Ersetzen**
Ermöglicht Ihnen, diese Spielanweisung anstelle der für diese Kombination aus Notenkopf und Notenzeilenposition voreingestellten Spielanweisung zu verwenden.
 - **Hinzufügen**
Ermöglicht Ihnen, diese Spielanweisung zusätzlich zu der für diese Kombination aus Notenkopf und Notenzeilenposition voreingestellten Spielanweisung einzufügen.
 7. Wählen Sie aus den verfügbaren Optionen die gewünschten Artikulationen und einen Tremolo-Strich aus.
 8. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Das Wiedergabeverhalten der ausgewählten Spielanweisung wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 752

[Neue Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für ungestimmte Perkussionsinstrumente erstellen](#) auf Seite 755

Gespielte vs. notierte Dauer

Im Wiedergabe-Modus können Sie Noten im Pianorollen-Editor mit ihrer gespielten oder ihrer notierten Dauer anzeigen.

Gespielte Dauer

Wenn im Wiedergabe-Werkzeugfeld **Gespielte Notenwerte** ausgewählt ist, werden Noten-Events im Pianorollen-Editor mit je zwei Komponenten angezeigt:

- Ein ausgefülltes, helles Rechteck, das die gespielte Dauer der Note anzeigt.
- Ein dünner, dunklerer Balken, der die notierte Dauer der Note anzeigt.

So werden beispielsweise Noten mit Staccato-Artikulationen kürzer als ihre notierte Dauer gespielt, während Noten unter Bindebögen länger als ihre notierte Dauer gespielt werden.

In Dorico Elements werden Noten im Pianorollen-Editor des Wiedergabe-Modus standardmäßig mit ihrer gespielten Dauer angezeigt.

HINWEIS

Wenn Sie die gespielte Dauer von Noten bearbeiten, werden diese im Pianorollen-Editor im Vergleich zu Noten, deren gespielte Dauer Sie nicht verändert haben, in einer dunkleren Farbe angezeigt.

Notierte Dauer

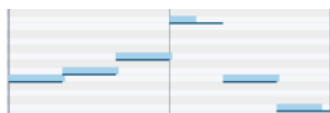
Sie können im Wiedergabe-Werkzeugfeld **Notierte Notenwerte** auswählen, um Noten-Events als einzelne Rechtecke anzuzeigen, die sich über die gesamte Breite erstrecken, die der notierten Dauer der Note entspricht.

Sie können die notierten Notenwerte im Pianorollen-Editor ändern, wenn Sie **Notierte Notenwerte** ausgewählt haben.

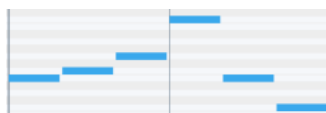
BEISPIEL

Die folgenden Beispiele enthalten alle dieselbe musikalische Phrase, die auf unterschiedliche Arten dargestellt wird.

Gespielte Dauer



Notierte Dauer



Partitur



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 665

Gespielte Dauer von Noten verändern

Sie können die gespielte Dauer von einzelnen Noten ändern, sowohl am Anfang als auch am Ende der Noten. Sie können zum Beispiel dafür sorgen, dass Noten länger oder später klingen.

VORAUSSETZUNGEN

Gespielte Notenwerte ist im Wiedergabe-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Pianorollen-Editor die Noten aus, deren gespielte Dauer Sie verändern möchten.
 2. Klicken Sie das Ende einer der Noten an und ziehen Sie es nach links/rechts. Ihr Mauszeiger wird zu einem Doppelpfeil, wenn Sie an der richtigen Stelle sind.
 3. Optional: Wiederholen Sie Schritt 2 für den Anfang der Noten.
-

ERGEBNIS

Die gespielte Dauer der ausgewählten Noten wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 332

Änderungen der gespielten Dauer von Noten rückgängig machen

Sie können alle Änderungen, die Sie an der gespielten Dauer einzelner Noten vorgenommen haben, wieder entfernen, wenn Sie zum Beispiel Wiedergabeabweichungen doch nicht verwenden wollen und die Noten auf ihre Standardposition, -länge und -anschlagstärke zurücksetzen möchten.

Wenn Sie Wiedergabeabweichungen entfernen, werden dadurch auch alle Änderungen zurückgesetzt, die an Start- und Endpositionen von aus MIDI-Dateien mit geschützten Notenpositionen importierten Noten vorgenommen wurden.

HINWEIS

Noten-Anschlagstärke wird derzeit in Dorico Elements nicht angezeigt, allerdings werden Noten-Anschlagstärken aus MIDI-Dateien importiert. Wenn Sie möchten, dass die Dynamik, die Sie im Schreiben-Modus eingeben, bei der Wiedergabe wirksam wird, müssen Sie Wiedergabeabweichungen entfernen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Pianorollen-Editor oder Schlagzeugeditor die Noten aus, deren gespielte Dauer Sie zurücksetzen möchten.
 2. Wählen Sie **Wiedergabe > Wiedergabeabweichungen zurücksetzen**.
-

ERGEBNIS

Alle Abweichungen von der standardmäßigen gespielten Dauer der ausgewählten Noten werden entfernt.

HINWEIS

Nun wirkt es so, als würde die gespielte Dauer der ausgewählten Noten wieder auf ihre notierte Dauer zurückgesetzt. Wenn Sie jedoch die Wiedergabe starten oder in einen anderen Modus wechseln, wird die Anzeige auf die standardmäßige gespielte Dauer der Noten aktualisiert. Wenn die Noten zum Beispiel Staccato sind, ist ihre gespielte Dauer standardmäßig die Hälfte ihrer notierten Dauer.

Drucken-Modus

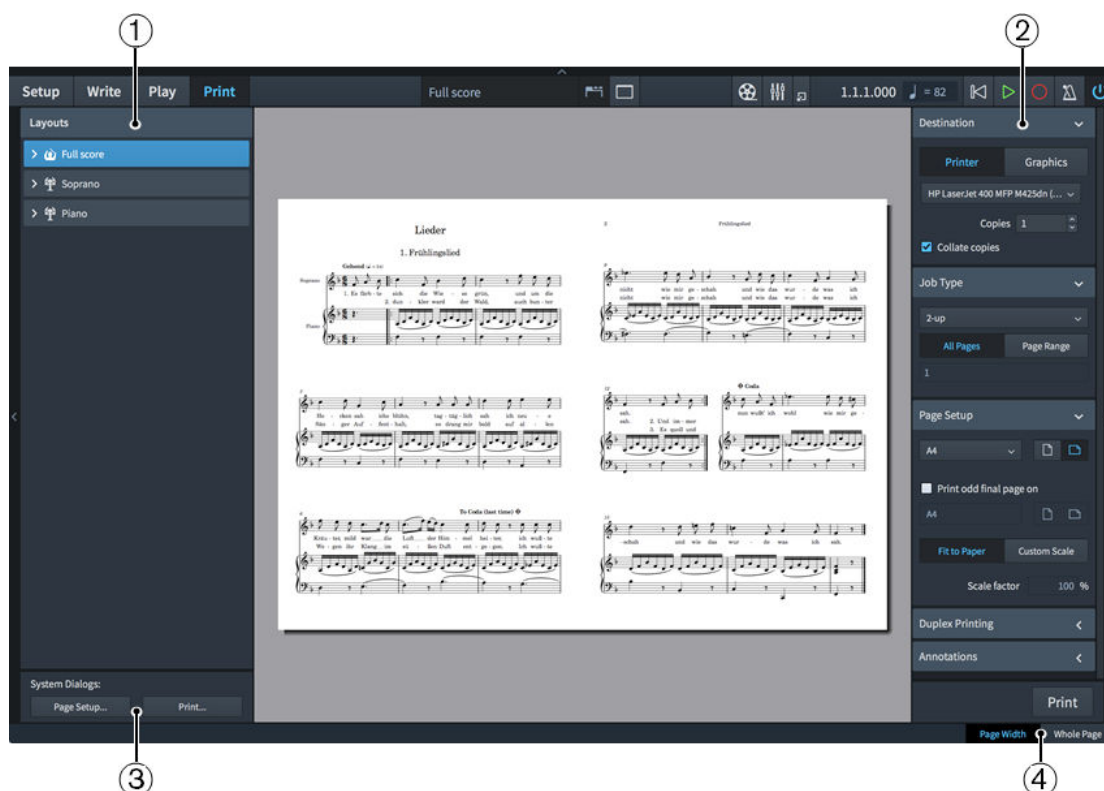
Im Drucken-Modus können Sie Ihre Layouts drucken oder als Grafikdateien exportieren, zum Beispiel als PDF oder SVG.

Projektfenster im Drucken-Modus

Das Projektfenster im Drucken-Modus enthält die Standard-Werkzeugzeile und den Druckvorschaubereich sowie Bereiche und Abschnitte mit Werkzeugen und Funktionen, die es Ihnen ermöglichen, den Druck oder Export Ihrer Layouts vorzubereiten.

Sie können auf eine der folgenden Arten in den Drucken-Modus wechseln:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-5**.
- Klicken Sie auf **Drucken** in der Werkzeugzeile.
- Wählen Sie **Fenster > Drucken**.



Bereiche und Abschnitte im Drucken-Modus

Die folgenden Bereiche und Abschnitte sind im Drucken-Modus verfügbar:

1 Layouts-Bereich

Zeigt eine Liste mit allen Layouts im Projekt an und ermöglicht es Ihnen, eine Auswahl zum Drucken oder Exportieren zu treffen.

HINWEIS

Layout-Wahlschalter in der Werkzeugzeile ist im Drucken-Modus deaktiviert. Wenn Sie ein anderes Layout im Druckvorschaubereich anzeigen möchten, wählen Sie es im **Layouts-Bereich** aus.

2 **Druckoptionen-Bereich**

Enthält Optionen zum Drucken oder Exportieren Ihrer Layouts.

3 macOS: **System-Dialoge**

Enthält macOS-spezifische Druckoptionen.

4 **Ansichtsoptionen**

Ermöglicht es Ihnen, den Druckvorschau-Bereich so zu ändern, dass Seiten in einer der folgenden Ansichten angezeigt werden:

- **Seitenbreite**
Die Seite füllt die Breite des Druckvorschaubereichs aus, der je nach Ausrichtung und Format der Seite möglicherweise nicht die gesamte Seite anzeigt.
- **Ganze Seite**
Zeigt die gesamte Seite im Druckvorschau-Bereich an.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 32

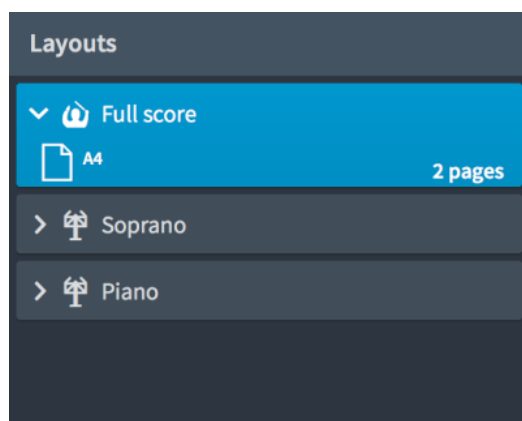
[Druckvorschaubereich](#) auf Seite 37

Layouts-Bereich (Drucken-Modus)

Im Drucken-Modus zeigt der **Layouts**-Bereich eine Liste mit allen Layouts im Projekt an und ermöglicht es Ihnen, eine Auswahl zum Drucken oder Exportieren zu treffen. Diese Liste finden Sie links im Fenster.

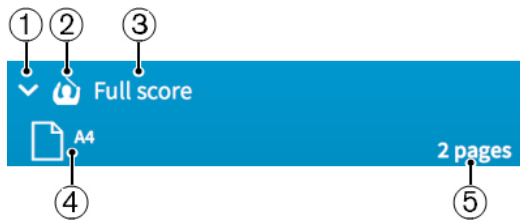
Sie können den **Layouts**-Bereich im Drucken-Modus auf jede der folgenden Arten ein-/ausblenden:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-7**.
- Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden am linken Rand des Hauptfensters.
- Wählen Sie **Fenster > Linken Bereich anzeigen**.



Der **Layouts**-Bereich im Drucken-Modus

Der **Layouts**-Bereich enthält alle Layouts Ihres Projekts, diese werden als Karten angezeigt. Auf jeder Layout-Karte wird Folgendes angezeigt:



1 Ein-/Ausblenden-Pfeil

Erweitert/Minimiert die Layout-Karte.

2 Layout-Typ

Zeigt den Layout-Typ aus den folgenden Optionen:

- Gesamtpartitur-Layout



- Einzelstimmen-Layout



- Benutzerdefiniertes Partitur-Layout



3 Name des Layouts

Zeigt den Namen des Layouts an. Dorico Elements fügt automatisch Standardnamen auf Basis des Namens des Instruments hinzu, das einem Spieler zugewiesen wird, sowie des hinzugefügten Layout-Typs. Wenn Sie z. B. einem Spieler eine Flöte zuweisen, erhält das Einzelstimmen-Layout automatisch den Namen des Instruments. Wenn Sie ein leeres Einzelstimmen-Layout hinzufügen, wird als Name **Leere Einzelstimme** angezeigt und eine aufsteigende Nummer, wenn Sie mehrere leere Einzelstimmen-Layouts hinzufügen.

4 Seitengröße und Ausrichtung

Zeigt die Größe und Ausrichtung des Layouts - wie auf der Seite **Seite einrichten** unter **Einrichten > Layout-Optionen** festgelegt .

5 Länge des Layouts

Die im Layout enthaltene Seitenanzahl. Sie können dies in Kombination mit der Seitengröße und -ausrichtung verwenden, um die beste Auftragsart für den Druck/Export zu ermitteln.

TIPP

Für ein Layout mit zwei Seiten könnte es sich anbieten, zwei Seiten auf ein Blatt zu drucken. Für ein Layout mit fünf Seiten hingegen könnte die optimale Lösung sein, Doppelseiten zu drucken und zum Drucken der letzten Seite eine andere Papiergröße zu verwenden. Ein Layout mit 12 Seiten ließe sich eventuell am besten als Booklet drucken.

Die ausgewählten Layouts werden gedruckt oder exportiert, wenn Sie auf **Drucken** oder **Exportieren** klicken. Wenn Sie einige Layouts ausgewählt haben, die zum Drucken eingestellt sind, und andere, die zum Exportieren eingestellt sind, heißt der Schalter **Drucken und exportieren**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 411

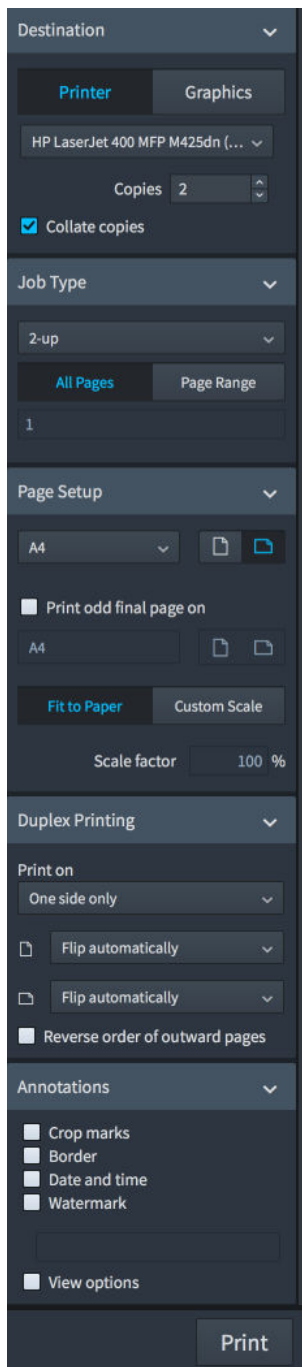
[Booklets drucken](#) auf Seite 412

Druckoptionen-Bereich

Der Druckoptionen-Bereich enthält Optionen zum Drucken oder Exportieren Ihrer Layouts. Sie befindet sich rechts im Fenster im Drucken-Modus.

Sie können den Druckoptionen-Bereich auf eine der folgenden Arten ein- und ausblenden:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9**.
- Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden am rechten Rand des Hauptfensters.
- Wählen Sie **Fenster > Rechten Bereich anzeigen**.



Alle Optionen, die Sie im Druckoptionen-Bereich einstellen, werden in Ihrem Projekt gespeichert. Die Optionen sind in die folgenden Abschnitte unterteilt:

Ziel

Ermöglicht Ihnen die Auswahl eines physischen Druckers für den Druck bzw. eines Speicherorts zum Exportieren einer Grafikdatei. Wenn Sie Ihre Arbeit drucken, können Sie wählen, wie viele Exemplare gedruckt werden sollen. Wenn Sie eine Grafikdatei exportieren, können Sie Format, Dateiname und Speicherort der Datei festlegen.

Je nachdem, welches Ziel Sie wählen, heißt der Schalter am unteren Rand des Bereichs entweder **Drucken** oder **Exportieren**. Wenn Sie einige Layouts ausgewählt haben, die zum Drucken eingestellt sind, und andere, die zum Exportieren eingestellt sind, heißt der Schalter **Drucken und exportieren**.

Auftragstyp

Ermöglicht Ihnen die Auswahl des zu druckenden/exportierenden Seitenbereichs und die Anordnung der Seiten.

Seite einrichten

Ermöglicht Ihnen die Einstellung der Papiergröße und der Ausrichtung. Sie können außerdem den Skalierungsfaktor des Bildes wählen, das gedruckt/exportiert werden soll.

Doppelseitiger Druck

Ermöglicht es Ihnen, einzustellen, ob eine oder beide Seiten jedes Papierbogens bedruckt werden sollen. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie im **Ziel**-Abschnitt **Drucker** auswählen.

Anmerkungen

Hier können Sie Optionen aktivieren, die häufig von Verlagen oder Druckereien benötigt werden, zum Beispiel Schnittmarken oder einen Rahmen um den Druckbereich.

Drucken-Schalter

Ermöglicht das Drucken/Exportieren ausgewählter Layouts gemäß den Einstellungen, die Sie im Druckoptionen-Bereich festgelegt haben.

Abhängig von Ihrer Auswahl kann der Drucken-Schalter auf eine der folgenden Arten angezeigt werden:

- **Drucken**
- **Exportieren**
- **Drucken und exportieren**

Wenn Sie zum Beispiel Layouts ausgewählt haben, die alle auf Druck eingestellt sind, wird **Drucken** angezeigt. Wenn Sie einige Layouts ausgewählt haben, die für den Export von Grafiken verwendet werden sollen, und einige Layouts, die für den Druck bestimmt sind, wird **Drucken und exportieren** angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Doppelseitiger Druck](#) auf Seite 412

[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 411

Layouts drucken

Sie können Layouts einzeln oder mehrere Layouts zusammen drucken. Sie können die Druckeinstellungen für jedes Layout unabhängig voneinander festlegen, zum Beispiel können Sie verschiedene Drucker für verschiedene Layouts im selben Projekt auswählen.

Dorico Elements verwendet Layouteinstellungen, um automatische Druckeinstellungen zu erstellen; Sie werden also feststellen, dass viele Druckoptionen bereits für die Layouts geeignet sind, die Sie drucken möchten. Wenn Sie zum Beispiel an einen Drucker angeschlossen sind, der

A3-Papier drucken kann, und die Seitengröße im Layout Ihrer Gesamtpartitur durch die **Layout-Optionen** auf A3 eingestellt ist, wird Dorico Elements automatisch unter **Seite einrichten** im Druckoptionen-Bereich A3 auswählen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Layouts**-Bereich das Layout aus, das Sie drucken möchten.

HINWEIS

Layout-Wahlschalter in der Werkzeugzeile ist im Drucken-Modus deaktiviert. Wenn Sie ein anderes Layout im Druckvorschaubereich anzeigen möchten, wählen Sie es im **Layouts**-Bereich aus.

2. Geben Sie im **Ziel**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs die Anzahl von Exemplaren in das **Exemplare**-Feld ein.

HINWEIS

- Wenn Sie die Anzahl der **Exemplare** ändern, ändert sich diese für alle ausgewählten Layouts. Sie können die Anzahl der Exemplare aber auch für einzelne Layouts festlegen. Zum Beispiel können Sie eine Gesamtpartitur auswählen und einstellen, dass 3 Exemplare davon gedruckt werden sollen, während von den Layouts für Einzelstimmen nur je 1 Kopie gemacht wird. Wenn Sie die Layouts danach auswählen, um alle gemeinsam zu drucken, werden die eingegebenen Werte beibehalten.
 - Das **Exemplare**-Feld erscheint leer, wenn Sie Layouts mit unterschiedlichen Werten ausgewählt haben.
-

3. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Exemplare sortieren**.
4. Wählen Sie im **Ziel**-Abschnitt die **Drucker**-Option und wählen Sie einen Drucker aus dem Menü aus.
5. Wählen Sie im **Auftragstyp**-Abschnitt die gewünschte Seitenanordnung aus dem Menü aus.
6. Optional: Um nur einen bestimmten Seitenbereich zu drucken, wählen Sie **Seitenbereich** im **Auftragstyp**-Abschnitt.
7. Optional: Wenn Sie **Seitenbereich** ausgewählt haben, geben Sie die gewünschten Seiten in das Wertefeld ein.
8. Wählen Sie im Abschnitt **Seite einrichten** ein Papierformat aus dem Menü aus.
9. Wählen Sie die gewünschte Papierausrichtung.
10. Optional: Wenn Sie als Auftragstyp **Doppelseiten** oder **2 Seiten auf ein Blatt** ausgewählt haben, aktivieren/deaktivieren Sie **Ungerade letzte Seite drucken auf**, um die Papiergröße zu wählen, auf der Sie ungerade letzte Seiten drucken möchten, falls Ihr Layout eine ungerade Seitenanzahl hat.
11. Wählen Sie ein Papierformat und eine Papierausrichtung für die ungerade letzte Seite.
12. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für Seitengrößen aus:
 - **An Papier anpassen**
 - **Benutzerdefinierte Skalierung**
13. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefinierte Skalierung** ausgewählt haben, geben Sie den gewünschten Skalierungsfaktor in das **Skalierungsfaktor**-Feld ein.
14. Wählen Sie im Abschnitt **Doppelseitiger Druck** eine der verfügbaren Druckoptionen aus dem Menü **Drucken auf**.
15. Optional: Wenn Sie doppelseitigen Druck gewählt haben, können Sie die beiden unteren Menüs verwenden, um festzulegen, wie das gedruckte Bild beim Bedrucken der Papierrückseite umgekehrt werden soll.

16. Aktivieren Sie im **Anmerkungen**-Abschnitt jede Anmerkung, die Sie den ausgewählten Layouts hinzufügen möchten.
 17. Klicken Sie auf **Drucken**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Layouts werden gemäß den vorgenommenen Druckeinstellungen gedruckt. Wenn Ihre Auswahl Einzelstimmen-Layouts in klingender Notation enthält, zeigt Dorico Elements einen Warnhinweis an und schlägt vor, sie stattdessen vor dem Druck/Export in transponierter Notation umzuschreiben. Sie können auch bestimmte Layouts für den Wechsel in die transponierte Notation auswählen oder ohne Änderungen fortfahren.

TIPP

- Sie können einzelne Layouts auswählen und Druckoptionen dafür einrichten, ohne sofort zu drucken. Nachdem Sie die gewünschten Druckoptionen für mehrere Layouts eingerichtet haben, können Sie alle Layouts auswählen, die Sie drucken möchten, und auf **Drucken** klicken. Ihre vorhandenen Druckeinstellungen werden übernommen, auch wenn Ihre Auswahl Layouts mit unterschiedlichen Druckeinstellungen enthält.
 - Auf der Seite **Tastaturbefehle** unter **Programmeinstellungen** können Sie Tastaturbefehle für verschiedene Druck- und Exportbefehle festlegen, die in jedem Modus eingesetzt werden können.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Drucker](#) auf Seite 410
[Papierformat und Ausrichtung einstellen](#) auf Seite 415
[Dialog Dateinamen exportieren](#) auf Seite 407
[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 411
[Druckoptionen-Bereich](#) auf Seite 401
[Doppelseitiger Druck](#) auf Seite 412
[Anmerkungen](#) auf Seite 417
[Seitengröße und Ausrichtung ändern](#) auf Seite 298

Seitenbereich drucken/exportieren

Standardmäßig druckt/exportiert Dorico Elements alle Seiten der ausgewählten Layouts. Sie können einen bestimmten Seitenbereich für den Druck/Export festlegen.

HINWEIS

Sie können Booklets nur mit dem gesamten Seitenbereich drucken. Sie können keine separaten Seitenbereiche festlegen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Layouts**-Bereich die Layouts aus, aus denen Sie einen Seitenbereich drucken/exportieren möchten.
2. Optional: Überprüfen Sie im **Ziel**-Abschnitt, ob die Layouts auf Drucken/Exportieren eingestellt sind und der gewünschte Drucker/das gewünschte Dateiformat ausgewählt ist.
3. Wählen Sie im **Auftragstyp**-Abschnitt die Option **Seitenbereich**.
4. Geben Sie den gewünschten Bereich in das Wertefeld ein.
 - Um einen Bereich zu definieren, geben Sie die erste Seite und die letzte Seite, getrennt durch einen Bindestrich, ein, zum Beispiel 1-4.
 - Um einzelne Seiten oder separate Bereiche anzugeben, geben Sie jede Seite bzw. jeden Bereich durch Kommas getrennt ein, zum Beispiel 1,3,5-8.

HINWEIS

Separate Bereiche werden als separate Dateien exportiert.

5. Klicken Sie auf **Drucken/Exportieren/Drucken und exportieren**.
-

ERGEBNIS

Die in den ausgewählten Layouts festgelegten Seiten werden gedruckt/exportiert. Exportierte Dateien werden gemäß der im Dialog **Dateinamen exportieren** für ihr Grafikformat vorgegebenen Namenskonvention benannt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dialog Dateinamen exportieren](#) auf Seite 407

[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 411

Druckoptionen einstellen (nur macOS)

Dorico Elements gibt Ihnen Zugriff auf die Standard-Druckoptionen Ihres Betriebssystems.

HINWEIS

Wenn Sie die Standard-Druckoptionen Ihres Betriebssystems verwenden, werden die programminternen Einstellungen im Druckoptionen-Bereich ignoriert. macOS-spezifische Druckeinstellungen werden nicht in Ihrem Projekt gespeichert. Sie müssen sie daher für jeden Druckvorgang neu einstellen; die Dorico Elements-Druckoptionen hingegen werden immer in Ihrem Projekt gespeichert.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im **Layouts**-Bereich unter der Option **OS X-Dialoge** auf **Seite einrichten**, um den macOS-Dialog **Seite einrichten** zu öffnen.
 2. Stellen Sie im Dialog **Seite einrichten** die Papiergröße ein.
 3. Klicken Sie auf **OK**.
 4. Klicken Sie im Abschnitt **OS X-Dialoge** auf **Drucken**, um den macOS**Drucken**-Bereich zu öffnen.
 5. Im **Drucken**-Dialog können Sie die gewünschten Druckoptionen einstellen.
-

Layouts als Grafikdateien exportieren

Zum Exportieren einzelner Layouts als Grafikdatei können Sie viele verschiedene Optionen wählen, zum Beispiel PDF oder PNG.

VORGEHENSWEISE

1. Im **Layouts**-Bereich können Sie die Layouts wählen, die Sie exportieren möchten.
2. Wählen Sie im **Ziel**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs die **Grafik**-Option aus.
3. Wählen Sie einen Farbmodus.
 - **Einfarb.** exportiert die Grafik in Schwarzweiß.
 - **Farbe** exportiert die Grafik in Vollfarbe.

HINWEIS

Wenn Sie eine Grafikdatei mit einer Auflösung von 72 dpi exportieren, empfiehlt es sich, die **Farbe**-Option zu wählen. Wenn Sie **Einfarb.** wählen, sind Notenzeilenlinien eventuell nicht sichtbar.

4. Wählen Sie ein Grafikdateiformat aus dem Menü aus.
5. Optional: Wenn Sie **PNG** oder **TIFF** ausgewählt haben, wählen Sie eine Auflösung aus dem **Auflösung**-Menü.

TIPP

Sie können die Auflösung nicht ändern, wenn Sie **PDF** oder **SVG** wählen. Allerdings können Sie **PNG** oder **TIFF** auswählen, die Auflösung ändern und dann **PDF** oder **SVG** wählen. In diesem Fall wird die gewählte Auflösung übernommen.

6. Optional: Legen Sie einen Pfad zum Exportieren fest.
7. Optional: Wenn Sie die Dateinamenkonvention ändern wollen, klicken Sie auf **Dateinamen-Optionen**, um den Dialog **Dateinamen exportieren** zu öffnen.
8. Optional: Ändern Sie die Dateinamenkonvention im Dialog **Dateinamen exportieren** für die ausgewählten Grafikdateiformate.
9. Optional: Um nur einen bestimmten Seitenbereich zu exportieren, wählen Sie **Seitenbereich** im **Auftragstyp**-Abschnitt.
10. Optional: Wenn Sie **Seitenbereich** ausgewählt haben, geben Sie die gewünschten Seiten in das Wertefeld ein.

HINWEIS

Separate Bereiche werden als separate Dateien exportiert.

11. Klicken Sie auf **Exportieren**.
-

ERGEBNIS

Exportierte Dateien werden gemäß der im Dialog **Dateinamen exportieren** für ihr Grafikformat vorgegebenen Namenskonvention benannt. Sie werden in dem im **Zielordner**-Feld eingestellten Ordner oder im gleichen Ordner wie die Projektdatei gespeichert, wenn der eingestellte Exportpfad nicht mehr zugänglich ist.

Wenn Ihre Auswahl Einzelstimmen-Layouts in klingender Notation enthält, zeigt Dorico Elements einen Warnhinweis an und schlägt vor, sie stattdessen vor dem Druck/Export in transponierter Notation umzuschreiben. Sie können auch bestimmte Layouts für den Wechsel in die transponierte Notation auswählen oder ohne Änderungen fortfahren.

TIPP

Auf der Seite **Tastaturbefehle** unter **Programmeinstellungen** können Sie Tastaturbefehle für verschiedene Druck- und Exportbefehle festlegen, die in jedem Modus eingesetzt werden können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dialog Dateinamen exportieren](#) auf Seite 407

[Grafikdateiformate](#) auf Seite 416


[Bildauflösung](#) auf Seite 416

Pfad zum Exportieren von Grafikdateien festlegen

Sie können einen Pfad zu jedem Ordner angeben, in den Sie Grafikdateien exportieren möchten. Sie können für jedes Layout einen anderen Exportpfad angeben und trotzdem alle gleichzeitig exportieren.

Dorico Elements exportiert Grafikdateien standardmäßig in denselben Ordner wie Ihre Projektdateien. Wenn Sie Ihr Projekt noch nicht gespeichert haben, werden Grafikdateien im Standard-Benutzerordner Ihres Betriebssystems abgelegt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren Exportpfad Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie im **Ziel**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs neben dem **Zielordner**-Feld auf **Ordner wählen**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.

3. Suchen Sie im Explorer/macOS Finder den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
4. Klicken Sie auf **Öffnen** (macOS)/**Ordner auswählen** (Windows) um im **Zielordner**-Feld den neuen Exportpfad anzugeben.
5. Optional: Wiederholen Sie Schritte 1 bis 4 für andere Layouts, deren Exportpfad Sie ändern möchten.
6. Optional: Wenn Sie die Dateinamenkonvention ändern wollen, klicken Sie auf **Dateinamen-Optionen**, um den Dialog **Dateinamen exportieren** zu öffnen.
7. Optional: Ändern Sie die Dateinamenkonvention im Dialog **Dateinamen exportieren** für die ausgewählten Grafikdateiformate.

ERGEBNIS

Der Exportpfad wird für alle ausgewählten Layouts geändert. Beim Exportieren werden Dateien gemäß der im Dialog **Dateinamen exportieren** für ihr Grafikformat vorgegebenen Benennungskonvention benannt.

HINWEIS

Wenn der angegebene Exportpfad nicht mehr zugänglich ist, z. B. wenn Sie ein Projekt von jemandem erhalten, der ein anderes Betriebssystem verwendet, aktualisiert Dorico Elements automatisch den Exportpfad und exportiert an denselben Ort, an dem die Projektdatei abgelegt ist.

Dialog Dateinamen exportieren

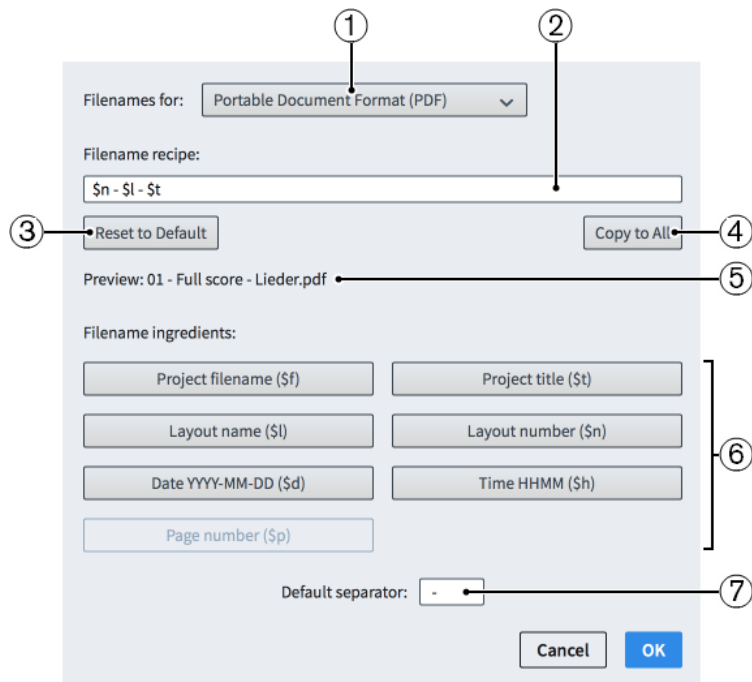
Im Dialog **Dateinamen exportieren** können Sie die Variablen in Dateinamen für jedes Grafikdateiformat unabhängig voneinander festlegen. Sie können universelle Variablen verwenden, die aktualisiert werden, um die richtigen Informationen für jedes Layout automatisch anzuzeigen, und Sie können Text eingeben, der für alle Layouts gleich ist.

Sie können den Dialog **Dateinamen exportieren** auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Klicken Sie auf **Optionen für Dateinamen** im **Ziel**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs im Drucken-Modus wenn das derzeit ausgewählte Layout auf **Grafik** eingestellt ist.
- Klicken Sie auf **Bearbeiten** im **Dateien exportieren**-Unterabschnitt der **Allgemein**-Seite in **Programmeinstellungen**.

HINWEIS

Ihre Einstellungen sind zwischen beiden Zugriffsarten auf den Dialog verknüpft und werden in den Standardeinstellungen für alle künftigen Projekte gespeichert.



Der Dialog **Dateinamen exportieren** enthält die folgenden Optionen:

1 Dateinamen für

Dies ermöglicht es Ihnen, verschiedene Grafikdateiformate zu wählen. Sie können für jedes Grafikdateiformat unterschiedliche Benennungskonventionen festlegen.

2 Benennungskonvention

Zeigt die Benennungskonvention für das ausgewählte Grafikdateiformat an. Sie können Text direkt in dieses Feld eingeben und auf verschiedene Variablen klicken, um sie automatisch hinzuzufügen.

Beispielsweise lautet die Standardkonvention für den Namen einer PDF-Datei \$n - \$l - \$t.

3 Auf Standardeinstellung zurücksetzen

Setzt die Benennungskonvention für das ausgewählte Grafikdateiformat auf die Standardeinstellung zurück.

4 Zu allen kopieren

Übernimmt die Benennungskonvention für alle Layouts in einem Projekt.

5 Vorschau

Zeigt einen Beispielsdateinamen auf Grundlage der derzeit gültigen Konvention an. Das für die Vorschau verwendete Layout ist dasjenige, das in der Layout-Auswahl in der Werkzeugzeile angezeigt wird.

Beispielsweise könnte die Vorschau für den PDF-Dateinamen einer Gesamtpartitur mit der Standardkonvention 01 - Gesamtpartitur - Lieder.pdf sein

6 Variablen für Dateinamen

Ermöglicht es Ihnen, gemäß der Konvention schnell Variablen zum Dateinamen hinzuzufügen, die automatisch je nach Layout ausgefüllt werden. Zum Beispiel wird die Variable \$l zu Klavier, wenn ein Layout für die Klavierstimme exportiert wird.

Die Schaltflächen für jede einzelne Variable zeigen sowohl die Informationen, auf die sich der Bestandteil bezieht, als auch die Zeichen dafür an.

Wenn Sie auf einzelne Variablen für Dateinamen klicken, werden diese am Ende der Benennungskonvention eingefügt. Sie werden automatisch durch das Standard-Trennzeichen von der vorherigen Variable getrennt.

HINWEIS

Seitenzahl ist keine für PDF-Benennungskonventionen gültige Variable, da es sich hier um ein mehrseitiges Format handelt.

7 Standard-Trennzeichen

Ermöglicht es Ihnen, die Zeichen, die zur Trennung einzelner Variablen in der Benennungskonvention standardmäßig verwendet werden, einzustellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 405

Schwarzweiß- und Farbgrafiken verarbeiten

Je nachdem, ob Sie Schwarzweiß- oder Farbgrafiken exportieren, gelten bei Dorico Elements unterschiedliche Einstellungen. Die ideale Einstellung hängt von Ihrem Verwendungszweck für die Grafiken ab.

Die meisten Partituren sind schwarzweiß, d. h., sie werden normalerweise ausschließlich mit schwarzer Tinte auf weißem oder fast weißem Papier gedruckt. Einige Lehrbücher setzen Farben ein, um bestimmte Notationselemente wie Schlüssel hervorzuheben oder um Noten nach Tonhöhen einzufärben. Wenn Sie Grafikdateien exportieren und auf Ihrem eigenen Drucker ausdrucken möchten, können Sie im **Ziel**-Abschnitt die Option **Farbe** aktiviert lassen.

Wenn Sie jedoch Grafikdateien im PDF-Format exportieren, um damit Druckplatten in einem Plattenbelichter zu bebildern oder um sie in einem Layout-Programm weiterzubearbeiten, sollten Sie **Einfarb.** wählen, sofern Ihr Layout nicht tatsächlich farbige Elemente enthält. Wenn Sie **Einfarb.** wählen, verwendet Dorico Elements für das resultierende PDF einen anderen Farbraum, um sicherzustellen, dass für das gedruckte Bild nur schwarze Tinte verwendet wird. Wenn Sie **Farbe** wählen, werden die schwarzen Elemente in Ihrem Layout als fettes Schwarz exportiert, das durch die Kombination mehrerer Farbtinten entsteht. Dies kann in der Produktion zu Problemen führen, wenn in der Druckvorstufe Farbtrennungen vorgenommen werden.

Dorico Elements legt Farben anhand des RGB-Farbmodells fest, nicht anhand des CMYK-Modells, das von Plattenbelichtern und anderen professionellen Druckmaschinen verwendet wird. Wenn Ihre Layouts farbige Objekte enthalten und professionell gedruckt werden sollen, müssen Sie die aus Dorico Elements exportierten Grafikdateien in einer Grafikanwendung nachbearbeiten, um die Farben von RGB in CMYK zu konvertieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 405

Schriften in PDF- und SVG-Dateien einbetten

Der Umgang mit Schriften in PDF- und SVG-Dateien hängt vor allem davon ab, welche Schriften Sie in Ihrem Projekt verwenden.

PDF-Dateien

Die Noten- und Textschriften im Lieferumfang von Dorico Elements sowie ihre Untergruppen werden beim Exportieren in PDF-Dateien eingebettet. Wenn Sie die PDF-Dateien an einem anderen Computer öffnen, werden sie identisch angezeigt, selbst wenn die im jeweiligen Dokument verwendeten Schriften nicht auf diesem Computer installiert sind. Wenn Sie andere Schriften verwenden, sollten Sie sicherstellen, dass sie sich einbetten lassen.

SVG-Dateien

SVG-Dateien (Scalable Vector Graphics) betten Schriften nicht direkt ein. Einige Schriftzeichen wie Notenköpfe, Artikulationen und Vorzeichen werden in Umrisslinien konvertiert, damit sie nicht von der Schrift abhängig sind, aus der sie stammen. Andere Schriftzeichen wie Taktarten und Ziffern an Triolen und X-tolen werden anhand von Verweisen auf die Schriftart codiert, aus der sie stammen. Letzteres gilt auch für normalen Text wie Notenzeilenbeschriftungen, Tempo- und Dynamikanweisungen. Das bedeutet, dass SVG-Dateien nach dem Rendern in einem Webbrowser auf einem Computer, auf dem die Schriften nicht installiert sind, nicht korrekt angezeigt werden. Die Darstellung der SVG-Datei hängt vom Browser bzw. der Rendering-Software sowie von den Schriften ab, die auf dem Computer installiert sind.

Um sicherzustellen, dass die SVG-Datei nach dem Einbetten in eine Webseite einwandfrei angezeigt wird, können Sie sie in einem Illustrationsprogramm öffnen und alle Schriftzeichen in Vektoren umwandeln. Danach können Sie die SVG-Datei erneut exportieren und einbetten. Alternativ können Sie auch Web-Schriften verwenden, um sicherzustellen, dass alle benötigten Schriften auf dem Webserver bereitgestellt werden.

SVG-Grafiken, die aus Dorico Elements exportiert werden, entsprechen der Spezifikation SVG Tiny 1.1, die eine Untermenge der Funktionen der vollständigen SVG-Spezifikation darstellt.

Umfassende Informationen über die Verwendung von Web-Schriften mit SVG finden Sie im Hilfe Center auf der Steinberg-Webseite.

Drucker

Sie können Layouts aus Dorico Elements-Projekten mit jedem Drucker drucken, der an Ihren Computer angeschlossen ist.

Sie können für jedes Layout in Ihrem Projekt jeweils verschiedene Drucker auswählen. Auf diese Weise können Sie Layouts an den für ihre Anforderungen am besten geeigneten Drucker senden. Sie können einen Drucker auswählen, wenn **Drucker** im **Ziel**-Abschnitt auf der Druckoptionen-Registerkarte ausgewählt ist.

Dorico Elements verwendet standardmäßig den gleichen Drucker wie das Betriebssystem, es sei denn, Sie geben einen anderen Drucker an. In diesem Fall können sich die Einstellungen in den folgenden Abschnitten der Druckoptionen ändern:

- Im Abschnitt **Seite einrichten** werden auf der Liste verfügbarer Papiergrößen nur diejenigen angezeigt, die der ausgewählte Drucker unterstützt.
- Im Abschnitt **Doppelseitiger Druck** steht die Option für automatischen doppelseitigen Druck nur dann zur Verfügung, wenn der ausgewählte Drucker über diese Funktion verfügt.

HINWEIS

Das Drucker-Menü im **Ziel**-Abschnitt zeigt nur dann den Namen eines Druckers an, wenn alle ausgewählten Layouts für den Druck auf demselben Drucker eingestellt sind. Wenn Sie einen neuen Drucker aus dem Menü auswählen, werden alle ausgewählten Layouts auf diesen Drucker eingestellt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Druckoptionen-Bereich](#) auf Seite 401

[Layouts drucken](#) auf Seite 402

Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren

Dorico Elements bietet verschiedene Seitenanordnungen, die Sie nutzen können, um Ihre Layouts zu drucken/exportieren.

Im **Auftragstyp**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs können Sie festlegen, wie Ihre Layouts gedruckt/exportiert werden sollen. Sie können die folgenden Auftragstypen aus dem **Auftragstyp**-Menü auswählen:

Normal

Druckt jeweils eine Seite pro Papierbogen. Damit erhalten Sie einseitig bedruckte Seiten, die zum Beispiel für Instrumentalstimmen verwendet werden können, die keine normalen Seitenumschläge haben und durchgängig gebunden werden müssen.

Doppelseiten

Druckt jeweils zwei Seiten nebeneinander pro Papierbogen. Die ungeraden Seitenzahlen sind rechts angeordnet, die geraden links.

Sie können auch ein Papierformat angeben, auf dem Sie ungerade letzte Seiten drucken können, zum Beispiel wenn Sie ein Layout mit fünf Seiten drucken.

2 Seiten auf ein Blatt

Druckt zwei Seiten auf jeden Papierbogen. Die erste Seite des Seitenbereichs wird auf die linke Seite des ersten Papierbogens gedruckt. Dies kann beim Drucken von Instrumentalstimmen hilfreich sein, da es die Anzahl der Kanten, die gebunden werden müssen, reduziert, indem Seiten auch in der Mitte gefaltet werden können.

Sie können auch ein Papierformat angeben, auf dem Sie ungerade letzte Seiten drucken können, zum Beispiel wenn Sie ein Layout mit fünf Seiten drucken.

Booklet

Druckt gemäß Ausschießschema zwei Seiten auf jeden Papierbogen. Das bedeutet, dass die Seiten nach Falten des Papierbogens wie in einem Buch angeordnet sind. Dies kann insbesondere für Partituren und Chorstimmen nützlich sein, da sie oft mehr Seiten enthalten als Instrumentalstimmen.

HINWEIS

Sie können Booklets nur mit dem gesamten Seitenbereich drucken. Sie können keine separaten Seitenbereiche festlegen.

HINWEIS

- Je nach gewähltem Auftragstyp dreht Dorico Elements die Seitenausrichtung automatisch. Die geänderte Ausrichtung wird im Notenbereich sofort sichtbar. Wenn dies nicht gewünscht ist, können Sie die Ausrichtung im Dialog **Seite einrichten** manuell einstellen.
 - Bei allen Auftragstypen können entweder eine Seite oder beide Seiten eines Papierbogens bedruckt werden.
 - Booklets, Doppelseiten und 2 Seiten auf einem Blatt werden normalerweise im Querformat gedruckt. Wird je eine Seite auf einen Bogen Papier gedruckt, wählt man für gewöhnlich das Hochformat, es sei denn, das Layout selbst ist im Querformat angelegt.
-

Im **Auftragstyp**-Abschnitt können Sie zudem auswählen, welche Seiten Sie drucken/exportieren möchten.

Alle Seiten

Druckt alle Seiten der ausgewählten Layouts.

Seitenbereich

Ermöglicht es Ihnen, den für den Druck bestimmten Seitenbereich zu definieren. Wenn Sie **Seitenbereich** auswählen, erhalten Sie Zugriff auf das Wertefeld.

- Um einen Bereich zu definieren, geben Sie die erste Seite und die letzte Seite, getrennt durch einen Bindestrich, ein, zum Beispiel 1-4.
- Um einzelne Seiten oder separate Bereiche anzugeben, geben Sie jede Seite bzw. jeden Bereich durch Kommas getrennt ein, zum Beispiel 1,3,5-8.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Papierformat und Ausrichtung einstellen](#) auf Seite 415

[Seitenbereich drucken/exportieren](#) auf Seite 404

Booklets drucken

Booklets sind Dokumente, die auf beiden Seiten des Papiers gedruckt und gefaltet werden, um den Seiten in einem Buch zu ähneln. Wenn Seiten als Booklet gedruckt werden, werden sie neu geordnet, so dass man die bedruckten Seiten falten und den Inhalt in der Reihenfolge lesen kann, in der man dies auch im Projekt konnte.

Das Drucken von Layouts als Booklet kann viel schneller sein als einseitiges oder doppelseitiges Drucken. Wenn Ihre Gesamtpartitur zum Beispiel zwanzig Seiten lang ist und Sie sie automatisch doppelseitig drucken, müssen Sie dann eine Kante der gedruckten Seiten zusammenbinden, um sie zusammenzuhalten. Wenn Sie die Partitur jedoch als Booklet drucken, können Sie die gedruckten Seiten einfach in der Mitte falten.

Die Druckeinstellungen für Booklets ordnen die Seiten so an, dass sie in der richtigen Reihenfolge auf der gedruckten Seite erscheinen. So ist zum Beispiel ein Layout mit vier Seiten, die als Booklet gedruckt sind, wie folgt aufgebaut:

- Erste Seite: Seite vier links, Seite eins rechts
- Rückseite: Seite zwei links, Seite drei rechts

Wenn das Layout, das Sie als Booklet drucken, eine ungerade Anzahl von Seiten enthält, werden bei Dorico Elements automatisch alle leeren letzten Seiten am Ende des Booklets platziert. Dies folgt der Konvention, rechts ungerade Seiten anzuzeigen. Wenn Sie zum Beispiel ein Layout mit sechs Seiten als Booklet drucken, werden insgesamt acht Seiten gedruckt, wobei die letzten beiden Seiten im Booklet leer bleiben. Wenn die leeren Seiten anders positioniert werden sollen, können Sie dem Layout zusätzliche Seiten hinzufügen, zum Beispiel eine Titelseite.

HINWEIS

- Sie können Booklets nur mit dem gesamten Seitenbereich drucken. Sie können keine separaten Seitenbereiche festlegen.
- Wenn die Reihenfolge der Rückseiten beim doppelseitigen Drucken von Booklets nicht stimmt, können Sie unter »Druckoptionen« im Bereich **Doppelseitiger Druck** die Option **Reihenfolge von äußeren Seiten umkehren** aktivieren, um Dorico Elements anzuweisen, den ersten Drucksatz an Seiten in umgekehrter Reihenfolge auszugeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts drucken](#) auf Seite 402

[Doppelseitiger Druck](#) auf Seite 412

Doppelseitiger Druck

Dorico Elements ermöglicht doppelseitigen Druck, so dass Sie beide Seiten eines Papierbogens bedrucken können.

Wenn Ihr Drucker automatischen doppelseitigen Druck unterstützt, können Sie diese Funktion mit Dorico Elements nutzen. Wenn Ihr Drucker nur eine Seite pro Papierbogen bedrucken kann, gibt es eine manuelle Option für doppelseitigen Druck.

Das Menü **Drucken auf** im Bereich **Doppelseitiger Druck** des Druckoptionen-Bereichs enthält die folgenden Optionen:

Nur eine Seite

Bedruckt nur eine Seite der Papierbögen.

Beide Seiten manuell

Bedruckt beide Seiten der Papierbögen. Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker keinen automatischen doppelseitigen Druck unterstützt. Nachdem alle Vorderseiten an den Drucker gesendet wurden, werden Sie durch ein Hinweisfenster aufgefordert, den Stapel gedruckter Seiten umzudrehen und erneut in den Drucker einzulegen. Klicken Sie dann auf **OK**, um mit dem Druck der Rückseiten fortzufahren.

Beide Seiten automatisch

Bedruckt automatisch beide Seiten der Papierbögen. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Ihr Drucker diese Funktion unterstützt.

Die anderen Menüs im Bereich **Doppelseitiger Druck** ermöglichen es Ihnen, auszuwählen, wie das bedruckte Bild beim Bedrucken der Papierrückseite gedreht werden soll.

Bild spiegeln (Hochformat)



Bestimmt, wie das Bild umgekehrt werden soll, wenn das Papier längs eingezogen wird.

- Ist die Option **Automatisch umkehren** ausgewählt, kann der Drucker seine Standardeinstellungen zum Bedrucken der Rückseite nutzen. Wenn Sie bemerken, dass der Drucker das Bild nicht an der erwarteten Kante umkehrt, können Sie eine der anderen Optionen wählen.
- **Lange Seite umkehren** stellt ein, dass der Drucker die Seiten an der langen Kante umkehrt.
- **Kurze Seite umkehren** stellt ein, dass der Drucker die Seiten an der kurzen Kante umkehrt.

Bild spiegeln (Querformat)



Bestimmt, wie das Bild umgekehrt werden soll, wenn das Papier quer eingezogen wird.

- Ist die Option **Automatisch umkehren** ausgewählt, kann der Drucker seine Standardeinstellungen zum Bedrucken der Rückseite nutzen. Wenn Sie bemerken, dass der Drucker das Bild nicht an der erwarteten Kante umkehrt, können Sie eine der anderen Optionen wählen.
- **Lange Seite umkehren** stellt ein, dass der Drucker die Seiten an der langen Kante umkehrt.
- **Kurze Seite umkehren** stellt ein, dass der Drucker die Seiten an der kurzen Kante umkehrt.

Wenn **Reihenfolge von äußeren Seiten umkehren** am unteren Rand des Abschnitts aktiviert ist, wird Dorico Elements angewiesen, beim doppelseitigen Drucken von Booklets den ersten Drucksatz an Seiten in umgekehrter Reihenfolge auszugeben. Dies ist für einige Drucker notwendig, damit Sie die Seiten nicht manuell umdrehen müssen, bevor Sie sie wieder in den Drucker legen, um die Rückseite zu bedrucken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts drucken](#) auf Seite 402

Seiten- und Papiergrößen

In Dorico Elements gibt es für Seiten- und Papiergrößen verschiedene Einstellungen. Das bedeutet, dass Sie Layouts mit beliebiger Seitengröße auf Papier einer anderen Größe drucken können.

Sie können für jedes Layout in Ihrem Projekt eine Seitengröße festlegen. Wählen Sie hierfür **Seite einrichten** unter **Einrichten > Layout-Optionen**. Dadurch definieren Sie die Abmessungen des Layouts. Um Ihr Layout zu drucken, müssen Sie eine Papiergröße wählen, die vom verwendeten Drucker unterstützt wird.

Für gewöhnlich sind die Seitengröße des Layouts und die Papiergröße für den Druck identisch. Wenn Sie jedoch ein Layout mit einer ungewöhnlichen Seitengröße erstellen, die von Ihrem Drucker nicht unterstützt wird (z. B. 10" x 13", eine der Standard-Seitengrößen für Instrumentalstimmen), müssen Sie das Layout eventuell auf eine andere Papiergröße drucken. Im Dialog **Seite einrichten**, den Sie im Druckoptionen-Bereich finden, können Sie die Papiergröße entsprechend Ihren Anforderungen einstellen. Solange Ihr Drucker ausreichend großes Papier für die Seitenformateinstellungen unterstützt und diese einem Standardpapierformat entsprechen, werden Ihre Abmessungen in das Menü aufgenommen. Dies hat keine Auswirkung auf die Papierformat Ihres Layouts und daher auch nicht auf die Darstellung der Noten.

Wenn Sie keine eigene Papiergröße auswählen, wählt Dorico Elements automatisch eine Papiergröße gemäß den regionalen Standardeinstellungen Ihres Computers. Wenn zum Beispiel ein europäisches Land eingestellt ist, wird ein internationaler ISO-Standard wie A4 gewählt. Wenn ein nordamerikanisches Land eingestellt ist, wird einer der örtlichen Standards, zum Beispiel US Letter, gewählt.

Wenn Sie für Ihr Layout eine Seitengröße ausgewählt haben, die größer als ein typischer Standard ist, wählt Dorico Elements automatisch die nächstgrößere Papiergröße, sofern diese von Ihrem Drucker verwendet wird. Wenn die Seitengröße des Layouts zum Beispiel größer als A4/US Letter ist, wird A3/Tabloid gewählt.

Wenn Sie auf eine Papiergröße drucken, die nicht mit der Seitengröße des Layouts identisch ist, skaliert Dorico Elements das Bild so, dass es auf den Papierbogen passt. Sie können diese Einstellung ändern, indem Sie im Dialog **Seite einrichten** einen benutzerdefinierten Skalierungsfaktor festlegen.

Papierausrichtung

Mit der Ausrichtung wird die Richtung angegeben, in der rechteckiges Papier angezeigt und gedruckt wird. Das Papier kann entweder im Quer- oder Hochformat sein.

Instrumentalteile werden meist im Hochformat gedruckt, da so zwei bis drei Seiten gleichzeitig auf normalen Notenständern verteilt werden können.

Gesamtpartituren für Dirigenten werden ebenfalls häufig im Hochformat gedruckt, da so mehr Notenzeilen auf die Seite passen als im Querformat. Gesamtpartituren für kleine Ensembles können jedoch auch im Querformat gedruckt werden, da hier weniger Notenzeilen auf eine Seite passen müssen. Wenn Sie in der Horizontalen mehr Platz auf der Seite haben, können mehr Takte auf jede Seite passen, was die Anzahl der erforderlichen Seitenumschläge reduziert.

In Dorico Elements können Sie die Ausrichtung der Seiten unabhängig von der Papierausrichtung einstellen, z. B. können Sie Hochformatseiten auf Querformatpapier drucken. Zudem können Sie die Papierausrichtung der ungeraden letzten Seite in Layouts auch separat einstellen, wenn das Layout **Doppelseiten** oder **2 Seiten auf einem Blatt** enthält.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitengröße und Ausrichtung ändern](#) auf Seite 298

Papierformat und Ausrichtung einstellen

Layouts können unterschiedliche Papiergrößen und Ausrichtungseinstellungen haben.

HINWEIS

Wenn Sie im **Ziel**-Abschnitt der Druckoptionen **Grafik** ausgewählt haben, können Sie nur die Papierausrichtung ändern. Es sind keine weiteren Optionen verfügbar.

Der Abschnitt **Seite einrichten** im Druckoptionen-Bereich enthält die folgenden Optionen, wenn Sie im **Ziel**-Abschnitt **Drucker** ausgewählt haben:

Papierformat

Ermöglicht es Ihnen, eines der verfügbaren Papierformate aus dem Menü zu wählen. Es hängt von den jeweiligen Funktionen des gewählten Druckers ab, welche Papierformate verfügbar sind.

Papierausrichtung

Sie können eine der folgenden Papierausrichtungsoptionen wählen:

- **Hochformat**



- **Querformat**



Ungerade letzte Seite drucken auf

Nur für Druckaufträge vom Typ **Doppelseiten** oder **2 Seiten auf ein Blatt**: Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie für die ungerade letzte Seite eine andere Papiergröße oder -ausrichtung wählen.

Diese Einstellung ist nützlich, wenn Ihr Layout eine ungerade Seitenanzahl hat und Sie im Querformat auf A3-Papierbögen drucken. Wenn Ihr Layout zum Beispiel fünf Seiten hat, passen die ersten vier Seiten auf zwei A3-Bögen, während die fünfte nur die linke Hälfte eines dritten Bogens einnehmen würde. Mit dieser Einstellung können Sie die ungerade letzte Seite stattdessen im Hochformat auf einen A4-Bogen drucken.

An Papier anpassen

Die gesamte Seite wird so skaliert, dass sie dem gewählten Papierformat entspricht. Wenn Sie beispielsweise ein Layout mit einer Seitengröße von A4 und eine Papiergröße von A3 auswählen, werden die Seiten im Layout vergrößert, um dem größeren Papierformat gerecht zu werden.

Benutzerdefinierte Skalierung

Die Seite wird auf den eingestellten Prozentsatz ihrer Originalgröße skaliert. Wenn Sie beispielsweise ein Layout mit einem Seitenformat von A3 drucken, ein Papierformat von A4 wählen und die **Benutzerdefinierte Skalierung** auf 100 einstellen, bleibt die Originalseite in ihrer Originalgröße erhalten und überschreitet die Grenzen des A4-Papiers.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 411

[Seitengröße und Ausrichtung ändern](#) auf Seite 298

Grafikdateiformate

Dorico Elements unterstützt mehrere Grafikdateiformate, in die Sie Ihre Layouts exportieren können.

PDF

Steht für Portable Document Format (übertragbares Dokumentenformat). Der Export von Layouts als PDF ermöglicht es Ihnen, ein plattformunabhängiges Dokument zu erstellen, das eine feste Version jedes Layouts enthält, z. B. um es an jemanden zu senden, der keinen Zugriff auf Dorico Elements hat.

PNG

Steht für Portable Network Graphics (übertragbare Netzwerkgrafiken). PNG-Dateien werden verlustfrei komprimiert, d. h. sie erzeugen qualitativ hochwertige Bilder.

SVG

Steht für Scalable Vector Graphics (skalierbare Vektorgrafiken). Da es sich bei SVG um ein XML-basiertes Textformat handelt, kann es ohne Qualitätsverlust auf beliebige Größen skaliert werden. Dorico Elements rendert SVG-Grafiken anhand von Zeichnungsanweisungen, statt sie zu rastern. Dies ermöglicht eine höhere Auflösung und kleinere Dateigrößen.

TIFF

Steht für Tagged Image File Format (markiertes Bilddateienformat). TIFF-Dateien werden nicht komprimiert, was bedeutet, dass die Dateien größer sein können als andere Formate und die Qualität des Bildes nicht beeinträchtigt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 405

Bildauflösung

Die Bildauflösung bezieht sich auf die Anzahl der Pixel, die in einem Bild enthalten sind. Je größer die Anzahl der Pixel, desto schärfer und klarer erscheint das Bild.

In Dorico Elements können Sie PNG- und TIFF-Dateien mit unterschiedlichen Bildauflösungen exportieren. Die Bildauflösung wird in Punkten pro Zoll oder »dpi« gemessen.

- **72**
- **150**
- **300**
- **600**
- **1200**

HINWEIS

Eine Auflösung von 72 dpi eignet sich für die Bildschirmanzeige: Sie können Grafiken mit dieser Auflösung z. B. in E-Mails oder auf Webseiten einbinden. Wenn Sie 300, 600 oder 1200 dpi wählen, wird ein hochauflösendes Bild gespeichert, das Sie als Illustration in ein Textverarbeitungs- oder DTP-Dokument aufnehmen können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 405

Anmerkungen

Anmerkungen liefern zusätzliche Informationen über gedruckte oder exportierte Dokumente, wie z. B. das Datum und die Uhrzeit, zu der sie gedruckt wurden. Verleger und Druckereien können diese Informationen nutzen, um das gedruckte Bild einwandfrei zu erkennen und zu registrieren bzw. um die exportierte Grafik in eine DTP-Anwendung einzubinden.

Wenn Sie Ihre Layouts zwecks Publikation drucken/exportieren, können Sie typische Anmerkungen hinzufügen. Außerdem können Sie in Dorico Elements einstellen, dass in Ihrem Projekt aktivierte Ansichtsoptionen gedruckt oder exportiert werden sollen.

HINWEIS

Schnittmarken und Rahmen können nur gedruckt werden, wenn die Seitengröße geringer ist als die Papiergröße.

Der **Anmerkungen**-Abschnitt im Druckoptionen-Bereich enthält die folgenden Optionen:

Schnittmarken

Fügt kurze vertikale und horizontale Linien an allen vier Ecken der Seite hinzu.

Rahmen

Fügt Umrisslinien an den Seitenrändern hinzu.

Datum und Zeit

Fügt das Datum und die Uhrzeit des Drucks am unteren Rand jeder Seite hinzu.

Wasserzeichen

Fügt großen, durchsichtigen Text in der Mitte jeder Seite hinzu. Auf diese Weise können Sie angeben, dass diese Version ein Entwurf, ein Probeabzug oder ein Exemplar zur Durchsicht ist.

Im **Wasserzeichen**-Feld unten in diesem Abschnitt können Sie den Text eingeben, der auf jeder Seite angezeigt werden soll.

Ansichtsoptionen

Fügt alle aktiven Ansichtsoptionen wie Hinweise oder Hinweisfarben zum Ausdruck bzw. zur exportierten Grafik hinzu.

Notationsreferenz

Einleitung

Diese Notationsreferenz enthält Informationen zu den anerkannten Konventionen für die Darstellung bestimmter Notationselemente sowie für die Veränderung ihres Erscheinungsbilds und ihrer Platzierung in Dorico Elements, sowohl für einzelne Objekte als auch – durch Ändern der projektweiten Einstellungen – für alle Objekte.

Außerdem enthält sie Anleitungen für die Eingabe komplexerer Notationselemente wie Notenzeilen-übergreifende Glissando-Linien, die in den jeweiligen Kapiteln beschrieben werden.

Die Arbeitsschritte in der Notationsreferenz beschreiben die für gesamte Layouts geltenden Standardänderungen, die Sie unter **Einrichten > Layout-Optionen** vornehmen können, zum Beispiel Änderungen der Häufigkeit von Taktzahlen. Weiterhin werden die einzelnen Änderungen beschrieben, die Sie an Objekten vornehmen können, wobei häufig die Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich zum Einsatz kommen.

Grundlegende Eingabemethoden für Notationselemente finden Sie im Kapitel zum Schreiben-Modus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schreiben-Modus](#) auf Seite 138

Vorzeichen

Vorzeichen geben an, dass die Tonhöhe einer Note geändert wurde, so dass sie nicht mehr der momentan geltenden Tonart entspricht.

Im Fall von Musik ohne Tonart erfordern möglicherweise einige oder alle Noten Vorzeichen, je nach geltender Notationskonvention.

Dorico Elements bietet umfassende Regeln, die bestimmen, wann Vorzeichen angezeigt werden, und ermöglicht es Ihnen außerdem, die Anordnung von Vorzeichen in komplexen Akkorden festzulegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 167

Vorzeichen löschen

Sie können Vorzeichen gemäß ihrem Typ löschen, und Sie können auch alle Vorzeichen aus einer Notenauswahl mit unterschiedlichen Vorzeichen gleichzeitig löschen.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Erinnerungsvorzeichen, wie sie bei natürlichen Noten angezeigt werden, die denselben Noten mit Vorzeichen, jedoch in einer anderen Oktave folgen. In Dorico Elements können Sie Erinnerungsvorzeichen einzeln anzeigen, ausblenden oder klammern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Vorzeichen Sie löschen möchten.
2. Löschen Sie Vorzeichen auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **0**, um Auflösungszeichen zu entfernen.
 - Drücken Sie **-**, um Bes zu entfernen.
 - Drücken Sie **=**, um Kreuze zu entfernen.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich auf den Schalter mit dem jeweiligen Vorzeichen.

ERGEBNIS

Die betreffenden Vorzeichen werden von den ausgewählten Noten gelöscht.

HINWEIS

- Wenn eine Note derselben Tonhöhe an früherer Stelle im Takt mit dem entsprechenden Vorzeichen angezeigt wird, dieses Vorzeichen jedoch nicht gelöscht wurde, nehmen alle folgenden Noten derselben Tonhöhe dieses Vorzeichen an, selbst wenn es nicht neben jedem Notenkopf angezeigt wird.
- Um Vorzeichen aus einer Auswahl von Noten mit unterschiedlichen Vorzeichen zu löschen empfehlen wir Ihnen, sie alle auf ihre natürliche Tonart zurückzusetzen, indem Sie **0** drücken oder auf **Auflösungszeichen** im Noten-Bereich klicken. Der Grund dafür ist, dass

die erneute Eingabe eines Vorzeichens über eine Auswahl von Noten, mit anderen Vorzeichen dieses Vorzeichen zu jeder Note in der Auswahl hinzufügt. Z. B. werden zwei G# gefolgt von zwei Gb zu vier G#, wenn Sie erneut ein Kreuz eingeben. Wenn Sie **Kreuz** klicken oder zweimal auf= drücken, werden alle Vorzeichen gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 167

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 421

Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen

Sie können einzelne Vorzeichen in Klammern anzeigen und Vorzeichen einzeln ein-/ausblenden, einschließlich Erinnerungsvorzeichen, die standardmäßig angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, bei denen Sie die Vorzeichendarstellung ändern möchten oder neben denen Sie Erinnerungsvorzeichen anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Vorzeichen** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Anzeigen**
 - **Ausblenden**
 - **In Klammern**

HINWEIS

Das Ausblenden von Vorzeichen wirkt sich nicht auf die Tonhöhe der Noten bei der Wiedergabe aus.

ERGEBNIS

Vorzeichen an den ausgewählten Noten werden angezeigt, ausgeblendet oder in Klammern dargestellt.

TIPP

- Wenn Sie viele Vorzeichen einblenden/ausblenden, kann es einfacher sein, die Vorzeichendauer-Regel zu ändern.
 - Auf der Seite **Tastaturbefehle** unter **Programmeinstellungen** können Sie Tastaturbefehle für verschiedene Befehle zum Ausblenden, Anzeigen und Einklammern von Vorzeichen festlegen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Regeln für Vorzeichendauer](#) auf Seite 424

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 51

Vorzeichen stapeln

Wenn für einen Akkord in einer einzelnen Stimme oder für Noten, die an derselben rhythmischen Position in mehreren Stimmen auftreten, mehrere Vorzeichen benötigt werden, werden diese als Stapel in Spalten links vom Akkord angezeigt.

Für Akkorde mit mehreren Vorzeichen werden Vorzeichen allgemein wie folgt gestapelt:

1. Das höchste Vorzeichen wird in der ersten Spalte direkt links von den Noten eingefügt.
2. Das tiefste Vorzeichen wird zur selben Spalte hinzugefügt, solange es nicht mit dem ersten Vorzeichen kollidiert.
3. Die verbleibenden höchsten und tiefsten Vorzeichen werden abwechselnd in aufeinander folgenden Spalten weiter links vom Akkord angeordnet.

In Dorico Elements helfen Ihnen zusätzliche Regeln dabei, einen Stapel mit Vorzeichen zu erstellen, der so wenige Spalten wie möglich umfasst. Die folgende Liste enthält einige der Regeln, die angewandt werden:

- Näher an den Noten gelegene Spalten enthalten mehr Vorzeichen als Spalten, die weiter von den Noten entfernt sind.
- Vorzeichen an Noten, die eine Oktave auseinander liegen, werden in derselben Spalte angeordnet. Dies gilt auch für Vorzeichen, die eine Sexte oder weiter auseinander liegen, je nach Kombination von Vorzeichen.
- Vorzeichen in derselben Spalte können niemals kollidieren. Das Mindestintervall zwischen Vorzeichen, das zur Vermeidung von Kollisionen erforderlich ist, hängt von der Art von Vorzeichen ab.
- Vorzeichen, die eine Sekunde voneinander entfernt sind, werden in benachbarten Spalten angeordnet, wobei das höhere Vorzeichen in der rechten Spalte platziert wird.

Diese Regeln sorgen dafür, dass möglichst wenig zusätzlicher Platz zwischen aufeinander folgenden Noten oder Akkorden erforderlich ist und dass Vorzeichen so eng wie möglich an den Notenköpfen angezeigt werden, auf die sie sich beziehen. Gleichzeitig erzeugen sie eine Kontur, die einer C-Kurve links vom Akkord ähnelt.

Vorzeichen-Stapelregeln für dichte Akkorde

Dorico Elements verwendet besondere Stapel-Berechnungen in dichten Akkorden mit mehreren Vorzeichen, um die Lesbarkeit zu gewährleisten. Akkorde werden als dicht bezeichnet, wenn sie sechs oder mehr Vorzeichen innerhalb eines Oktavumfangs haben.

Für dichte Akkorde werden Vorzeichen folgendermaßen gestapelt:

1. Das höchste Vorzeichen wird in der ersten Spalte links von den Noten eingefügt.
2. Das nächste Vorzeichen an einer Note, die sich mindestens eine Septime unter der höchsten Note befindet, wird in derselben Spalte gestapelt. Diese Methode wird für die verbleibenden Noten fortgesetzt, bis keine Vorzeichen mehr in die erste Spalte passen.
3. Für die folgenden Spalten werden die Schritte 1 und 2 wiederholt, bis alle Vorzeichen gestapelt sind.
4. Die Spalten werden gruppiert, vermischt und neu gestapelt. Das Ergebnis ist ein Stapel mit sich abwechselnden Vorzeichen, der an die Platzierung von Vorzeichen in einer Tonart erinnert.

HINWEIS

Standardmäßig verwendet Dorico Elements für dichte Akkorde statt der üblichen Zickzack-Anordnung eine Gitteranordnung von Vorzeichen. Bei sehr dichten Akkorden kann die Gitteranordnung weiter sein und mehr Spalten erfordern.

Vorzeichenspalten unterschneiden

Dorico Elements wendet Unterschneidung auf Vorzeichenspalten an, um sicherzustellen, dass die Spalten links von Akkorden so wenig horizontalen Platz einnehmen wie möglich.

In der Typografie passt die Unterschneidung den Abstand zwischen einzelnen Zeichen an, um die Lesbarkeit zu erhöhen. In Dorico Elements sowie im Notensatz allgemein ermöglicht Unterschneidung ein Verzahnen von Vorzeichen.

BEISPIEL

Wenn eine tiefe Note von einer hohen Note mit einem Vorzeichen gefolgt wird, kann das Vorzeichen über der tiefen Note platziert werden, um eine Verzerrung des Notenabstands zu verhindern.

Analog wird bei Akkorden mit mehreren Vorzeichenspalten die Gesamtbreite des Vorzeichenstapels reduziert, wenn z. B. ein Be in der zweiten Spalte ein Kreuz in der ersten Spalte unterschneidet, welches zu einer Note gehört, die eine Terz höher liegt. Außerdem wird so die Verzerrung von Notenabständen zur Unterbringung von Vorzeichen gemindert.

Alterierte Primen

Alterierte Primen treten auf, wenn zwei oder mehrere Noten mit demselben Namen in derselben Oktave innerhalb desselben Akkords unterschiedliche Vorzeichen haben, etwa D# und Db.

In Dorico Elements werden alterierte Primen mit einem geteilten Notenhals notiert; so können beide Noten direkt neben ihren jeweiligen Vorzeichen angezeigt werden.

Sie können alterierte Primen aber auch mit individuellem Hals notieren. In diesem Fall werden die Notenköpfe direkt nebeneinander und die beiden Vorzeichen nebeneinander links vom Akkord angezeigt.

HINWEIS

Wenn ein Akkord Noten in einem zweiten Intervall für sich enthält und eine dieser Noten eine alterierte Prime aufweist, wird sie unabhängig von Ihrer Einstellung immer mit einem geteilten Notenhals dargestellt. Damit soll die Übersichtlichkeit in den Clustern gewährleistet werden.

BEISPIEL



Alterierte Prime mit individuellem Notenhals



Alterierte Prime mit geteiltem Notenhals

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 173

Darstellung von alterierten Primen ändern

Sie können die Darstellung von einzelnen alterierten Primen ändern, auch innerhalb von Akkorden, die andere alterierte Primen enthalten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die alterierten Primen aus, deren Darstellung Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hals trennen** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten alterierten Primen werden bei aktiviertem Kontrollkästchen mit getrenntem Hals und bei deaktiviertem Kontrollkästchen mit individuellem Hals angezeigt.

TIPP

Hals trennen wirkt sich auf einzelne Noten aus. Sie können alterierte Primen innerhalb desselben Akkords unterschiedlich darstellen, indem Sie ihre Eigenschaften einzeln anpassen.

Mikrotonale Vorzeichen

Mikrotonale Vorzeichen zeigen Tonhöhen jenseits der chromatischen, in der westlichen Musik üblichen Skala an, z. B. ein Vierteltonkreuz oder ein Viertelton-Be. Mikrotonale Vorzeichen werden nur in Dorico Elements angezeigt, wenn Sie ein Projekt öffnen, in dem diese schon enthalten sind. Sie sind nur dann als Eingabe verfügbar, wenn eine entsprechende Tonart und ein entsprechendes tonales System verwendet werden.

Regeln für Vorzeichendauer

Die Regeln für die Vorzeichendauer bestimmen, wie lang Vorzeichen gelten, etwa innerhalb eines Taktes, in einer anderen Oktave oder nur für eine einzelne Note. Dorico Elements verwendet die klassische Regel für Vorzeichendauer.

Klassisch

Im Rahmen der klassischen Regel gilt ein Vorzeichen für die Dauer eines Takts und nur für die notierte Tonhöhe, was bedeutet, dass jede Oktave ein separates Vorzeichen erfordert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klassische Regel für Vorzeichendauer](#) auf Seite 424

Aufhebung doppelter Vorzeichen

Es gibt zwei allgemein anerkannte Verfahren für die Aufhebung doppelter Vorzeichen, ein altes und ein modernes.

Standardmäßig wird in Dorico Elements die moderne Aufhebung verwendet. Das bedeutet, dass ein doppeltes Kreuz oder ein doppeltes Be durch ein einzelnes Kreuz bzw. ein einzelnes Be aufgehoben wird, ohne dass ein Auflösungszeichen vor dem einzelnen Kreuz bzw. dem einzelnen Be angezeigt wird.



Moderne Aufhebung

Klassische Regel für Vorzeichendauer

Im Rahmen der klassischen Regel gilt ein Vorzeichen für alle Noten derselben Tonhöhe innerhalb derselben Oktave im selben Takt, solange es nicht durch ein anderes Vorzeichen aufgehoben wird. Geschieht dies nicht, wird es automatisch im nächsten Takt aufgehoben.

HINWEIS

Um die Aufhebung unmissverständlich zu machen, ist es üblich, die erste Note derselben Tonhöhe im folgenden Takt mit einem Erinnerungsvorzeichen zu versehen.

In Dorico Elements wird standardmäßig die klassische Regel für die Vorzeichendauer verwendet.

Im Rahmen der klassischen Regel wird das Vorzeichen einer Note in einem Takt automatisch im nächsten Takt aufgehoben. Wenn z. B. in der Tonart G-Dur in einem Takt ein F₄ notiert ist, wird vor einem F im folgenden Takt ein Kreuz angezeigt, obwohl dieses Kreuz bereits durch die Tonart impliziert wird.

Bei Verwendung der klassischen Regel für die Vorzeichendauer zeigt Dorico Elements außerdem Erinnerungsvorzeichen an, d. h. erneute Angaben eines früheren Vorzeichens. Sie gelten als optional; es handelt sich bei ihnen weder um ausdrückliche Bestätigungen noch um Auflösungen. Vielmehr dienen sie der Vermeidung von Uneindeutigkeiten.

Erinnerungsvorzeichen werden unter den folgenden Umständen angezeigt:

- Spätere Noten innerhalb desselben Takts haben denselben Notennamen in verschiedenen Oktaven.
- Spätere Noten im folgenden Takt haben denselben Notennamen in derselben Oktave.
- Die erste Note im folgenden Takt hat denselben Notennamen in einer beliebigen Oktave.
- Innerhalb desselben Taktes gibt es übermäßige/verminderte oder doppelt übermäßige/verminderte Intervalle.

Für jeden dieser Fälle können Sie wählen, ob Erinnerungsvorzeichen in Klammern, ohne Klammern oder überhaupt nicht angezeigt werden sollen.

Artikulationen

Artikulationen sind Markierungen, die über oder unter Noten und Akkorden platziert werden. Artikulationen geben einem Interpreten Anweisungen, wie eine Note angespielt oder wie lang eine Note relativ zu ihrer notierten Dauer gehalten werden soll.

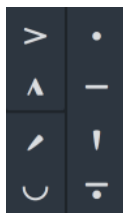
In Dorico Elements sind Artikulationen als etwas definiert, das sich auf die Art und Weise auswirkt, wie eine Note gespielt wird, und für alle Arten von Instrumenten gleichermaßen gültig ist.

Da Anweisungen wie Strichrichtungen, Flageolets oder Zungenschlag nur für bestimmte Instrumentengruppen gelten, werden solche Angaben in Dorico Elements als Spielanweisungen bezeichnet. Sie finden sich im Notationselemente-Bereich am rechten Rand des Fensters.

Artikulationen sind in die folgenden Arten unterteilt:

- **Dynamikartikulationen**
Zeigen einen stärkeren Anschlag zu Beginn von Noten an und umfassen Artikulationen wie Akzente und Marcato. Marcato wird auch als »starker Akzent« bezeichnet. Dorico Elements zeigt diese Artikulationen standardmäßig am Anfang von Noten oder Haltebogenketten an.
- **Längenartikulationen**
Zeigen an, dass die Dauer von Noten kürzer als notiert ist, und umfassen Artikulationen wie Staccatissimo, Staccato, Tenuto und Staccato-Tenuto. Staccato-Tenuto wird manchmal auch als »Louré« bezeichnet. In Haltebogenketten zeigt Dorico Elements Längenartikulationen standardmäßig über der letzten Note in der Kette an.
- **Betonungsartikulationen**
Zeigen mit Hilfe von Markierungen an, dass Noten betont oder nicht betont werden, sofern diese Betonung bzw. Nicht-Betonung nicht dem jeweiligen Metrum entspricht. Dorico Elements zeigt diese Artikulationen standardmäßig am Anfang einer Note oder Haltebogenkette an.

Sie finden Artikulationen am unteren Rand des Noten-Bereichs im Schreiben-Modus.



Dorico Elements positioniert Artikulationen je nach musikalischem Kontext automatisch an der Notenkopf- oder Halsseite von Noten und Akkorden. Eine Note oder ein Akkord kann je eine der drei Artikulationsformen anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 189

Artikulationen kopieren

Artikulationen werden beim Kopieren von Noten automatisch eingeschlossen, können aber nicht unabhängig von Noten kopiert und eingefügt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten mit Artikulationen aus, die Sie kopieren möchten.
 2. Kopieren Sie die Noten auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **R**, um das Notenmaterial direkt hinter sich selbst einzufügen.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, wählen Sie die Position aus, an der die ausgewählten Noten eingefügt werden sollen, und drücken Sie anschließend **V**.
 - Klicken Sie bei gedrückter **Alt-Taste** auf die Position, an der Sie die ausgewählten Noten mit Artikulationen einfügen möchten.
-

Artikulationen ändern

Sie können die Artikulationen von Noten nach der Eingabe ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Artikulation Sie ändern möchten.
 2. Ändern Sie die Artikulation auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie den Tastaturbefehl der gewünschten Artikulation. Drücken Sie z. B. **J** für Staccato.
 - Klicken Sie im Notenbereich auf die neue Artikulation.
-

ERGEBNIS

Die neue Artikulation wird hinzugefügt. Dadurch werden vorhandene Artikulation desselben Types ersetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 189
[Tastaturbefehle für Artikulationen](#) auf Seite 189

Artikulationen löschen

Im Schreiben-Modus können einzelne Artikulationen nicht separat von ihrem Notenkopf ausgewählt und gelöscht werden; wenn Sie sie entfernen möchten, müssen Sie daher die jeweiligen Noten auswählen und die Artikulationsauswahl aufheben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Artikulation Sie löschen möchten.
 2. Löschen Sie die Artikulationen auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie die Tastaturbefehle der Artikulationen, die Sie löschen möchten.
 - Klicken Sie im Notenbereich auf die Artikulationen, die Sie löschen möchten.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle für Artikulationen](#) auf Seite 189

Positionen von Artikulationen

Es gibt etablierte Konventionen für die Position und Platzierung von Artikulationen relativ zu Noten, der Notenzeile und Notenzeilenlinien, die sicherstellen, dass Artikulationen immer gut erkennbar sind. Für die kleinsten Artikulationen, wie z. B. Staccato-Zeichen, ist die richtige Platzierung relativ zu Notenzeilenlinien besonders wichtig.

Artikulationen werden standardmäßig an der Notenkopfseite platziert, wobei folgende Ausnahmen gelten:

- In einstimmigen Kontexten wird ein Marcato immer über der Notenzeile platziert, unabhängig von der Halsrichtung der Note bzw. des Akkords, auf die/den es sich bezieht. In mehrstimmigen Kontexten kann ein Marcato auch unter der Notenzeile platziert werden.
- Wenn mehrere Stimmen aktiv sind, werden Artikulationen am Ende der Halsseite einer Note bzw. eines Akkords platziert. So wird verdeutlicht, welche Artikulationen zu den Noten mit aufwärts gerichteten Hälsen und welche zu den Noten mit abwärts gerichteten Hälsen gehören.
- Wenn eine Note auf der mittleren Notenzeilenlinie oder im freien Bereich direkt darüber oder darunter platziert ist, werden Artikulationen, die weniger als ein Spatium hoch sind, im nächsten unbelegten freien Bereich zentriert. Dies gilt normalerweise nur für Staccato und Tenuto. Wenn eine Note in der Mitte der Notenzeile eine Staccato-Tenuto-Artikulation hat, werden die Komponenten der Artikulation aufgeteilt und in separaten Bereichen platziert.
- Wenn eine Artikulation nicht in einen freien Notenzeilenbereich passt oder die Note hoch bzw. tief in der Notenzeile platziert ist, wird die Artikulation außerhalb der Notenzeile platziert.
- Wenn eine Note bzw. ein Akkord gehalten wird und der Haltebogen über oder unter dem Notenkopf platziert ist, werden Artikulationen auf der Notenkopfseite einer Note bzw. eines Akkords durch einen zusätzlichen Abstand von $\frac{1}{4}$ Spatium versetzt, um eine Kollision mit dem Ende des Haltebogens zu verhindern.

Artikulationen auf der Notenkopfseite werden immer horizontal auf dem Notenkopf zentriert. Dies gilt auch für Artikulationen auf der Halsseite, es sei denn, die einzige Artikulation ist ein Staccato oder Staccatissimo. In diesem Fall wird die Artikulation auf dem Hals zentriert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Artikulationen einzeln ändern](#) auf Seite 429

Reihenfolge von Artikulationen

Wenn es mehrere Artikulationen an denselben Noten gibt, hängt ihre vertikale Position und ihr Abstand von Notenköpfen/-hälsen von ihrer Art ab.

Artikulationen sind in der folgenden Reihenfolge positioniert:

1. Längenartikulationen werden am nächsten an Notenköpfen/-hälsen positioniert.
2. Dynamikartikulationen werden über bzw. unter Längenartikulationen positioniert.
3. Betonungsartikulationen werden am weitesten von Notenköpfen/-hälsen entfernt positioniert.

Reihenfolge von Artikulationen relativ zu Bindebögen

Längenartikulationen werden folgendermaßen positioniert:

- Innerhalb von Bindebögen, die auf einer Note oder einem Akkord mit einer Artikulation beginnen/enden.
- Innerhalb der Wölbung eines Bindebogens.

- Innerhalb von Triolen-/N-tolen-Klammern.

Dynamikartikulationen werden folgendermaßen positioniert:

- Außerhalb von Bindebögen, die auf einer Note oder einem Akkord mit einer Artikulation beginnen/enden, sofern sie nicht innerhalb der Notenzeile positioniert werden können.
- Innerhalb der Wölbung eines Bindebogens, sofern sie zwischen den Bindebogen und die zugehörige Note bzw. den zugehörigen Notenhals passen, ohne dass es zu einer Kollision kommt.
- Außerhalb von Triolen-/N-tolen-Klammern.



Dynamik- und Betonungsartikulationen außerhalb der Enden des Bindebogens



Längenartikulationen innerhalb der Enden des Bindebogens

Positionen von Artikulationen an gehaltenen Noten ändern

Es lässt sich ändern, an welchen Positionen in Haltebogenketten einzelne Artikulationen angezeigt werden sollen. Standardmäßig werden Dynamik- und Betonungsartikulationen an der ersten Note/am ersten Akkord von Haltebogenketten angezeigt, während Längenartikulationen an der letzten Note/am letzten Akkord angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die gehaltenen Noten/Akkorde aus, für die Sie die Artikulationsposition ändern möchten.
2. Aktivieren Sie unter der entsprechenden Überschrift in der **Artikulationen**-Gruppe des **Eigenschaften-Bereichs** die Option **Pos. in Haltebogenkette** für die Artikulation, deren Position Sie ändern möchten.
Aktivieren Sie z. B. **Pos. in Haltebogenkette** unter der **Dynamikartikulationen**-Überschrift, um die Position von Akzenten zu ändern.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Erste Note**
 - **Letzte Note**
4. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, um die Position der anderen Artikulationsarten in den ausgewählten gehaltenen Noten/Akkorden zu ändern.

ERGEBNIS

Die Position von Artikulationen in den ausgewählten Haltebogenketten wird geändert.

Platzierung von Artikulationen einzeln ändern

Sie können wählen, ob einzelne Artikulationen an der Notenkopf- oder an der Notenhalsseite platziert werden sollen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten/Akkorde aus, für die Sie die Platzierung von Artikulationen ändern möchten.

2. Aktivieren Sie in der **Artikulationen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs **Platzierung** unter der entsprechenden Überschrift für die Artikulationen, deren Platzierung Sie ändern möchten.
Aktivieren Sie z. B. **Platzierung** unter der **Dynamikartikulationen**-Überschrift, um die Platzierung von Akzenten zu ändern.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Seite Notenkopf**
 - **Seite Notenhals**
 4. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, um die Platzierung von anderen Artikulationsarten in den ausgewählten Noten/Akkorden zu ändern.
-

ERGEBNIS

Die Artikulationen werden an der ausgewählten Seite der Noten oder Akkorde platziert. Falls es dadurch zu einer Kollision mit anderen Markierungen wie z. B. Spielanweisungen kommt, nimmt Dorico Elements automatisch Anpassungen vor, um sicherzustellen, dass alle Markierungen klar und lesbar sind.

Artikulationen bei der Wiedergabe

Das Hinzufügen von Artikulationen zu Ihrer Partitur wirkt sich auf den Klang von Noten bei der Wiedergabe aus.

Wenn Sie keine Samplebibliothek haben, ändert Dorico Elements dennoch den Klang von Noten bei der Wiedergabe, wenn Sie ihnen Artikulationen hinzufügen. Ein Staccato-Zeichen führt z. B. dazu, dass Noten kürzer als gewöhnlich wiedergegeben werden, während ein Akzent für eine lautere Wiedergabe von Noten sorgt.

Wenn Sie eine Samplebibliothek haben, lädt Dorico Elements das spezifische Sample für eine Artikulation, falls ein solches Sample in Ihrer Samplebibliothek für das jeweilige Instrument enthalten ist.

Da die Artikulation für die ganze Note gilt, wird das Sample am Anfang einer Note ausgelöst. Dies gilt auch für Noten in Haltebogenketten.

Takte

Takte zeigen einen für gewöhnlich regelmäßigen Zeitabschnitt an, der der jeweiligen Anzahl von Zählzeiten entspricht und normalerweise durch die festgelegte Taktart vorgegeben wird. Takte werden von anderen Takten, die links und rechts neben ihnen liegen, durch vertikale Taktstriche getrennt.

Takte haben normalerweise für alle Spieler dieselbe Länge und dieselbe Position. In manchen Noten können jedoch Takte unterschiedlicher Länge zusammenfallen, und es gibt Situationen, in denen für einige Spieler gar keine Takte angegeben werden.

Jeder Takt hat eine Zahl, so dass Spieler bei Proben leicht erkennen können, an welcher Stelle der Noten sie sich gerade befinden. Besonders wichtig ist dies bei Noten für mehrere Spieler.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktzahlen](#) auf Seite 440

[Eingabemethoden für Takte und Taktstriche](#) auf Seite 208

Takte/Zählzeiten löschen

Sie können ganze Takte und einzelne Zählzeiten anhand des Einblendfelds für Takte und Taktstriche vollständig aus Ihrem Projekt löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:
 - Den ersten Takt, den Sie löschen möchten, bzw. die erste Note oder Pause in diesem Takt.
 - Ein Element an der rhythmischen Position, ab der Sie die Zählzeiten löschen wollen
2. Drücken Sie **Umschalttaste-B** um das Einblendfeld für Takte und Taktstriche zu öffnen.
3. Geben Sie im Einblendfeld – (Minus) gefolgt von der Anzahl der Takte bzw. Zählzeiten ein, die Sie löschen wollen.
Geben Sie zum Beispiel -6 ein, um sechs Takte bestehend aus dem ausgewählten Takt und den darauffolgenden fünf zu löschen, oder -2q, um zwei Viertelnotenzählzeiten ab der ausgewählten rhythmischen Position zu löschen.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

ERGEBNIS

Die angegebene Anzahl an Takten/Zählzeiten wird gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 208

Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur löschen

Mit der Systemspur können Sie ganze Takte und ausgewählte Zählzeiten vollständig aus Ihrem Projekt löschen – wenn Sie zum Beispiel die letzte Zählzeit im letzten Takt einer Partie löschen möchten, die mit einem Auftakt beginnt.

VORAUSSETZUNGEN

Die Systemspur wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der Systemspur im Schreibmodus den Bereich aus, den Sie löschen möchten.
2. Klicken Sie auf **Löschen** in der Systemspur. Es kann über der Systemspur erscheinen, wenn Ihre Auswahl eingeschränkt ist.



Löschen-Taste in der Systemspur



Die Systemspur ändert die Farbe, wenn Sie mit dem Mauszeiger über die **Löschen**-Taste fahren.

ERGEBNIS

Der ausgewählte Bereich ist gelöscht. Genau wie im aktivierten Einfügen-Modus, werden Noten rechts von der Auswahl nach oben verschoben, um die Lücke zu füllen.

HINWEIS

Alle Hinweise in der Auswahl werden ebenfalls gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemspur](#) auf Seite 280

[Systemspur ein-/ausblenden](#) auf Seite 281

Leere Takte am Ende von Partien löschen

Sie können leere Takte am Ende von Partien löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreibmodus ein Objekt in der Partie, die Sie trimmen möchten.
 2. Drücken Sie **Umschalttaste-B** um das Einblendfeld für Takte und Taktstriche zu öffnen.
 3. Geben Sie im Einblendfeld **trim** ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Leere Takte am Ende der ausgewählten Partie werden gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 208

[Partien trennen](#) auf Seite 294

Inhalt von Takten löschen

Sie können nur den Inhalt von Takten löschen, ohne Taktstriche oder die Takte selbst zu löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Takte aus, deren Inhalt Sie löschen möchten.

TIPP

Noten, Pausen und andere Objekte werden in Orange hervorgehoben, wenn sie ausgewählt sind.

2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Der Inhalt der ausgewählten Takte wird gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Selektionen](#) auf Seite 279

[Filter](#) auf Seite 283

Länge von Takten ändern

Sie können die Länge eines Takts ändern, so dass er kürzer oder länger dauert.

Sie können die Länge eines Takts ändern, indem Sie seine Taktart ändern. Sie können die Taktart später ausblenden, wenn Sie z. B. Musik mit unregelmäßigem Metrum schreiben und Taktstriche nur benötigen, um Notenmaterial in Gruppen anzuordnen, aber nicht, um eine Regelmäßigkeit anzuzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Taktarten](#) auf Seite 196

[Taktartangaben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 727

Takte aufteilen

Sie können Takte rhythmisch aufteilen, indem Sie die Anzahl von Zählzeiten in jedem Takt ändern. Sie können Takte an System- oder Rahmenumbrüchen visuell trennen. Dies kann bei Musik mit unregelmäßigem Metrum oder in polymetrischen Passagen erforderlich sein.

Takte durch Eingabe neuer Taktarten aufteilen

Sie können Takte in zwei oder mehr Takte aufteilen, indem Sie die Taktart ändern. Neue Taktarten gelten bis zur nächsten Taktart oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst zutrifft.

Wenn die neue Taktart nicht genau in den verfügbaren Raum passt, z. B. wenn Sie zwei 4/4-Takte (acht Viertelnoten) durch entweder zwei 3/4-Takte oder drei 3/4-Takte (sechs bzw. neun Viertelnoten) ersetzen möchten, übergeht Dorico Elements Ihre vorhandene Taktart nicht. Stattdessen wird der letzte Takt gekürzt.

Wenn Sie z. B. zwei Takte vor einer vorhandenen Taktart eine 4/4-Taktart durch eine 3/4-Taktart ersetzen, werden zwei 3/4-Takte und das Äquivalent eines 2/4-Takts erzeugt, wie in diesem Beispiel angezeigt.



Im Einfügen-Modus jedoch fügt Dorico Elements am Ende des letzten Takts mit der neuen Taktart Zählzeiten ein, um sicherzustellen, dass der letzte Takt die richtige Länge aufweist.

Nehmen wir z. B. das oben beschriebene Szenario, aber mit aktiviertem Einfügen-Modus: Zwei 4/4-Takte werden zu drei 3/4-Takten, und die zusätzliche Zählzeit zum Ausfüllen des dritten 3/4-Takts wird am Ende der Phrase hinzugefügt.



Takte durch Eingabe neuer Taktstriche aufteilen

Sie können Takte auch aufteilen, indem Sie nicht reguläre (einzelne) Taktstriche an einer beliebigen Stelle eines Takts eingeben. Dies hat keine Auswirkungen auf die Taktart.

Die Eingabe eines regulären (einzelnen) Taktstrichs in einem vorhandenen Takt setzt jedoch das Muster der Taktart ab dieser Stelle dauerhaft zurück.

Wenn Sie z. B. die dritte Viertelnote in einem 4/4-Takt auswählen und einen neuen Taktstrich einfügen, wird ab dem hinzugefügten Taktstrich ein neuer 4/4-Takt begonnen. Links vom Taktstrich entsteht dadurch das Äquivalent eines 2/4-Takts, während die Takte rechts vom hinzugefügten Taktstrich ein Taktmaß von 4/4 aufweisen, und zwar bis zur nächsten vorhandenen Taktartangabe oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt.

Nach Hinzufügen eines regulären (einzelnen) Taktstrichs wird angezeigt, welche Auswirkungen er auf die Taktart hat.



Zwei 4/4-Takte mit Viertelnoten

Durch Hinzufügen eines normalen Taktstrichs in der Hälfte des ersten 4/4-Takts wird die Taktart ab diesem Punkt neu gestartet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Taktarten](#) auf Seite 196

[Eingabemethoden für Takte und Taktstriche](#) auf Seite 208

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 312

[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 311

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 157

Takte verbinden

Sie können zwei oder mehr Takte zu einem längeren Takt verbinden, indem Sie den Taktstrich zwischen ihnen löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus den Taktstrich aus, den Sie löschen möchten.
 2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Die Takte auf beiden Seiten des Taktstrichs werden zu einem Takt verbunden. Falls nötig, werden die Noten innerhalb des neuen Takts automatisch neu verbalkt.

HINWEIS

Durch Löschen eines Taktstrichs wird nicht automatisch die Taktart geändert. Um Verwirrung zu vermeiden, empfehlen wir Ihnen, eine neue Taktart hinzuzufügen, die die neue rhythmische Dauer des Taktes widerspiegelt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktstriche löschen](#) auf Seite 437

[Eingabemethoden für Taktarten](#) auf Seite 196

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 651

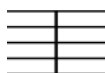
Taktstriche

Taktstriche sind vertikale Linien, die durch Notenzeilen verlaufen, um anzugeben, wie die Noten entsprechend der Taktbezeichnung in Takte unterteilt sind.

Es gibt verschiedene Arten von Taktstrichen, die in unterschiedlichen Kontexten zum Einsatz kommen:

Normal (einfach)

Ein einfacher Standard-Taktstrich, der die gesamte Höhe der Notenzeile umfasst. Bei einzeiligen Notenzeilen ragt der Taktstrich am oberen und unteren Rand der Notenzeile um ein Spatium heraus.



Doppelt

Ein doppelter Taktstrich besteht aus zwei Linien, die beide die Breite einfacher Taktstriche haben und standardmäßig ein halbes Spatium voneinander getrennt sind. Er wird oft verwendet, um erhebliche Veränderungen in der Musik anzuzeigen oder die Einführung von Studierzeichen, Tonartwechseln und Tempoänderungen zu kennzeichnen.



Letzte

Ein finaler Taktstrich besteht aus zwei Strichen: einem mit normaler Breite und einem dicken Taktstrich. Er kennzeichnet das Ende der Noten.

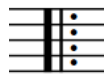


Wiederholung beginnen

Ein Strich, der den Anfang einer Wiederholung kennzeichnet, besteht aus einem dicken Taktstrich, auf den ein normaler Taktstrich und eine der folgenden Anordnungen von Punkten folgt:

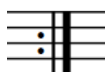
- Zwei Punkte, je einer in den beiden mittleren freien Bereichen einer fünfzeiligen Notenzeile
- Vier Punkte, je einer in allen freien Bereichen einer fünfzeiligen Notenzeile

Er zeigt den Beginn eines wiederholten Abschnitts an. Er wird zusammen mit einem Strich »Wiederholung-beenden« verwendet, der das Ende eines wiederholten Abschnitts anzeigt.



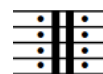
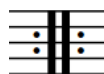
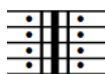
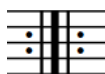
Wiederholung beenden

Ein Strich »Wiederholung-beenden« ist das Spiegelbild eines »Wiederholung-beginnen«-Strichs, besteht also aus zwei bis vier Punkten, die von einem normalen Taktstrich und einem dicken Taktstrich gefolgt werden. Er zeigt das Ende eines wiederholten Abschnitts an. Er wird zusammen mit einem Strich »Wiederholung-beginnen« verwendet, der den Anfang eines wiederholten Abschnitts anzeigt.



Wiederholung beenden/beginnen

Dieser Strich kombiniert die Striche »Wiederholung-beginnen« und »Wiederholung-beenden«. Es handelt sich um einzelne Taktstriche mit einem gemeinsamen dicken Taktstrich in der Mitte oder um zwei dicke Taktstriche ohne zusätzliche einfache Taktstriche. Auf beiden Seiten befinden sich entweder zwei oder vier Wiederholungspunkte. Er wird verwendet, wenn ein wiederholter Abschnitt unmittelbar auf einen anderen, separaten wiederholten Abschnitt folgt.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Takte und Taktstriche](#) auf Seite 208
[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 367

Taktstriche löschen

Sie können Taktstriche löschen, ohne dass dies Auswirkungen auf die rhythmischen Positionen von Noten hat.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Taktstriche aus, die Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.

ERGEBNIS

Der Taktstrich wird gelöscht. Die zwei Takte auf den Seiten des Taktstrichs werden zu einem Takt mit derselben Anzahl von Zählzeiten kombiniert; die Taktart wird dabei nicht geändert.

Um Verwirrung zu vermeiden, können Sie eine neue Taktart hinzufügen, die die neue rhythmische Dauer des Takts widerspiegelt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Taktarten](#) auf Seite 196

Taktstriche rhythmisch verschieben

Sie können Taktstriche nur an neue rhythmische Positionen verschieben, indem Sie neue Taktstriche an den gewünschten Positionen eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Geben Sie im Schreiben-Modus einen neuen Taktstrich der gewünschten Art an der gewünschten Position ein.
2. Löschen Sie den Taktstrich an der alten Position.

HINWEIS

Sie können diese Schritte beliebiger Reihenfolge ausführen. Durch das Löschen von Taktstrichen können sich jedoch Noten- und Balkengruppierungen ändern. Wenn Sie einen neuen Taktstrich auf Basis bestimmter Phrasen auswählen, kann es dadurch schwieriger werden, die neue Position zu finden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Takte und Taktstriche](#) auf Seite 208

Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen

Um das Auffinden bestimmter Instrumente innerhalb einer Partitur zu erleichtern, können Taktstriche innerhalb von Instrumenten- und Notenzeilengruppen durchgehend verlaufen.

Taktstriche in Notenzeilengruppen

Wenn Taktstriche nur in einzelnen Notenzeilen angezeigt werden, kann es deutlich schwieriger sein, bestimmte Zeilen auf Anhieb zu finden. Wenn Taktstriche jedoch innerhalb von Instrumentengruppen in der Partitur durchgehend verlaufen, sind Instrumentenfamilien als Blöcke erkennbar, was das Auffinden von Instrumenten viel einfacher macht.

A musical score for a full orchestra. Each instrument part (Flute, Oboe, Clarinet in Bb, Bassoon, Horn in F1, Horn in F2, Trumpet in Bb, Trombone, Tuba, Tympani, Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, Double Bass) has its own staff with a time signature placed at the beginning of the staff. The time signatures are not connected to the rest of the staff.

Taktstriche an einzelnen Notenzeilen

A musical score for a full orchestra. The time signatures are placed at the beginning of the first staff of each instrument group (Flute/Oboe, Clarinet/Bassoon, Horns, Trumpets/Trombones/Tuba, Tympani, Violins, Viola/Cello/Double Bass) and run through all the staves of that group, indicating a common time signature for the entire group.

Durchgehende Taktstriche innerhalb von Instrumentengruppen

Taktstriche verlaufen innerhalb von Notenzeilengruppen durchgehend, wenn die Gruppen durch eine Klammer verbunden sind. Welche Notenzeilen in eine Klammer eingeschlossen werden,

hängt von der Instrumentierung und vom Kontext ab; normalerweise werden jedoch Instrumente derselben Familie, z. B. Holzbläser oder Streicher, durch Klammern verbunden.

In Dorico Elements können Sie nur festlegen, welche Notenzeilen in Klammern zusammen gefasst werden, indem Sie ein neues Projekt starten, in dem Sie die entsprechende Vorlage für das Klammern von Notenzeilen verwenden.

Benutzerdefinierte Taktstrichgruppen

Sie können benutzerdefinierte Taktstrichverbindungen und Klammergruppierungen erstellen, indem Sie Ihre Spieler manuell in Gruppen arrangieren. Wenn einer oder mehrere der Spieler in Ihrer Gruppe zuvor in einer anderen Gruppe waren, bleiben alle verbleibenden Instrumente in der früheren Gruppe verbunden.

Sie können einen einzelnen Spieler in seine eigene Spielergruppe setzen, so dass er separat angezeigt wird, um zum Beispiel den Solisten in einem Konzert vom Rest des Ensembles zu trennen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammern gemäß den Projektvorlage-Kategorien](#) auf Seite 60

[Spielergruppen hinzufügen](#) auf Seite 122

[Spieler zu Gruppen hinzufügen](#) auf Seite 122

[Spielergruppen löschen](#) auf Seite 122

Notenzeilen an Taktartänderungen durch Taktstriche verbinden

Sie können in einzelnen Layouts alle Notenzeilen an Taktartänderungen durch einen Taktstrich verbinden, unabhängig von Ihrem Verklammerungsstil.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartänderungen aus, an denen Sie alle Notenzeilen durch einen Taktstrich verbinden möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Taktstrich verbindet alle Systeme** in der **Taktarten**-Gruppe.

ERGEBNIS

Alle Notenzeilen im Layout, das aktuell im Notenbereich geöffnet ist, werden an den ausgewählten Taktartänderungen durch einen Taktstrich verbunden.

Taktzahlen

Taktzahlen stellen in Noten mit mehreren Spielern einen unverzichtbaren Referenzpunkt dar und verdeutlichen die chronologische Abfolge der Musik. Sie zeigen an, wo sich die Spieler im Stück befinden, so dass sie sich bei Proben und Konzerten jederzeit zurechtfinden können.

Taktzahlen können auch bei der Anfertigung von Einzelstimmen und Partituren nützlich sein, da Sie Taktzahlen und Studierzeichen verwenden können, um eine Einzelstimme schnell mit der Partitur zu vergleichen und ihre Richtigkeit zu prüfen.

In Dorico Elements werden Taktzahlen automatisch unter Verwendung der gängigsten Praxis angezeigt: Standardmäßig stehen Taktzahlen in Partituren und Einzelstimmen am Beginn jedes Systems.

Manchmal ist es jedoch auch nützlich, eine Taktzahl für jeden Takt anzuzeigen; bei Filmmusik-Partituren wird dies häufig gemacht. Sie können Taktzahlen auch in regelmäßigen Intervallen anzeigen, z. B. alle fünf Takte. Dies kann jedoch irreführend sein, da der Eindruck entstehen könnte, die jeweiligen Takte hätten eine besondere Bedeutung; dies gilt insbesondere, wenn Taktzahlen mit einer Einfassung angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Häufigkeit von Taktzahlen ändern](#) auf Seite 441

[Einfassungstyp für Taktzahlen ändern](#) auf Seite 442

Darstellung von Taktzahlen

Sie können Darstellung, Häufigkeit und Position von Taktzahlen in jedem Layout einzeln ändern.

Layout-Optionen

Auf der **Taktzahlen**-Seite in den **Einrichten** > **Layout-Optionen** können Sie die folgenden Aspekte der Darstellung und Positionierung von Taktzahlen ändern:

- Absatzstil von Taktzahlen in den ausgewählten Layouts
- Häufigkeit von Taktzahlen
- Platzierung über/unter der Notenzeile
- Abstand von der Notenzeile und von anderen Objekten
- Horizontale Position
- Einfassungstyp
- Taktzahlen an Studierzeichen ausblenden/anzeigen
- Erste Taktzahl ausblenden/anzeigen, wenn Taktzahlen an jedem Takt angezeigt werden

Im Dialog können Sie die Optionen für Taktzahlen für jedes Instrumenten-Layout und Gesamtpartitur-Layouts unabhängig voneinander ändern. Sie können zum Beispiel unterschiedliche Häufigkeiten für Taktzahlen in unterschiedlichen Layouts verwenden, und Taktzahlen für jeden Takt in Gesamtpartitur-Layouts anzeigen, aber nur den Anfang jedes Systems in den Einzelstimmen-Layouts.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einfassungstyp für Taktzahlen ändern](#) auf Seite 442

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 94

Häufigkeit von Taktzahlen ändern

Sie können die Häufigkeit der Anzeige von Taktzahlen in jedem Layout unabhängig von anderen Layouts ändern. Sie können z. B. Taktzahlen in vollständigen Partitur-Layouts öfter oder weniger oft anzeigen als in Einzelstimmen-Layouts.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Häufigkeit von Taktzahlen ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Taktzahlen** in der Seitenliste.
4. Wählen Sie im **Häufigkeit**-Bereich eine der folgenden Optionen für **Taktzahlen anzeigen**:
 - **In jedem System**
 - **Alle n Takte**
 - **In jedem Takt**
 - **Keine**
5. Optional: Wenn Sie **Alle n Takte** ausgewählt haben, legen Sie eine benutzerdefinierte Häufigkeit für Taktzahlen fest, indem Sie den Wert für **Intervall** ändern.
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Häufigkeit von Taktzahlen in den ausgewählten Layouts wird geändert.

Indem Sie den **Intervall**-Wert ändern, legen Sie fest, wie häufig Taktzahlen angezeigt werden. Wenn Sie z. B. einen Intervallwert von 10 einstellen, werden Taktzahlen an jedem 10. Takt angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Taktzahlen](#) auf Seite 440

Absatzstile für Taktzahlen ändern, die in Layouts verwendet werden

Sie können den Absatzstil für Taktzahlen in jedem Layout einzeln auswählen. Standardmäßig verwenden Taktzahlen in Gesamtpartitur-Layouts und in Einzelstimmen-Layouts unterschiedliche Absatzstile.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie einen benutzerdefinierten Absatzstil für Taktzahlen in einigen Layouts verwenden möchten, haben Sie diesen bereits im **Absatzstile**-Dialog erstellt.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.

2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Absatzstile ändern möchten, die Sie für Taktzahlen verwenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
 3. Klicken Sie auf **Taktzahlen** in der Seitenliste.
 4. Wählen Sie im **Darstellung**-Unterabschnitt einen Absatzstil aus dem **Absatzstil**-Menü aus.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Der ausgewählte Absatzstil wird für alle Taktzahlen in den ausgewählten Layouts verwendet.

Einfassungstyp für Taktzahlen ändern

Wenn Sie möchten, dass die Taktzahlen sich abheben, können Sie sie in einen rechteckigen oder kreisförmigen Rahmen einfassen. Sie können den Einfassungstyp für Taktzahlen in jedem Layout unabhängig von anderen Layouts ändern.

Sie können z. B. Taktzahlen in vollständigen Partitur-Layouts mit rechteckigen Einfassungen anzeigen und ohne Einfassungen in Einzelstimmen-Layouts.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie den Einfassungstyp für Taktzahlen ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
 3. Klicken Sie auf **Taktzahlen** in der Seitenliste.
 4. Wählen Sie im **Darstellung**-Bereich eine der folgenden Optionen für den **Einfassungstyp**:
 - **Keine**
 - **Rechteck**
 - **Kreis**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Taktzahlen in den ausgewählten Layouts werden innerhalb Ihres ausgewählten Einfassungstyps angezeigt. Die Größe der Einfassung ist relativ zur Schriftgröße der Taktzahlen, aber die Größe und Form der Einfassung werden auch durch Ihre Abstandswerte bestimmt.

BEISPIEL

10

Taktzahl ohne Einfassung

10

Taktzahl mit rechteckiger
Einfassung

10

Taktzahl mit kreisförmiger
Einfassung

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 94

Taktzahlen in Einzelstimmen

Sie können die Taktzahlen in jedem einzelnen Layout unterschiedlich anzeigen, einschließlich der Verwendung unterschiedlicher Schriftgrößen, Schriften, Frequenzen und Einfassungstypen. Einzelstimmen erfordern oft Taktzahlen, die anders formatiert sind als jene in den Gesamtpartitur-Layouts.

Standardmäßig gibt es Dorico Elements zwei Absatzstile für Taktzahlen: Einen für Gesamtpartitur-Layouts und einen für Einzelstimmen-Layouts, anfangs aber haben beide Absatzstile dieselben Einstellungen. Sie können die Einstellungen für diese Absatzstile einzeln ändern, zum Beispiel wenn Sie den Absatzstil für Taktzahlen in Einzelstimmen-Layouts auf eine fette kursive Schrift, den Absatzstil für Taktzahlen in Gesamtpartitur-Layouts mit einer einfachen Schrift mit einer sehr viel größeren Schriftgröße einstellen möchten.

Zusätzlich zur Änderung der Darstellung von Taktzahlen-Schriften können Sie die folgenden Aspekte der Darstellung von Taktzahlen unabhängig in jedem Layout ändern:

- Häufigkeit von Taktzahlen
- Mindestabstand von der Notenzeile und anderen Objekten
- Horizontale Position
- Einfassungstyp

Sie können z. B. in Gesamtpartitur-Layouts Taktzahlen an jedem Takt anzeigen, in Einzelstimmen-Layouts jedoch nur am Beginn jedes Systems.

HINWEIS

Durch Ändern der Werte für Einfassungsgrößen, Abstände und Linienstärken ändern Sie die entsprechenden Aspekte der Taktzahl-Einfassungen in allen Layouts innerhalb des Projekts.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Absatzstile für Taktzahlen ändern, die in Layouts verwendet werden](#) auf Seite 441

[Häufigkeit von Taktzahlen ändern](#) auf Seite 441

[Abstand zwischen Taktzahlen und Notenzeile/anderen Objekten ändern](#) auf Seite 445

Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/ anzeigen

Sie können Taktzahl-Bereiche in Mehrtaktpausen ein- und ausblenden, zum Beispiel, um in Einzelstimmen-Layouts die Takte zu kennzeichnen, in denen die Spieler nicht spielen. Mehrtaktpausen können Taktwiederholungsregionen beinhalten, wenn Sie entschieden haben, Taktwiederholungsregionen, sowie leere Takte mit Mehrtaktpausen zusammenzulegen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen aus- bzw. einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
 3. Klicken Sie auf **Taktzahlen** in der Seitenliste.
 4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Anzeigen und Ausblenden**-Unterabschnitt **Taktzahlbereiche unter Mehrtaktpausen und zusammengelegten Taktwiederholungen anzeigen**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Taktzahlbereiche werden unter Mehrtaktpausen und zusammengelegten Taktwiederholungen im ausgewählten Layout angezeigt, wenn die Option aktiviert ist und ausgeblendet, wenn sie deaktiviert ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 651

Hilfstaktzahlen ein-/ausblenden

Sie können Hilfstaktzahlen in jedem Takt und über jedem System in der Seitenansicht und fortlaufenden Ansicht unabhängig voneinander ein- und ausblenden, um einen besseren Überblick über die Taktanzahl in Partituren mit vielen Notenzeilen zu erhalten. Hilfstaktzahlen werden nicht gedruckt.

VORGEHENSWEISE

- Blenden Sie Hilfstaktzahlen auf eine der folgenden Arten ein bzw. aus:
 - Um Hilfstaktzahlen in der Seitenansicht ein- bzw. auszublenden, wählen Sie **Ansicht > Taktzahlen > Seitenansicht**.
 - Um Hilfstaktzahlen in der fortlaufenden Ansicht ein- bzw. auszublenden, wählen Sie **Ansicht > Taktzahlen > Fortlaufende Ansicht**.
-

ERGEBNIS

Die Hilfstaktzahlen werden für jeden Takt und über jeder Notenzeile in der entsprechenden Ansicht eingublendet, wenn ein Häkchen neben der entsprechenden Menüoption gesetzt ist, und ausgeblendet, falls das Häkchen fehlt.

Positionen von Taktzahlen

Taktzahlen werden üblicherweise am Anfang jedes Systems angezeigt, über der Notenzeile und in Ausrichtung mit dem ursprünglichen Taktstrich. Auf der **Taktzahlen**-Seite der **Layout-Optionen** können Sie die Standardpositionen und Frequenz von Taktzahlen in jedem Layout einzeln ändern.

Sie könnten z. B. in Gesamtpartitur-Layouts Taktzahlen an jedem Takt anzeigen, in Einzelstimmen-Layouts jedoch nur am Beginn jedes Systems.

HINWEIS

Taktzahlen können nur an einer einzigen Position pro System angezeigt werden. Sie können Taktzahlen nicht über/unter mehreren Notenzeilen in einem einzelnen System anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Positionierung von Taktzahlen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 446

Horizontale Position von Taktzahlen ändern

Sie können die horizontale Position von Taktzahlen in jedem Layout unabhängig ändern. Sie können z. B. Taktzahlen in Gesamtpartitur-Layouts in der Mitte von Takten zentriert anordnen, aber in Einzelstimmen-Layouts auf Taktstrichen zentriert anordnen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die horizontale Position von Taktzahlen ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
 3. Klicken Sie auf **Taktzahlen** in der Seitenliste.
 4. Wählen Sie im **Horizontale Position**-Unterabschnitt eine der folgenden Optionen für **Horizontale Position**:
 - **Auf Taktstrich zentriert**
 - **Auf Takt zentriert**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Auf Taktstrich zentriert zeigt Taktzahlen über Taktstrichen an, oben links vom Takt.

Auf Takt zentriert zeigt Taktzahlen über der Notenzeile an, in der Mitte des Takts.

Abstand zwischen Taktzahlen und Notenzeile/anderen Objekten ändern

Sie können den Mindestabstand zwischen den Taktzahlen und der Notenzeile ändern und einen separaten Wert für den Abstand zwischen Taktzahlen und anderen Objekten in jedem Layout unabhängig festlegen. Sie können z. B. Taktzahlen in Gesamtpartitur-Layouts weiter von der Notenzeile/anderen Objekten positionieren als in Einzelstimmen-Layouts.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie den Mindestabstand von Taktzahlen zur Notenzeile ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Taktzahlen** in der Seitenliste.

4. Optional: Ändern Sie im **Platzierung**-Unterabschnitt den Wert für **Mindestabstand von Notenzeilen**.
Der Standardwert beträgt 2 Spatien.
 5. Optional: Ändern Sie im **Platzierung**-Unterabschnitt den Wert für **Mindestabstand von anderen Objekten**.
Der Standardwert beträgt 3/4 Spatium.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie die Werte vergrößern, werden Taktzahlen weiter von der Notenzeile und/oder anderen Objekten abgerückt, und zwar je nach Ihrer Einstellung für **Positionierung relativ zur Notenzeile** entweder über oder unter die Notenzeile. Wenn Sie die Werte verkleinern, werden Taktzahlen näher an die Notenzeile und/oder andere Objekte gerückt.

HINWEIS

Diese Optionen wirken sich auf den Mindestabstand zwischen Taktzahlen und die Notenzeile, sowie die Notenzeile und andere Objekte aus, so dass Taktzahlen weiter entfernt positioniert werden können, um Kollisionen zu vermeiden.

Positionierung von Taktzahlen relativ zur Notenzeile ändern

Sie können für jedes Layout einzeln einstellen, an welcher Seite der Notenzeile Taktzahlen angezeigt werden sollen. Z. B. können Taktzahlen in Gesamtpartitur-Layouts unter der Notenzeile und in Einzelstimmen-Layouts über der Notenzeile angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Platzierung von Taktzahlen ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
 3. Klicken Sie auf **Taktzahlen** in der Seitenliste.
 4. Wählen Sie im **Platzierung**-Unterabschnitt eine der folgenden Optionen für **Positionierung relativ zur Notenzeile** aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Positionierung von Taktzahlen relativ zur Notenzeile wurde in den ausgewählten Layouts geändert.

Taktzahlen in Taktarten ausblenden, die in Positionen von Systemobjekten angezeigt werden

Sie können beschließen, die Option Taktzahlen auszublenden, wenn sie sich an derselben rhythmischen Position befinden, wie die Taktarten, die in den Positionen von Systemobjekten

angezeigt werden, da die resultierende Kollision sich nur schwer visuell auflösen lässt, wenn Taktzahlen auf Taktstrichen zentriert werden.

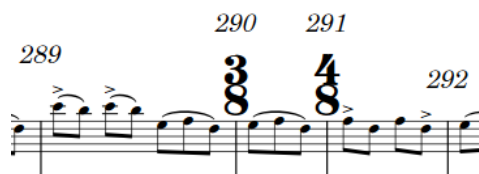
VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Taktzahlen bei Taktarten ausblenden möchten, die an den Positionen von Systemobjekten angezeigt werden. Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
 3. Klicken Sie auf **Taktzahlen** in der Seitenliste.
 4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Anzeigen und Ausblenden**-Unterabschnitt **Taktzahlen an Taktarten an Systemobjektpositionen anzeigen**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Taktzahlen werden bei Taktarten angezeigt, die an Positionen von Systemobjekten angezeigt werden, wenn die Option aktiviert ist und ausgeblendet, wenn die Option deaktiviert ist.

BEISPIEL



Taktzahlen, die in Taktarten an Positionen von Systemobjekten angezeigt werden



Taktzahlen, die in Taktarten an Positionen von Systemobjekten ausgeblendet werden

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktarten](#) auf Seite 716

[Große Taktarten](#) auf Seite 721

Taktzahländerungen

Taktzahlen haben eine bestimmte Abfolge: Jeder Takt besitzt eine eindeutige Taktnummer, die die vorhergehende fortsetzt. Sie können die Abfolge von Taktzahlen jedoch manuell ändern; auch ein Wechsel in eine untergeordnete Abfolge ist möglich.

In Dorico Elements können Sie im Dialog **Taktzahländerung einfügen** die folgenden Arten von Änderungen an Taktzahlabfolgen vornehmen:

Primär

Fügt eine Änderung zur grundlegenden Taktzahlabfolge hinzu, der die Takte in Ihrem Projekt standardmäßig in einer bestimmten Abfolge in jeder Partie standardmäßig einzeln folgen.

Untergeordnet

Fügt eine sekundäre Taktzahlabfolge hinzu, die Buchstaben anstelle von Zahlen verwendet, um die Abfolge anzugeben. Dies kann nützlich sein, wenn eine neue

Version eines Stücks mehr Takte enthält als das Original, die ursprünglichen Taktzahlen jedoch beibehalten werden müssen.

Nicht einschließen

Schließt den ausgewählten Takt aus der aktuellen Taktzahlabfolge aus. Wenn Taktzahlen in jedem Takt angezeigt werden, wird keine Taktzahl in Takten angezeigt, für die Sie **Nicht einschließen** ausgewählt haben.

Primär fortsetzen

Stellt die Taktzahlabfolge wieder auf die **Primäre** Abfolge ein, ohne dass dazwischen liegende Takte gezählt werden, z. B. nach einer Reihe von Takten, die der **Untergeordnet**-Taktzahlabfolge folgen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Untergeordnete Taktzahlen](#) auf Seite 449

Taktzahländerungen hinzufügen

Sie können Taktzahländerungen manuell zu Taktzahlabfolgen hinzufügen, zum Beispiel, wenn Sie möchten, dass Taktzahlen in der zweiten Partie in Ihrem Projekt die Abfolge aus der ersten Partie fortsetzen, statt erneut mit Takt 1 zu beginnen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eines der folgenden Elemente aus:
 - Ein Element in dem Takt, ab dessen Beginn Sie die Taktzahlabfolge ändern möchten.
 - Eine vorhandene Taktzahl oder einen vorhandenen Taktstrich, ab der/dem Sie die Taktzahlabfolge ändern möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Taktzahlen > Taktzahländerung hinzufügen** um den Dialog **Taktzahländerung einfügen** zu öffnen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Typ** aus:
 - **Primär**
 - **Untergeordnet**
 - **Nicht einschließen**
 - **Primär fortsetzen**
4. Optional: Wenn Sie **Primär** oder **Untergeordnet** auswählen, ändern Sie die Taktzahl, an der die Änderung der Taktzahlabfolge beginnen soll, indem Sie den Wert im entsprechenden Wertefeld ändern.
5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die Taktzahl wird ab dem Beginn des Takts geändert, in dem Sie ein Element ausgewählt haben, oder ab der Position einer ausgewählten Taktzahl bzw. eines ausgewählten Taktstrichs.

Dies wirkt sich auf die entsprechende Taktzahlabfolge ab der geänderten Taktzahl bis zur nächsten Taktzahländerung bzw. bis zum Ende der Partie aus.

Taktzahländerungen löschen

Sie können hinzugefügte Taktzahländerungen wieder löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Taktzahlwechsel aus, die Sie löschen möchten.

2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Die Taktzahländerungen werden gelöscht. Die Takte nach der gelöschten Änderung folgen der vorigen Taktzahlabfolge bis zur nächsten Taktzahländerung bzw. bis zum Ende der Partie.

Untergeordnete Taktzahlen

Untergeordnete Taktzahlen sind nützlich, um Wiederholungsenden zu nummerieren, und in Situationen, in denen Noten verändert wurden, die ursprünglichen Taktzahlen jedoch beibehalten werden müssen.

Sie können untergeordnete Taktzahlen z. B. verwenden, um zu zeigen, an welchen Stellen Noten hinzugefügt wurden, falls bereits Proben mit einer vorherigen, kürzeren Version stattgefunden haben. In solchen Fällen bringen Spieler bestimmte Teile des Stücks vermutlich bereits mit bestimmten Taktzahlen in Verbindung. Wenn also nach Takt **10** vier Takte hinzugefügt werden müssten, würden diese mit **10a** bis **10d** beschriftet. Danach würden die Taktzahlen, genau wie vor dem Hinzufügen der neuen Takte, mit **11** fortfahren.

Dies könnte auch nützlich sein, wenn Sie unterschiedliche Taktzahlen für ein Wiederholungsende verwenden möchten.

Untergeordnete Taktzahlen werden kleingeschrieben angezeigt.

4a

Kleingeschriebene untergeordnete Taktzahl

Untergeordnete Taktzahlen hinzufügen

Sie können eine untergeordnete Taktzahlabfolge erstellen, die von Ihrer primären Taktzahlabfolge unabhängig ist. Dies kann nützlich sein, wenn Sie neue Takte einfügen möchten, ohne die Taktzahlen bereits vorhandener folgender Takte zu ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eines der folgenden Elemente aus:
 - Ein Element in dem Takt, ab dessen Beginn die untergeordneten Taktzahlen beginnen sollen.
 - Eine vorhandene Taktzahl oder einen vorhandenen Taktstrich, ab der/dem die untergeordneten Taktzahlen beginnen sollen.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Taktzahlen > Taktzahländerung hinzufügen** um den Dialog **Taktzahländerung einfügen** zu öffnen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
 3. Um das **Untergeordnet**-Wertefeld zu aktivieren, wählen Sie **Untergeordnet** für **Typ**.
 4. Sie können den ersten Buchstaben in der untergeordneten Taktzahlabfolge ändern, indem Sie den Wert im **Untergeordnet**-Wertefeld ändern.
Der entsprechende Buchstabe wird rechts neben dem Wertefeld angezeigt. Wenn Sie z. B. 1 in das Wertefeld eingeben, wird **a** angezeigt; wenn Sie 2 eingeben, wird **b** angezeigt usw.
 5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die untergeordnete Taktzahlabfolge beginnt ab dem Takt, in dem Sie ein Element ausgewählt haben, oder ab der Position einer ausgewählten Taktzahl bzw. eines ausgewählten Taktstrichs. Sie hat dieselbe Taktzahl wie der Takt, der ihr unmittelbar vorausgeht, aber in Verbindung mit dem untergeordneten Buchstaben.

Wenn Sie z. B. eine untergeordnete Taktzahlabfolge ab dem ursprünglichen Takt 5 beginnen, beginnt die Abfolge mit 4a und fährt bis zur nächsten Taktzahländerung bzw. bis zum Ende der Partie fort.

Zur primären Taktzahlenabfolge zurückkehren

Sie können den Punkt angeben, an dem Sie nach einem Abschnitt mit untergeordneten Taktzahlen zur primären Taktzahlenabfolge zurückkehren möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eines der folgenden Elemente aus:
 - Ein Element in dem Takt, ab dessen Beginn Sie zur primären Taktzahlenabfolge zurückkehren wollen.
 - Eine vorhandene Taktzahl oder einen vorhandenen Taktstrich, ab der/dem Sie zur primären Taktzahlenabfolge zurückkehren möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Taktzahlen > Taktzahländerung hinzufügen** um den Dialog **Taktzahländerung einfügen** zu öffnen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
 3. Wählen Sie **Primär fortsetzen** als **Typ**.
Text, der die neue Taktzahl anzeigt, erscheint unter dem Wertefeld für **Primär** und **Untergeordnet**. Zum Beispiel, **Primäre Abfolge wird ab Takt 5 fortgesetzt**.
 4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die primäre Taktzahlabfolge wird ab dem Takt fortgesetzt, in dem Sie ein Element ausgewählt haben, oder ab der Position einer ausgewählten Taktzahl bzw. eines ausgewählten Taktstrichs.

TIPP

Sie müssen untergeordnete Taktzahländerungen nicht in chronologischer Reihenfolge hinzufügen. Sie können eine Rückkehr zur primären Taktzahlenabfolge eingeben, bevor Sie die untergeordnete Taktzahlenabfolge hinzufügen.

Taktzahlen und Wiederholungen

Wiederholungen werden standardmäßig Dorico Elements nicht in die Taktzahlen einbezogen. Wenn beispielsweise das erste Ende in Takt 10 endet, beginnt das zweite Ende in Takt 11, obwohl der erste Abschnitt wiederholt wird und somit mehr als zehn Takte gespielt wurden.

Das Einbeziehen von Wiederholungen in den Taktzahlen derart, dass die Taktzahlen die Gesamtzahl der gespielten Takte, statt der Taktanzahl auf der Seite wiedergibt, kann Noten mit mehreren Durchläufen verständlicher machen, da Sie sich auf eine bestimmte Taktnummer für jeden Durchlauf beziehen können statt beispielsweise »Takt acht im dritten Durchlauf«.

2 (12)



Taktzahl für die folgende Wiederholung angezeigt in Klammern neben der anfänglichen Taktzahl

In Dorico Elements können Sie nicht automatisch Wiederholungen in die Zählung der Taktnummern einfügen. Sie können jedoch Taktzahländerungen manuell eingeben, wenn Sie möchten, dass die Taktzahlen die Gesamtanzahl von gespielten Takten wiedergibt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktzahländerungen hinzufügen](#) auf Seite 448

Verbalkung

Ein Balken ist eine Linie, die Noten miteinander verbindet, um eine rhythmische Gruppierung anzuzeigen; diese Gruppierung variiert entsprechend der metrischen Struktur der aktuellen Taktart.

Diese Art der Gruppierung von Noten hilft Musikern dabei, schnell zu berechnen, wie genau sie ihren jeweiligen Rhythmus spielen müssen. Außerdem hilft sie ihnen dabei, ihrer Stimme und gegebenenfalls auch dem Dirigenten zu folgen.

Sofern für die aktuelle Taktart und die Position im Takt angemessen, werden Balken in Dorico Elements automatisch gesetzt, wenn Sie zwei oder mehr benachbarte Noten oder Akkorde eingeben, die eine Achtelnote oder kürzer dauern.



Mehrere Balkengruppen in einer 6/8-Taktart

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 154

Noten manuell verbalken

Sie können Noten manuell verbalken, einschließlich Noten, die über Taktstriche, sowie über System- und Rahmenumbrüche hinausgehen, zum Beispiel, wenn Sie eine Phrase anders verbalken wollen als dies üblicherweise in der aktuellen Taktart geschieht.

Balken bleiben standardmäßig innerhalb von Takten und Systemen. Damit also Balken Taktstriche, Systemumbrüche und Rahmenumbrüche überqueren, müssen Sie eine Verbalkung der entsprechenden Phrase erzwingen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie verbalken möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Verbalkung > Verbalken**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden verbalkt, auch dann, wenn sie über Taktstriche, System- oder Rahmenumbrüche hinausgehen.

Wenn es Noten auf einer Seite der neuen Balkengruppe gibt, die zuvor mit einem Teil Ihrer Auswahl oder der gesamten Auswahl verbalkt waren, werden sie entweder durch separate Balken verbunden oder ohne Balken angezeigt. Dies hängt davon ab, wie viele Noten auf beiden Seiten im Takt verbleiben.

HINWEIS

Selbst wenn ein Teil der verbalkten Gruppe zuvor einen zentrierten Balken hatte, ist der neue Balken nicht zentriert.

Verbalkung von Noten aufheben

Sie können alle Noten in einer verbalkten Gruppe trennen, so dass jede Note mit Ihrer eigenen Fahne angezeigt wird, zum Beispiel, wenn schnelle Rhythmen silbische Texteingstellungen haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Verbalkung Sie aufheben möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Verbalkung > Verbalkung aufheben**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

Richtung von Teilbalken ändern

Dorico Elements fügt automatisch Teilbalken ein, wenn sie erforderlich sind. Sie können ändern, auf welcher Seite von Notenhälsen einzelne Teilbalken angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, bei denen Sie die Richtung der Teilbalken ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Teilbalkenrichtung** in der **Verbalkung**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Links**
 - **Rechts**
-

ERGEBNIS

Der Teilbalken wird an der entsprechenden Seite des Notenhalses angezeigt.

BEISPIEL



Teilbalkenrichtung **Links**



Teilbalkenrichtung **Rechts**

Balkengruppen

Noten werden üblicherweise als herkömmliche Gruppen verbalkt, um das Metrum widerzuspiegeln. Sie können in Dorico Elements Noten auf unterschiedliche Weise verbalken.

- Sie können Balkengruppen festlegen, indem Sie die Unterteilung von Taktarten steuern.
- Sie können Balkengruppen einzeln ändern, indem Sie die Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich verwenden oder indem Sie **Bearbeiten > Verbalkung** und dann eine der verfügbaren Optionen wählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten manuell verbalken](#) auf Seite 452

Balken entsprechend den Taktarten

Standard-Balkengruppierungen werden durch die Taktart vorgegeben. Sie können sie anpassen, indem Sie die Unterteilung von Zählzeiten innerhalb von Takten festlegen.

Dorico Elements hat Standard-Verbalkungseinstellungen für häufig genutzte Taktarten, die auf allgemeinen Konventionen basieren. Die Taktarten 3/4 und 6/8 beinhalten zum Beispiel dieselbe Anzahl von Zählzeiten, geben aber unterschiedliche Metren an und werden daher unterschiedlich verbalkt. Standardmäßig werden in 3/4-Takten Achtelnoten-Phrasen innerhalb eines Taktes durch Balken verbunden und Phrasen aus anderen Noten werden in Viertelnoten verbalkt, während Phrasen in 6/8-Takten in punktierten Viertelnoten verbalkt werden.

Wenn Sie die Balkengruppierung präziser steuern möchten, können Sie eine benutzerdefinierte Taktart mit expliziter rhythmischer Unterteilung eingeben. Daraufhin verbalkt Dorico Elements Phrasen automatisch gemäß dieser Unterteilung. Wenn Sie z. B. [7]/8 in das Taktarten-Einblendfeld eingeben, bedeutet das, dass alle sieben Achtelnoten zusammen verbalkt werden; wenn Sie jedoch [2+2+3]/8 eingeben, werden die sieben Achtelnoten in zwei Zweier- und eine Dreiergruppe unterteilt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 466

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 467

Balkengruppen trennen

Sie können Balken und sekundäre Balken an bestimmten rhythmischen Positionen in zwei Balkengruppen auftrennen. Sie können auch sekundäre Balken innerhalb von Balkengruppen trennen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Notenköpfe rechts von der Position aus, an der Sie den Balken trennen möchten.
2. Trennen Sie den Balken oder sekundären Balken auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Verbalkung > Balken trennen**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Verbalkung > Sekundären Balken unterbrechen**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Balken/sekundäre Balken werden links von jeder ausgewählten Note getrennt, wobei die Noten auf beiden Seiten der Unterbrechung gruppiert bleiben, sofern es mindestens zwei verbalkte Noten auf jeder Seite gibt, die eine Balkengruppe bilden können.

HINWEIS

Um die gesamte Auswahl zu entbalken und allen Noten in der Gruppe einzelne Fahnen zu geben, können Sie die Verbalkung für alle Noten aufheben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbalkung von Noten aufheben](#) auf Seite 453

Balkengruppierung zurücksetzen

Sie können alle Änderungen, die Sie an der Balkengruppierung von Noten und Akkorden vorgenommen haben, rückgängig machen. Dies kann z. B. nützlich sein, wenn die Verbalkung der MusicXML-Dateien, die Sie importiert haben, nicht korrekt ist.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten/Akkorde aus, deren Verbalkung Sie zurücksetzen möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Verbalkung > Verbalkung zurücksetzen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Balkengruppierung wird auf Ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt.

Balkenplatzierung relativ zur Notenzeile

Sie können die notenzeilenabhängige Platzierung der Notenhäse in Balken ändern, so dass Balken im Hinblick auf ihre Standardposition auf der anderen Seite der Notenzeile angezeigt werden.

Die Standardplatzierung von Balken relativ zur Notenzeile wird von den Notenzeilenpositionen der Noten innerhalb der Balkengruppe bestimmt.

Das bedeutet, dass die am weitesten von der mittleren Linie der Notenzeile entfernte Note die Platzierung des Balkens vorgibt. Es gibt allerdings Ausnahmen von dieser Regel und andere Gesichtspunkte, die sich auf die Platzierung von Balken relativ zur Notenzeile auswirken können.

Bei einer Änderung der Platzierung von Balken relativ zur Notenzeile wird die Richtung der Notenhäse innerhalb des Balkens geändert. Daher interpretiert Dorico Elements Änderungen der Platzierung von Balken relativ zur Notenzeile als Notenhalsänderung.

Platzierung von Balken relativ zur Notenzeile ändern

Sie können ändern, an welcher Seite der Notenzeile ein Balken angezeigt wird, indem Sie eine Änderung der Halsrichtung erzwingen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie mindestens eine Note in jeder der verbalkten Phrasen aus, deren notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten.
2. Erzwingen Sie die Halsrichtung von Noten in den ausgewählten Balken auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Hals > Hals aufwärts erzwingen**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Hals > Hals Abwärts erzwingen**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Der Balken wird auf der Seite der Notenzeile angezeigt, die der erzwungen Halsrichtung entspricht.

Änderungen der Balkenplatzierung entfernen

Sie können Änderungen an der Platzierung von Balken relativ zur Notenzeile rückgängig machen, um die Halsrichtungsänderung zu entfernen. Ausgewählte Balken werden dadurch wieder an ihre Standardpositionen gesetzt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie mindestens eine Note in jeder der verbalkten Phrasen aus, bei denen Sie Platzierungsänderungen entfernen möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Hals > Erzwungene Halsrichtung entfernen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Balken werden auf ihre Position relativ zur Notenzeile zurückgesetzt.

Balkenneigungen

Die Neigung eines Balkens bestimmt, wie stark der Balken von einem horizontalen Verlauf abweicht, und wird von den Tonhöhen der Noten innerhalb der Balkengruppe vorgegeben.

- Wenn die letzte Note der Phrase höher ist als die erste, neigt sich der Balken aufwärts.
- Wenn die letzte Note der Phrase tiefer ist als die erste, neigt sich der Balken abwärts.
- Wenn die Gruppe eine konkave Form hat, also die inneren Noten näher am Balken sind als die äußeren Noten an den Enden des Balkens, verläuft der Balken standardmäßig horizontal.

Balken sind auch horizontal, wenn alle Tonhöhen gleich sind oder wenn sich bestimmte Tonhöhenmuster wiederholen.

Wenn ein Balken innerhalb der Notenzeile gezeichnet wird, muss jedes Ende des Balkens (d. h. das Ende des Notenhalses der Noten an beiden Enden des Balkens) an einer Notenzeilenposition einrasten. Ein Balken kann auf einer Notenzeilenlinie sitzen, auf ihr zentriert werden oder von ihr herabhängen. Ted Ross beschreibt diese Positionen in »Teach Yourself the Art and Practice of Music Engraving« jeweils als Sitzen (»sit«), Grätschen (»straddle«) und Hängen (»hang«).



Eine Phrase, die mehrere verschiedene Balkenneigungen und -richtungen enthält

Der Neigungsgrad eines Balkens hängt normalerweise vom Intervall zwischen der ersten und der letzten Note der Balkengruppe ab, sofern das Notenmuster innerhalb des Balkens keinen horizontalen Balkenverlauf vorgibt. Kleinere Intervalle erfordern eine flachere Neigung, größere eine steilere.

Das gewünschte Maß an Neigung ist jedoch nicht der einzige Faktor, der beachtet werden muss. Die innerste Balkenlinie sollte dem innersten Notenkopf nicht zu nahe kommen, und der Balken selbst sollte nach Möglichkeit relativ zu den Notenzeilenlinien so positioniert werden, dass er keinen Keil bildet. Unter einem Keil versteht man ein kleines Dreieck, das durch die horizontale Notenzeilenlinie, den vertikalen Notenhals und die angewinkelte Linie des geneigten Balkens gebildet wird und visuell verwirrend sein kann.

Daher ist die Bestimmung des Maßes an Neigung für einen Balken ein Balanceakt, bei dem unterschiedliche Faktoren berücksichtigt werden müssen: das gewünschte Maß an Neigung,

gültige Einrastpositionen für jedes Ende des Balkens, die Einhaltung eines Mindestabstands zwischen der Note, die dem Balken am nächsten ist, und der innersten Balkenlinie, sowie nach Möglichkeit die Vermeidung von Keilen.

In Dorico Elements können Sie die Balkenneigungen einzelner Balken ändern.

Balkenneigungen ändern

Sie können die Neigungen, d. h. die Winkel, einzelner Balken ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie mindestens eine Note in jeder Balkengruppe, deren Neigung Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Balkenrichtung**-Option in der **Verbalkung**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Flach**
 - **Aufwärts**
 - **Abwärts**
-

ERGEBNIS

Die Neigungen der ausgewählten Balken werden geändert, während die richtigen Positionen zu den Notenzeilenlinien erhalten bleiben.

Zentrierte Balken

Zentrierte Balken werden zwischen hohen und tiefen Noten innerhalb derselben Balkengruppe platziert, für gewöhnlich innerhalb der Notenzeile bzw. zwischen den Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten.



Wenn eine verbalkte Phrase einen großen Tonumfang umfasst, werden normale Balken häufig sehr nah an einigen Noten innerhalb der Phrase, jedoch auch sehr weit von anderen Noten in der Phrase positioniert, was zu einigen sehr langen Notenhälsen führt. Durch einen zentrierten Balken in einer Phrase, die einen großen Tonumfang umfasst, kann der maximale Abstand zwischen Notenköpfen und dem Balken verringert werden. Da ein solcher Balken jedoch auch innerhalb der Notenzeile platziert werden kann, können Notenzeilenlinien durch ihn verdeckt werden.



Eine Phrase mit hohen und tiefen Noten mit Standardverbalkung



Dieselbe Phrase mit hohen und tiefen Noten, aber mit einem zentrierten Balken

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Balken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 455

Zentrierte Balken erzeugen

Sie können Balken in der Mitte von Notenzeilen platzieren, wobei die hohen Noten über den Balken und die tiefen Noten darunter gesetzt werden.

HINWEIS

Da diese Aktion eine Änderung der Richtung einiger Notenhäse erfordert, befindet sie sich im **Hals**-Untermenü und nicht unter **Verbalkung** im **Bearbeiten**-Menü.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie mindestens eine Note in jedem der Balken, die sie zentrieren möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Hals > Zentrierten Balken erzwingen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die Balken werden zwischen den Noten in den ausgewählten Balkengruppen zentriert. Wenn Sie Noten in mehreren Balken auswählen, wird jeder Balken separat zentriert. Wenn Sie einen einzelnen zentrierten Balken erzeugen möchten, können Sie die Noten in diesen Balkengruppen zusammen verbalken. Sie können dies sowohl vor als auch nach dem Zentrieren der Balken tun.

HINWEIS

Dorico Elements winkelt den Balken automatisch entsprechend der Form der Phrase an; Sie können die Winkel oder Neigungen der Balken jedoch manuell ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten manuell verbalken](#) auf Seite 452

[Balkenneigungen ändern](#) auf Seite 457

Zentrierte Balken entfernen

Sie können zentrierte Balken entfernen und die Standardpositionen der Balken (über bzw. unter der Phrase) wiederherstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie mindestens eine Note in jedem zentrierten Balken, die Sie in die Standardplatzierung zurückführen möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Hals > Zentrierten Balken entfernen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die zentrierten Balken werden entfernt.

Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen

Balken, die Notenzeilen überkreuzen, haben eine ähnliche Funktion wie normale Balken, ermöglichen aber die Anzeige einer Phrase mit einem großen Tonumfang in zwei Notenzeilen.

Sie können Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen, indem Sie alle Noten in der Phrase in eine Notenzeile eingeben und dann einige Noten in die andere Notenzeile versetzen.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben eine Phrase in eine Notenzeile eingegeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie in eine andere Notenzeile versetzen möchten.

HINWEIS

Sie können nur Noten von mehrzeiligen Instrumenten in andere Notenzeilen versetzen.

2. Versetzen Sie die Noten auf eine der folgenden Weise in andere Notenzeilen:
 - Drücken Sie **N**, um Noten in die Notenzeile oberhalb zu versetzen.
 - Drücken Sie **M**, um Noten in die Notenzeile unterhalb zu versetzen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden in einer anderen Notenzeile angezeigt; wenn sie Teil einer Balkengruppe sind, wird ein Notenzeilen-übergreifender Balken angezeigt. Die Noten gehören jedoch nach wie vor zu demselben Balken.

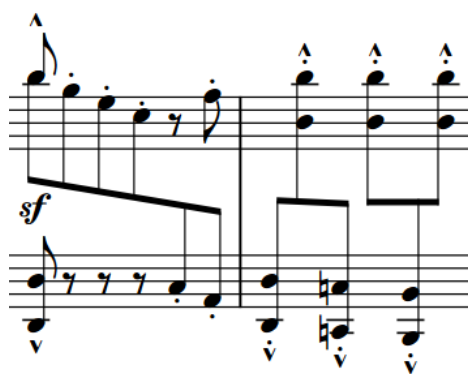
HINWEIS

- Wenn Sie Noten in eine Notenzeile versetzen, die bereits Noten enthält, kann sich die Halsrichtung der vorhandenen Noten in der Notenzeile ändern. Dies hängt damit zusammen, wie mehrere Stimmen an derselben rhythmischen Position behandelt werden. Daher müssen Sie die Halsrichtung von Noten möglicherweise manuell ändern.
- Sie können Noten zurücksetzen, so dass sie in ihrer Standard-Notenzeile angezeigt werden, indem Sie sie auswählen und dann **Bearbeiten > Notenzeile überkreuzen > Auf ursprüngliche Notenzeile zurücksetzen** wählen.
- Wenn Sie Noten in eine andere Notenzeile versetzen möchten, können Sie sie in die gewünschte Notenzeile verschieben.

BEISPIEL



Noten angezeigt in ihren ursprünglichen Notenzeilen



Notenzeilen-übergreifende Balken, die durch den Übergang einiger Noten in die andere Notenzeile entstehen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten auf andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 291

[Noten, die in Notenzeilen mit vorhandenen Noten in anderen Stimmen übertragen werden](#) auf Seite 767

[Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 764

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 689

Optische Abstände für Notenzeilen-übergreifende Balken

Normalerweise basiert die vom menschlichen Auge wahrgenommene Gleichmäßigkeit rhythmischer Spationierung auf dem Abstand zwischen Notenköpfen. Bei Notenzeilen-übergreifenden Balken empfinden wir jedoch den Abstand zwischen Notenzeilen anstelle von Notenköpfen als gleichmäßig bzw. ungleichmäßig.



Standard-Notenabstand: Der Abstand zwischen Notenköpfen wird optimiert.



Optische Spationierung für Notenzeilen-übergreifende Balken: Der Abstand zwischen Notenhälsen wird optimiert.

Zur optischen Anordnung von Notenzeilen-übergreifenden Balken wechseln

Sie können die Hälse in Notenzeilen-übergreifenden Balken - anstelle der Notenköpfe - unabhängig voneinander in jedem Layout gleichmäßig verteilen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, bei denen Sie zu optischer Spationierung von Notenzeilen-übergreifenden Balken wechseln möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
 3. Klicken Sie auf **Notenabstand** in der Seitenliste.
 4. **Optische Spationierung für Balken zwischen Notenzeilen verwenden** aktivieren.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

Platzierung von Notenzeilen-übergreifenden Balken in mehreren Notenzeilen

Wenn Instrumente drei oder mehr Notenzeilen haben, können Notenzeilen-übergreifende Balken auf mehrere Arten platziert werden. Z. B. kann der Balken zwischen der oberen und der mittleren Notenzeile oder auch zwischen der mittleren und der unteren Notenzeile platziert werden.

Wenn ein Balken nur zwei Notenzeilen umfasst, wird der Notenzeilen-übergreifende Balken zwischen diesen beiden Notenzeilen platziert.

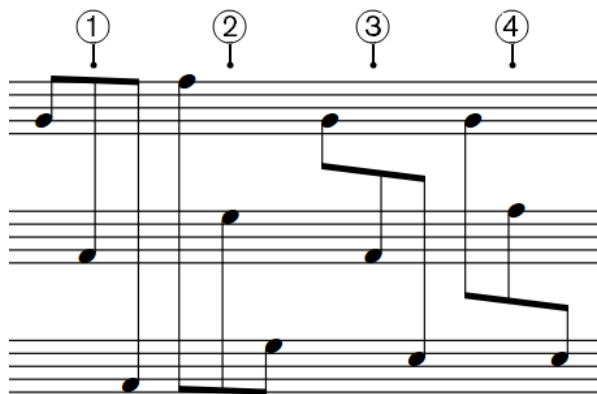


Ein Notenzeilen-übergreifender Balken in den oberen beiden Notenzeilen eines Instruments mit drei Notenzeilen



Ein Notenzeilen-übergreifender Balken in den unteren beiden Notenzeilen eines Instruments mit drei Notenzeilen

Wenn eine Balkengruppe Noten in allen drei Notenzeilen enthält, hängt die Platzierung des Balkens von den Halsrichtungen der Noten in jeder Notenzeile ab.



- 1 Wenn die Halsrichtung aller Noten in der Balkengruppe nach oben weist, wird der Balken über der obersten Notenzeile platziert.
- 2 Wenn die Halsrichtung aller Noten in der Balkengruppe nach unten weist, wird der Balken unter der untersten Notenzeile platziert.
- 3 Wenn die Halsrichtung der Noten in der obersten Notenzeile nach unten und in den beiden unteren Notenzeilen nach oben weist, wird der Balken zwischen der obersten und der mittleren Notenzeile platziert.
- 4 Wenn die Halsrichtung der Noten in den beiden oberen Notenzeilen nach unten und in der untersten Notenzeile nach oben weist, wird der Balken zwischen der untersten und der mittleren Notenzeile platziert.

HINWEIS

Wenn Sie keine Halsrichtungen festgelegt haben, kann Dorico Elements den Balken über/unter der Notenzeile platzieren, in die die Noten ursprünglich eingegeben wurden, und zwar selbst dann, wenn die Halsrichtungen eine Platzierung zwischen anderen Notenzeilen vorgeben würden.

Wenn Sie möchten, dass der Balken zwischen bestimmten Notenzeilen platziert wird, können Sie die Halsrichtungen von Noten in der Balkengruppe ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 689

Balkenecken

Balkenecken können auftreten, wenn eine Änderung der Halsrichtung innerhalb eines Balkens mit einer Unterbrechung in der sekundären Balkengruppe kombiniert wird. Dies kann am Ende einer Unterteilung oder bei einer Änderung der rhythmischen Geschwindigkeit der Fall sein.

Balkenecken entsprechen nicht den anerkannten Regeln für die Reihenfolge und rhythmische Bedeutung sekundärer Balken und können für den Leser verwirrend sein.



Dorico Elements vermeidet Balkenecken, indem es die Tonhöhen und Notenhäse innerhalb einer Phrase analysiert und die Halsrichtung so wählt, dass Balkenecken verhindert werden.

Sekundäre Balken

Sekundäre Balken sind die Linien, die zwischen dem primären Balken und dem Notenkopf hinzugefügt werden, wenn die rhythmische Unterteilung kleiner wird.

Der primäre Balken ist die äußerste Balkenlinie, die alle Noten der Balkengruppe miteinander verbindet. Abhängig von den Werten der Noten in der Balkengruppe kann der primäre Balken aber auch aus zwei oder mehr Linien bestehen, nämlich in Gruppen von Sechzehntelnoten, Zweiunddreißigstelnoten usw.

Sekundäre Balken sind weitere Balkenlinien, die nur einige der Noten in der Gruppe miteinander verbinden und somit Unterteilungen des Balkens erzeugen, um die metrischen Gruppierungen innerhalb des Balkens zu verdeutlichen.



Eine Phrase mit Vierundsechzigstelnoten, durch sekundäre Balken unterteilt, um Sechzehntel- und Achtelnotengruppen zu zeigen

Anzahl von Balkenlinien in sekundären Balken ändern

Sie können die Anzahl von Balkenlinien im Rahmen von sekundären Balken einzeln ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten rechts von der Stelle aus, an der Sie die Anzahl von sekundären Balkenlinien ändern möchten.
2. Optional: Wenn eine der von Ihnen ausgewählten Noten nicht unmittelbar auf vorhandene Unterbrechungen in den sekundären Balken folgt, teilen Sie die sekundären Balken auf eine der folgenden Arten:
 - Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Sekundären Balken unterbrechen** in der **Verbalkung**-Gruppe.

HINWEIS

Die **Verbalkung**-Gruppe wird im Eigenschaften-Bereich nur angezeigt, wenn Ihre Auswahl ausschließlich Noten enthält.

- Wählen Sie **Bearbeiten > Verbalkung > Sekundären Balken unterbrechen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
3. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich aus dem Menü **Sekundären Balken unterbrechen** den Notenwert aus, der der Anzahl von Balkenlinien entspricht, die Sie anzeigen möchten.

ERGEBNIS

Die Anzahl von Balkenlinien, die unmittelbar links neben jeder ausgewählten Note angezeigt werden, wird geändert.

HINWEIS

Die Anzahl von Balkenlinien, die an einer Unterbrechung im sekundären Balken angezeigt werden, kann nicht größer als die Anzahl von Balkenlinien im sekundären Balken sein. Wenn Sie z. B. einen sekundären Balken mit Vierundsechzigstelnoten teilen, werden maximal drei Balkenlinien an der Unterbrechung angezeigt, was Zweiunddreißigstelnoten entspricht.

Änderungen an der Anzahl von sekundären Balkenlinien zurücksetzen

Sie können alle Änderungen zurücksetzen, die Sie an der Anzahl von Balkenlinien im Rahmen von sekundären Balken vorgenommen haben, und ihre Standarddarstellung wiederherstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten rechts von der Stelle aus, an der Sie die Anzahl an sekundären Balkenlinien zurücksetzen möchten.
 2. Setzen Sie Ihre Änderungen an der Anzahl von sekundären Balkenlinien auf eine der folgenden Arten zurück:
 - Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Sekundären Balken unterbrechen** in der **Verbalkung**-Gruppe.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Verbalkung > Verbalkung zurücksetzen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

Triolen und N-tolen innerhalb von Balken

Triolen und N-tolen werden verbalkt, wenn sie Noten enthalten, die auch außerhalb von Triolen und N-tolen verbalkt würden. Für Triolen und N-tolen innerhalb von Balken, die auch andere Noten enthalten, gelten jedoch besondere Balkengruppierungs-Regeln.

Das Standardverfahren für eine Triole/N-tole in einer Balkengruppe mit sekundären Balken besteht darin, den sekundären Balken zu trennen und die Triole/N-tole mit einer eckigen Klammer anzuzeigen. Der primäre Balken wird nicht getrennt.

Sie können das Erscheinungsbild der eckigen Klammer ändern, indem Sie die Klammer auswählen und die jeweiligen Eigenschaften in der Gruppe **Triolen und N-tolen** ändern.



Triolen und N-tolen in Balkengruppen mit sekundären Balken werden standardmäßig anhand eines geteilten sekundären Balkens verbalkt.

Das Standardverfahren für eine Triole/N-tole in einer verbalkten Gruppe mit nur einem primären Balken besteht darin, die Triole/N-tole vollständig zu trennen.



Triolen und N-tolen mit Achtelnoten werden standardmäßig nicht mit auf sie folgenden regulären Achtelnoten verbalkt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 734

Halsstummel

Halsstummel sind kurze Notenhälse, die innerhalb von Balkengruppen zwischen Balken und Pausen angezeigt werden. Sie können Noten deutlich leichter lesbar machen, da sie für ein regelmäßiges Muster von Notenhälßen innerhalb von Balken sorgen.

In den Beispielen macht die gemeinsame Verbalkung aller Noten und Pausen, durch die die Abstände zwischen den Viertelnoten-Zählzeiten deutlich werden, die Synkopierung der Noten leichter erkennbar. Die Halsstummel auf den Pausen verdeutlichen, wo jede Note innerhalb der Viertelnoten-Zählzeiten einsetzt.



Eine synkopierte Phrase ohne Halsstummel



Dieselbe Phrase mit Halsstummeln

In Dorico Elements können Sie keine Halsstummel hinzufügen oder ändern, wo sie angezeigt werden. Halsstummel werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren das Halsstummel enthält.

Fächerbalken

Fächerbalken, auch »gefiederte« Balken genannt, zeigen entweder ein *Accelerando* oder ein *Rallentando* an, indem mehrere Balkenlinien entweder in einer einzelnen Balkenlinie am anderen Ende zusammenlaufen oder von einer solchen einzelnen Balkenlinie ausgehen.

Ein einzelner Balken kann mehrere Richtungswechsel vereinen.

Die Gruppe kann entweder zwei oder drei Balken umfassen, wobei drei Balken eine erheblichere Geschwindigkeitsänderung anzeigen als zwei. Der langsamste Teil dieser Phrase ist der Punkt, an dem die Balken zusammenlaufen; der schnellste Teil ist der Punkt, wo sie am weitesten aufgefächert sind.

In Dorico Elements können Sie Fächerbalken erstellen oder ihre Richtung ändern. Fächerbalken werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren, das Fächerbalken enthält.

BEISPIEL



Fächerbalken-Accelerando mit drei Linien



Fächerbalken-Accelerando mit zwei Linien



Fächerbalken-Rallentando mit drei Linien



Fächerbalken-Rallentando mit zwei Linien

Gruppieren von Noten und Pausen

Es gibt allgemein anerkannte Konventionen für die Notation and Gruppierung von Noten und Pausen unterschiedlicher Dauer unter unterschiedlichen Umständen.

In Dorico Elements werden Noten automatisch so notiert, dass sie in Takte passen, und gemäß Ihren projektbezogenen Einstellungen gruppiert.

Je nach vorliegender Taktart kann es viele verschiedene Möglichkeiten für die Verbalkung von Noten geben. Z. B. wollen Sie eventuell in Taktarten, die nicht durch 2 teilbar sind und häufig gar nicht geteilt werden (etwa 3/4), alle Noten miteinander verbalken.

Es gibt auch unterschiedliche Konventionen zur Teilung der Noten innerhalb von Haltebogenketten, anhand derer wichtige Zählzeitgrenzen innerhalb von Takten und Situationen verdeutlicht werden sollen, unter denen ein „Überqueren“ der Zählzeitgrenzen möglich ist.

Ähnliche Optionen gibt es für punktierte Noten, die häufig als eine einzelne punktierte Note notiert werden, wenn sie am Taktanfang stehen. Stehen sie jedoch an einer späteren Stelle im Takt, werden sie oft mit einer Haltebogenkette notiert, um wichtige Zählzeitgrenzen zu verdeutlichen.

Konventionen für Balkengruppierung gemäß Metrum

Laut anerkannten Konventionen werden Noten in verschiedenen Taktarten unterschiedlich verbalkt, um das Metrum klar und einfach lesbar zu machen.

Noten in 3/4 werden z. B. in einer Gruppe aus sechs Achtelnoten verbalkt, während Noten in 6/8 in zwei Gruppen mit je drei Achtelnoten verbalkt werden, die jeweils den Wert einer punktierten Viertelnote aufweisen. Obwohl diese beiden Taktarten denselben rhythmischen Wert beschreiben, ist ihr impliziertes Metrum unterschiedlich, weswegen auch die Balkengruppierung abweicht.



Standard-Balkengruppierung in 3/4



Standard-Balkengruppierung in 6/8

Bei unregelmäßigen Taktarten wie 5/8 oder 7/8 verbalkt Dorico Elements Noten standardmäßig gemäß den gängigsten Verfahren für die jeweilige Taktart.



Standard-Balkengruppierung in 5/8



Standard-Balkengruppierung in 7/8

Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren

Wenn Ihre Musik eine abweichende Zählzeitgruppierung für ein bestimmtes Metrum erfordert, die nicht der Standardeinstellung für die jeweilige Taktart entspricht, können Sie Ihre bevorzugte Zählzeitgruppierung innerhalb der Taktart festlegen. Sie können auswählen, ob diese benutzerspezifische Zählzeitgruppierung in der Taktart angezeigt werden soll oder nicht.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Taktart mit einer benutzerdefinierten Balkengruppierung eingeben möchten.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-M**, um das Taktarten-Einblendfeld zu öffnen.
3. Geben Sie die gewünschte Teilung in eckigen Klammern in das Einblendfeld ein.
Um z. B. eine 7/8-Taktart in 2+3+2 einzuteilen, geben Sie [2+3+2]/8 in das Einblendfeld ein.
Um eine 5/4-Taktart in 2+3 statt in 3+2 aufzuteilen, geben Sie [2+3]/4 in das Einblendfeld ein.
4. Auf eine der folgenden Arten können Sie Taktarten eingeben und das Einblendfeld schließen:
 - Um eine Taktart auf allen Notenzeilen einzugeben, drücken Sie die **Eingabetaste**.
 - Um nur auf der ausgewählten Notenzeile eine Taktart einzugeben, drücken Sie **Alt-Taste-Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Die festgelegte Taktart wird eingegeben und die Gruppierung in den folgenden Takten erfolgt nach der von Ihnen festgelegten Unterteilung.

TIPP

Sie können die Darstellung von Zählern in einzelnen Taktarten unabhängig von Ihren projektweiten Einstellungen ändern, so dass sie entweder eine einzelne Zahl oder Zählzeitgruppen anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 723

[Zählerstil von Taktartangaben ändern](#) auf Seite 724

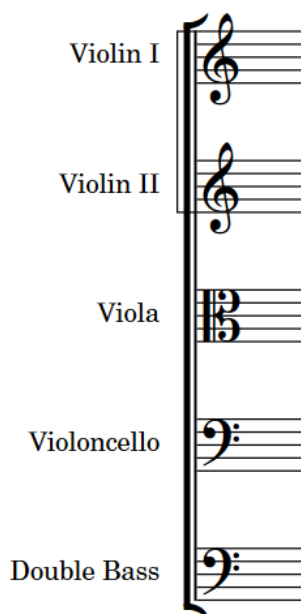
Klammern und Akkoladen

Klammern und Akkoladen sind dicke gerade bzw. geschwungene Linien am linken Seitenrand, die Gruppierungen von Instrumenten anzeigen.

Eckige Klammern

Eine Klammer ist eine dicke schwarze Linie von der Breite eines Balkens, die mehrere Notenzeilen zu einer Gruppe verbindet, für gewöhnlich entsprechend der jeweiligen Instrumentenfamilie. Sie hat häufig geflügelte Enden, die nach innen in Richtung Partitur zeigen.

Sie wird immer direkt links von einem Systemtaktstrich positioniert. Wenn neben einer Klammer auch sekundäre Klammern verwendet werden, werden diese weiter vom Beginn des Systems entfernt positioniert, um Platz für die Klammer zu lassen.



Ein Beispiel für eine Klammer, die Instrumente in der Streicherfamilie verbindet. Eine Unterklammer verbindet die beiden Violinzeilen.

In Dorico Elementswerden durch Klammern und Akkoladen verbundene Notenzeilen auch durch Taktstriche verbunden. Das heißt, dass geklammerte Notenzeilengruppen und geklammerte Notenzeilenpaare in Taktstrichen erscheinen die durch die gesamte Gruppe verlaufen.

Akkoladen

Eine Akkolade ist eine geschwungene Linie, die mehrere Notenzeilen miteinander verbindet, die zu ein und demselben Instrument gehören, z. B. bei Klavier oder Harfe. Falls nötig, kann eine Akkolade drei oder mehr Notenzeilen umfassen; zwei ist jedoch die üblichere Anzahl.

Außerdem wird die Akkolade manchmal anstelle einer Unterklammer verwendet, um Gruppierungen identischer Instrumente innerhalb einer Familie anzuzeigen, die durch eine Klammer verbunden ist.

Sie wird außerhalb des Systemtaktstrichs platziert, und bei Verwendung anstelle einer Unterklammer auch außerhalb der Klammer.



Eine Akkolade, die zwei Klaviernotenzeilen miteinander verbindet

HINWEIS

Notenzeilen mit Klammern können keine Unterklammern oder Unterunterklammern anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen](#) auf Seite 438

[Spielergruppen](#) auf Seite 121

[Spielergruppen hinzufügen](#) auf Seite 122

[Sekundäre Klammern](#) auf Seite 469

Sekundäre Klammern

Sekundäre Klammern stehen außerhalb von Klammern und ermöglichen es ihnen, Notenzeilengruppen innerhalb einer verklammerten Gruppe zu markieren. In Dorico Elements können Sie sekundäre Klammern als Akkolade außerhalb der Klammer oder als Unterklammer anzeigen.

Standardmäßig werden in Dorico Elements sekundäre Klammern als Unterklammern angezeigt: dünne Linien mit rechtwinkligen Ecken, die sich jenseits der Klammer befinden.



Verschachtelte Unterklammern

Verschachtelte Unterklammern bilden die dritte Stufe der Notenzeilengruppen und haben dasselbe Erscheinungsbild wie Unterklammern. Sie werden ausserhalb von Klammern und Unterklammern angeordnet, so dass Sie Notenzeilengruppen innerhalb von Gruppen in Klammern und Unterklammern markieren können. Verschachtelte Unterklammern können nur als Klammern in Dorico Elements dargestellt werden.

Verschachtelte Unterklammern können sich nicht über ihre Unterklammer erstrecken und können nicht auf Notenzeilen mit Akkoladen als entweder primäre oder sekundäre Gruppe angezeigt werden.



Klammern gemäß der Art von Ensemble

In Dorico Elements den Standardnotenzeilengruppen werden Einstellungen für Notenzeilen durch den Ensembletyp festgelegt, der für das Projekt gewählt wird. In Dorico Elements können Sie dies jedoch festlegen, indem Sie ein neues Projekt starten, in dem Sie die entsprechende Vorlage für das Klammern von Notenzeilen verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammern gemäß den Projektvorlage-Kategorien](#) auf Seite 60

Akkordsymbole

Akkordsymbole beschreiben die vertikale Harmonie der Noten an einem bestimmten Moment. Sie werden häufig in der Jazz- und Popmusik eingesetzt, wo Spieler oft um Akkordfolgen herum improvisieren.

Je nach Musikstil gibt es verschiedene Konventionen für die Darstellung von Akkordnamen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Akkordsymbole](#) auf Seite 220

Akkordkomponenten

Akkordsymbole bestehen aus einem Grundton und einer Intervallart, die gegebenenfalls um weitere Intervalle, Alterationen und einen alterierten Basston ergänzt werden.

Grundton

Die Grundnote des Akkords, entweder als Notename oder als bestimmte Stufe einer Tonleiter ausgedrückt.

Intervallart

Legt die Art des Akkords fest, z. B. Dur, Moll, vermindert, übermäßig, halbvermindert oder mit einer zusätzlichen Note wie einer Sexte oder None.

Intervall

Akkordsymbole können ein oder mehrere weitere Intervalle enthalten, z. B. Major Sieben oder None. Intervalle in Akkordsymbolen werden auch als »Erweiterungen« bezeichnet.

Alterationen

Definieren Noten in Akkorden, die von dem abweichen, was normalerweise von dem Akkord erwartet würde. Z. B.: eine übermäßige Quinte, eine verminderte None, Vorhalte oder Auslassungen.

Alterierter Basston

Ein Akkordsymbol hat einen alterierten Basston, wenn der tiefste Ton des Akkords nicht sein Grundton ist, z. B. Cm7^b5/E^b.

Akkordsymbole transponieren

Akkordsymbole lassen sich transponieren, so dass sie an transponierenden Instrumenten mit der entsprechenden transponierten Tonhöhe angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Akkordsymbole aus, die Sie transponieren möchten.
2. Wählen Sie **Schreiben > Transponieren**, um den **Transponieren**-Dialog zu öffnen.
3. Ändern Sie die Transposition anhand der Optionen im Dialog.

4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Akkordsymbole werden transponiert.

TIPP

Sie können Akkordsymbole für transponierende Instrumente im aktuellen Layout mit der entsprechenden transponierten Tonhöhe anstatt mit der klingenden Tonhöhe anzeigen, indem Sie **Bearbeiten > Transponierte Stimmung** auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 129

Akkordsymbole ausblenden/anzeigen

Sie können Akkordsymbole im ausgewählten Layout ausblenden bzw. anzeigen, ohne sie zu löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole oder Akkordsymbol-Schilder aus, die Sie ausblenden/anzeigen möchten.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ausgeblendet** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Akkordsymbole werden ausgeblendet, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist.

An den Positionen der ausgeblendeten Akkordsymbole werden Hinweise angezeigt, damit Sie sie jederzeit wiederfinden können. Diese Hinweisschilder werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

TIPP

- Wenn Sie keine Akkordsymbol-Schilder anzeigen möchten, wählen Sie **Ansicht > Hinweise > Akkordsymbole**. Akkordsymbol-Hinweise sind sichtbar, wenn ein Häkchen neben **Akkordsymbole** im Menü angezeigt wird, und unsichtbar, wenn dort kein Häkchen steht.
 - Sie können der Option **Objekt anzeigen/ausblenden** auf der Seite **Tastaturbefehle** unter **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen, der für Akkordsymbole, Spielanweisungen und Taktarten gilt.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 287

Grundton und Intervallart von Akkordsymbolen ausblenden/anzeigen

Sie können den Grundton und die Intervallart von Akkordsymbolen ausblenden, wenn sie auf ein anderes Akkordsymbol mit demselben Grundton und derselben Intervallart folgen, aber einen anderen alterierten Basston haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, deren Grundton und Intervallart Sie ausblenden möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Grundton und Intervallart ausblenden** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Der Grundton und die Intervallart der ausgewählten Akkordsymbole werden ausgeblendet, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und angezeigt, wenn es deaktiviert ist.

Positionen von Akkordsymbolen

Standardmäßig werden Akkordsymbole horizontal auf der Mitte des Front-Notenkopfs in der ersten Stimmspalte zentriert, und zwar an der rhythmischen Position, der sie zugeordnet sind.

HINWEIS

Der Front-Notenkopf ist der Notenkopf auf der richtigen Seite des Notenhalses an dieser rhythmischen Position.

Ihre vertikalen Positionen in vollständigen Partituren werden durch die Notenzeilen bestimmt, über denen sie angezeigt werden sollen. Dies wirkt sich außerdem darauf aus, in welchen Einzelstimmen-Layouts Akkordsymbole angezeigt werden.

Ausrichtung von Akkordsymbolen relativ zu Noten und Akkorden

Sie können einstellen, ob Akkordsymbol-Text über dem Notenkopf links, mittig oder rechts ausgerichtet wird; eine Ausrichtung rechts führt jedoch normalerweise zu unklaren Ergebnissen.

Sie können die horizontale Ausrichtung einzelner Akkordsymbole ändern, indem Sie **Ausrichtung** in der **Akkordsymbole**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktivieren und eine Option aus dem Menü auswählen.

Ausrichtung von Akkordsymbolen im System

Akkordsymbole werden standardmäßig über die gesamte Breite des Systems an derselben vertikalen Position ausgerichtet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilen ändern, über denen Akkordsymbole angezeigt werden](#) auf Seite 474
[Layouts ändern, in denen Akkordsymbole angezeigt werden](#) auf Seite 474

Akkordsymbole rhythmisch verschieben

Sie können Akkordsymbole nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Akkordsymbole aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur ein Akkordsymbol auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die Akkordsymbole entsprechend dem aktuellen Wert für das rhythmische Raster. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:

- Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken und ziehen Sie das Akkordsymbol nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Akkordsymbole werden auf neue rhythmische Positionen verschoben.

HINWEIS

An jeder rhythmischen Position kann sich nur ein Akkordsymbol befinden. Wenn ein Akkordsymbol beim Verschieben über ein anderes Akkordsymbol fährt, wird das vorhandene Akkordsymbol gelöscht.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gelöschte Akkordsymbole werden nur wiederhergestellt, wenn Sie das Akkordsymbol mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

Notenzeilen ändern, über denen Akkordsymbole angezeigt werden

Sie können die Spieler ändern, über deren Notenzeilen Akkordsymbole angezeigt werden. Standardmäßig werden Akkordsymbole über den Notenzeilen von Instrumenten der Rhythmusgruppe angezeigt, z. B. über Tasteninstrumenten, Gitarren und Bassgitarren.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus einen Spieler im **Spieler**-Bereich, über dem Sie Akkordsymbole ausblenden/anzeigen möchten.
 2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Spieler und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Kontextmenü:
 - **Akkordsymbole > Für alle Instrumente anzeigen**
Akkordsymbole werden über der Notenzeile des ausgewählten Spielers angezeigt.
 - **Akkordsymbole > Für Instrumente der Rhythmusgruppe anzeigen**
Akkordsymbole werden über der Notenzeile des ausgewählten Spielers angezeigt, wenn es sich um ein Instrument der Rhythmusgruppe handelt.
 - **Akkordsymbole > Für alle Instrumente ausblenden**
Über der Notenzeile des ausgewählten Spielers werden keine Akkordsymbole angezeigt.
-

ERGEBNIS

Akkordsymbole werden über der Notenzeile des ausgewählten Spielers ausgeblendet/angezeigt. Wenn Sie z. B. **Für alle Instrumente anzeigen** wählen, können Akkordsymbole im Gesamtpartitur-Layout und allen Einzelstimmen-Layouts über dem ausgewählten Spieler dargestellt werden, je nachdem, in welchen Layouts in Ihrem Projekt Akkordsymbole angezeigt werden.

Layouts ändern, in denen Akkordsymbole angezeigt werden

Sie können festlegen, in welchen Layouts Akkordsymbole angezeigt werden. Standardmäßig erscheinen Akkordsymbole für Instrumente der Rhythmusgruppe sowohl in Gesamtpartitur- als auch in Einzelstimmen-Layouts.

HINWEIS

Wenn gemäß den Einstellungen im ausgewählten Layout für kein Instrument Akkordsymbole erscheinen, werden über der obersten Notenzeile Schilder angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus einen Spieler im **Spieler**-Bereich.
 2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Spieler und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Kontextmenü:
 - **Akkordsymbole > In Gesamtpartitur und Einzelstimmen anzeigen**
Akkordsymbole werden über der Notenzeile des ausgewählten Spielers in allen Layouts angezeigt, die den Spieler beinhalten.
 - **Akkordsymbole > Nur in Gesamtpartitur anzeigen**
Akkordsymbole werden nur in Gesamtpartitur-Layouts, nicht aber in Einzelstimmen-Layouts über der Notenzeile des ausgewählten Spielers angezeigt.
 - **Akkordsymbole > Nur in Einzelstimmen anzeigen**
Akkordsymbole werden nur in Einzelstimmen-Layouts, nicht aber in Gesamtpartitur-Layouts über der Notenzeile des ausgewählten Spielers angezeigt.
-

Enharmonische Schreibung von Akkordsymbolen ändern

Sie können ein Akkordsymbol für transponierende Instrumente umdeuten, um zum Beispiel eine einfachere enharmonische äquivalente Schreibweise zu wählen. Damit ändert sich die enharmonische Schreibweise der Akkordsymbole in allen Layouts mit derselben Transposition.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Schreiben-Modus das Layout mit der Transposition, in dem Sie Akkordsymbole umdeuten wollen.
 2. Wählen Sie das Akkordsymbol aus, dessen Schreibung Sie umdeuten wollen.
 3. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld für Akkordsymbole zu öffnen. Der vorhandene Eintrag wird innerhalb des Einblendfelds angezeigt.
 4. Ändern Sie den Grundton des Akkords, aber lassen Sie die anderen Angaben wie Intervallart, Intervall oder Alterationen unverändert.
Ändern Sie z. B. den Grundton von D♭maj13 von D♭ auf C#.
-

ERGEBNIS

Die Schreibung des Akkordsymbols wird für alle Instrumente mit derselben Transposition geändert. Die Änderung der Schreibung eines Akkordsymbols für eine Klarinette in B♭ ändert auch die Schreibung dieses Akkordsymbols für eine Trompete in B♭-Layout.

Akkordsymbole als Modi anzeigen

Sie können einzelne Akkordsymbole als modales Äquivalent anzeigen, wenn ein solches für dieses Akkordsymbol existiert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, die Sie als Modus anzeigen wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Als Modus anzeigen** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.

3. Wählen Sie den gewünschten Modus aus dem Menü aus.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Akkordsymbole werden entsprechend dem gewählten Modus umgedeutet. Dies hat keinen Einfluss auf die von den Akkordsymbolen eingeschlossenen Noten.

Enharmonische Schreibung von Akkordsymbolen zurücksetzen

Sie können Abänderungen der enharmonischen Schreibung für Akkordsymbole rückgängig machen. Sie können Abänderungen nur für das aktuelle Instrument oder für alle Instrumente entfernen, für die das Akkordsymbol gilt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus das Akkordsymbol aus, dessen Schreibung Sie ändern möchten.
 2. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld für Akkordsymbole zu öffnen. Der vorhandene Eintrag wird innerhalb des Einblendfelds angezeigt.
 3. Setzen Sie die enharmonische Schreibung des Akkordsymbols auf eine der folgenden Arten zurück:
 - Um die enharmonische Schreibung eines Akkordsymbols für das Instrument zurückzusetzen, über dem das Einblendfeld angezeigt wird, geben Sie **Alt-Taste-S** in das Akkordsymbole-Einblendfeld ein.
 - Um die enharmonische Schreibung eines Akkordsymbols für alle Instrumente zurückzusetzen, geben Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-S** in das Einblendfeld ein.
-

Aus MusicXML importierte Akkordsymbole

Akkordsymbole werden aus MusicXML-Dateien importiert. Akkorde, die jedoch die Werte Neapolitan, Italian, French, German, Pedal, Tristan und Other als Elementart angeben, werden beim Importieren ignoriert, da es keine Informationen dazu gibt, welche Noten diese Akkordsymbole beschreiben sollen.

Schlüssel

Ein Schlüssel ist das Symbol am Beginn jedes Systems, das den Noten in der Notenzeile einen Kontext gibt: Er gibt Ihnen Aufschluss darüber, welche Note auf der Skala den einzelnen Linien und Zwischenräumen der Notenzeile entspricht.

Der Violinschlüssel ist auch als »G-Schlüssel« bekannt, da die Spiralform in seiner Mitte das G umschließt – für gewöhnlich das G über dem mittleren C.



Die anderen üblichen Schlüssel sind:

- Der Bassschlüssel oder F-Schlüssel, in dem zwei Punkte die Notenzeilenlinie flankieren, die dem F entspricht, für gewöhnlich dem F unter dem mittleren C.
Das mittlere C benötigt im Violinschlüssel eine Hilfslinie unterhalb der Notenzeile und im Bassschlüssel eine Hilfslinie oberhalb der Notenzeile.
- Der C-Schlüssel, in dem die Mitte der Klammer rechts von dem dicken vertikalen Strich auf der Linie positioniert ist, die dem C entspricht, für gewöhnlich dem mittleren C.

Der C-Schlüssel wird heute üblicherweise an zwei Positionen der Notenzeile verwendet:

- Auf der mittleren Notenzeilenlinie; in diesem Fall wird er als Altschlüssel bezeichnet.
- Auf der Linie über der mittleren Notenzeilenlinie; in diesem Fall wird er als Tenorschlüssel bezeichnet.

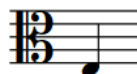
Um die Anzahl von Hilfslinien möglichst gering zu halten, werden diese Schlüssel entsprechend dem Register des jeweiligen Instruments verwendet.



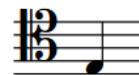
Das E unter dem mittleren C im Violinschlüssel



Das E unter dem mittleren C im Bassschlüssel



Das E unter dem mittleren C im C-Schlüssel (Alt)



Das E unter dem mittleren C im C-Schlüssel (Tenor)

In Dorico Elements werden sowohl Schlüssel als auch Oktavzeichen im Schlüssel-Bereich auf der rechten Seite des Fensters angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 226

Allgemeine Platzierungskonventionen für Schlüssel

Schlüssel werden am Anfang jedes Systems platziert, wobei ein geringer Abstand zwischen dem Beginn der Notenzeile und dem linken Rand des Schlüssels gelassen wird. Die vertikale Platzierung von Schlüsseln muss präzise sein, da sie angibt, welche Tonhöhen durch die folgenden Noten in der Notenzeile ausgedrückt werden sollen.

Schlüsselwechsel, die während eines Stücks eintreten, werden normalerweise kleiner angezeigt als die Schlüssel am Anfang von Systemen. Wenn Schlüsselwechsel zu Beginn eines neuen Systems oder einer neuen Seite eintreten, wird am Ende des vorigen Systems ein Erinnerungsschlüssel angezeigt, um sicherzustellen, dass der Interpret den Schlüsselwechsel bemerkt.

Nach Möglichkeit sollten Schlüsseländerungen nicht innerhalb von Haltebogenketten positioniert werden. Durch eine Änderung des Schlüssels ändert sich auch die Position der gebundenen Noten in der Notenzeile, so dass Interpreten den Haltebogen leicht für einen Bindebogen halten und zwei unterschiedliche Noten spielen könnten. In Dorico Elements können Sie Schlüsselwechsel mitten in Haltebogenketten eingeben. Wir empfehlen Ihnen aber, Schlüsselwechsel entweder vor oder nach Haltebogenketten zu positionieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Haltebogenketten](#) auf Seite 707

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 226

Schlüssel rhythmisch verschieben

Sie können Schlüssel nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Schlüssel aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

- Sie können einen anfänglichen Schlüssel zu Beginn der Partie oder Schlüssel, die automatisch zu Beginn jedes Systems angezeigt werden, nicht auswählen.
- Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur einen Schlüssel auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die Schlüssel entsprechend dem aktuellen Wert für das rhythmische Raster. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:

- Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
- Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
- Klicken Sie auf den Schlüssel und ziehen Sie ihn nach rechts/links.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Schlüssel werden auf neue rhythmische Positionen verschoben. Sie gelten ab ihren neuen Positionen bis zum nächsten Schlüssel bzw. bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst kommt.

HINWEIS

- Sie können Schlüssel nur innerhalb von Notenzeilen verschieben. Wenn Sie einen Schlüssel zwischen verschiedenen Notenzeilen verschieben möchten, müssen Sie den Schlüssel löschen und in der anderen Notenzeile einen neuen Schlüssel eingeben.

- An einer rhythmischen Position kann es nur jeweils einen Schlüssel geben. Eine Ausnahme davon sind Schlüssel, die nur für einzelne Notenzeilen gelten. Wenn ein Schlüssel beim Verschieben einen anderen Schlüssel passiert, wird der vorhandene Schlüssel gelöscht.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gelöschte Schlüssel werden nur wiederhergestellt, wenn Sie den Schlüssel mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 226

Schlüssel löschen

Sie können Schlüssel löschen, ohne dass dies Auswirkungen auf die Tonhöhe von Noten hat. Noten werden automatisch entsprechend dem vorigen Schlüssel in der Notenzeile umgedeutet.

HINWEIS

Sie können einen anfänglichen Schlüssel zu Beginn der Partie oder Schlüssel, die automatisch zu Beginn jedes Systems angezeigt werden, nicht löschen. Wenn Sie nicht wollen, dass ein Schlüssel in der Notenzeile angezeigt wird, können Sie einen unsichtbaren Schlüssel eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Schlüssel aus, die Sie löschen möchten.
 2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Schlüssel werden gelöscht. Alle Noten in der Notenzeile werden entsprechend dem vorigen Schlüssel bis zum nächsten vorhandenen Schlüssel umgedeutet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 226

Position von Schlüsseln relativ zu Vorschlägen ändern

Standardmäßig werden Schlüssel nicht zwischen einer Note und ihrem Vorschlag positioniert. Dorico Elements positioniert Schlüssel auf Basis Ihrer Eingabe automatisch richtig und aktualisiert ihre Position. Unter bestimmten Umständen möchten Sie Schlüssel jedoch zwischen einer Note und ihrem Vorschlag positionieren.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Schlüssel aus, dessen Position Sie ändern möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Schlüsselposition > Nach Vorschlägen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Der Schlüssel wird zwischen einer Note und ihrem Vorschlag positioniert.

HINWEIS

Sie können die Positionen von Schlüsseln relativ zu Vorschlägen zurücksetzen, indem Sie die Schlüssel auswählen, deren Position Sie zurücksetzen möchten, und dann **Bearbeiten >**

Schlüsselposition > **Schlüsselposition zurücksetzen** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

Verschiedene Schlüssel auf klingende/transponierte Notation einstellen

Sie können Schlüsselwechsel konfigurieren, um einen abweichenden Schlüssel in Layouts mit klingender Notation als in Layouts mit transponierter Notation anzuzeigen. Wenn zum Beispiel ein Schlüsselwechsel in einer Notenzeile für Bassklarinette als Violinschlüssel im Einzelstimmen-Layout erscheinen soll, aber als Bassschlüssel im Gesamtpartitur-Layout.

HINWEIS

- Dies gilt nur für Schlüssel, die Sie eingegeben haben, da Sie anfängliche Schlüssel oder die Schlüssel, die automatisch am Anfang jedes Systems angezeigt werden, nicht auswählen können.
- Viele Instrumente in Dorico Elements werden standardmäßig in Gesamtpartitur-Layouts anders angezeigt als in Einzelstimmen-Layouts. Sie können den geeigneten Instrumententyp aus der Instrumenten-Auswahl auswählen, wenn sie Instrumente hinzufügen oder ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Schlüssel aus, bei denen Sie die Version der klingenden/transponierten Notation ändern möchten.
2. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - Um die Version der klingenden Notation des ausgewählten Schlüssels zu ändern, wählen Sie **Bearbeiten** > **Schlüssel** > **Konzertstimmung** > **[Schlüssel]**.
 - Um die Version der transponierten Notation des ausgewählten Schlüssels zu ändern, wählen Sie **Bearbeiten** > **Schlüssel** > **Transponierte Stimmung** > **[Schlüssel]**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Schlüssel, die bei den ausgewählten Schlüsselwechseln in den Layouts der entsprechenden Transpositionen angezeigt werden, werden geändert bis zum nächsten bestehenden Schlüsselwechsel oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt.

HINWEIS

Schlüsselwechsel werden in allen Layouts angezeigt. Es ist nicht möglich, Schlüsselwechsel nur in einem Layout anzuzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 109

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 110

[Instrumente ändern](#) auf Seite 111

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 88

Transponierende Schlüssel

Transponierende Schlüssel zeigen an, dass Noten in einem Register gespielt werden, das vom notierten Register abweicht. Eine Zahl über dem Schlüssel zeigt an, dass Noten höher als notiert gespielt werden, während eine Zahl unter dem Schlüssel anzeigt, dass Noten tiefer als notiert gespielt werden.

Von diesen Schlüsseln ist heute nur noch der eine Oktave tiefer klingende Violinschlüssel für Tenorstimme verbreitet.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 109

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 129

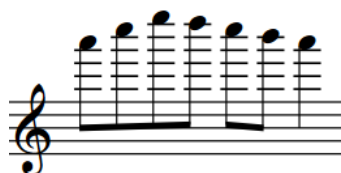
[Klingende vs. transponierte Notation](#) auf Seite 130

Oktavzeichen

Oktavzeichen geben an, wo Noten höher/tiefer gespielt werden, als sie in der Partitur bzw. in der Einzelstimme notiert sind.

Oktavzeichen sind gestrichelte oder gepunktete Linien mit einer Ziffer in Kursivschrift am Anfang. Die Zahl gibt die Anzahl von Tönen an, um die die Phrase verschoben wird, z. B. 8 für eine Oktave und 15 für zwei Oktaven.

Oktavzeichen, die angeben, dass Noten höher als notiert gespielt werden, befinden sich über der Notenzeile; Oktavzeichen, die angeben, dass Noten tiefer als notiert gespielt werden, befinden sich unter der Notenzeile.



Eine Phrase im Violinschlüssel, in normaler Tonhöhe notiert



Die Phrase im Violinschlüssel mit einem Oktavzeichen für eine Verschiebung um eine Oktave nach oben



Die Phrase im Violinschlüssel mit einem Oktavzeichen für eine Verschiebung um zwei Oktaven nach oben



Eine Phrase im Bassschlüssel, in normaler Tonhöhe notiert



Die Phrase im Bassschlüssel mit einem Oktavzeichen für eine Verschiebung um eine Oktave nach unten



Die Phrase im Bassschlüssel mit einem Oktavzeichen für eine Verschiebung um zwei Oktaven nach unten

In Dorico Elements werden Tonhöhen automatisch angepasst, wenn ein Oktavzeichen vorhanden ist. Sie müssen das Register der Noten innerhalb des Bereichs des Zeichens nicht ändern.

Sie können Oktavzeichen für einzelne Noten, eine einzelne Phrase oder mehrere Phrasen nutzen, aber sie sollten nicht das Notenbild verzerrern. Wenn Oktavzeichen übermäßig oder an unpassenden Stellen eingesetzt werden, können sie die Form der ursprünglichen Melodie verschleiern. Eine umsichtige Nutzung von Oktavzeichen kann jedoch die Lesbarkeit der Noten verbessern, da Instrumentalisten weniger Hilfslinien zählen müssen.



Eine winklig verlaufende Phrase ohne Oktavzeichen



Dieselbe Phrase mit vielen Oktavzeichen, die das gesamte Erscheinungsbild der Phrase verzerren.



Dieselbe Phrase mit nur zwei Oktavzeichen, um Hilfslinien zu reduzieren. Sie ändern die grundlegende Form der Phrase nicht.

Allgemein empfiehlt es sich, für eine gesamte Phrase einen abweichenden Schlüssel zu verwenden, wenn dies für das jeweilige Instrument sinnvoll ist, oder ein Oktavzeichen für die gesamte Phrase einzugeben. So bleiben die Form und das Register für den Instrumentalisten klar erkennbar.

Oktavzeichen sollten horizontal sein und können, da sie für gewöhnlich außerhalb aller anderen Notationselemente platziert werden, eine erhebliche Menge an vertikalem Raum einnehmen. Sie können jedoch innerhalb von Bindebögen und Triolen-/N-tolen-Klammern platziert werden, sofern der Bindebogen oder die Triolen-/N-tolen-Klammer länger als das Oktavzeichen ist.

Oktavzeichen können über System- und Seitenumbrüche hinausgehen. Es ist üblich, ihre Zahl zu Beginn jedes Systems erneut als Erinnerung anzuzeigen. Erinnerungszahlen an Oktavzeichen werden für gewöhnlich in Klammern gesetzt und das Suffix ist optional.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 226

Oktavzeichen verlängern/kürzen

Sie können Oktavzeichen nach der Eingabe verlängern/kürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Oktavzeichen aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur ein Oktavzeichen auf einmal verlängern/kürzen.

2. Verlängern/Kürzen Sie die ausgewählten Oktavzeichen auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie um den ausgewählten Wert des rhythmischen Rasters zu verlängern, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um sie um den ausgewählten Wert des rhythmischen Rasters zu verkürzen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um das Ende eines einzelnen Oktavzeichens am nächsten Notenkopf einrasten zu lassen.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um das Ende eines einzelnen Oktavzeichens am vorigen Notenkopf einrasten zu lassen.

HINWEIS

- Sie können Oktavzeichen nur dann um den aktuellen Wert des rhythmischen Rasters verlängern/kürzen, wenn mehrere Oktavzeichen ausgewählt sind.

- Bei Verwendung der Tastatur können Sie nur das Ende von Oktavzeichen verschieben. Sie können den Anfang von Oktavzeichen verschieben, indem Sie die gesamte Linie verschieben oder indem Sie auf den Griff am linken Rand klicken und ziehen.
 - Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff am Anfang/Ende eines einzelnen Oktavzeichens und ziehen Sie ihn über die Notenköpfe links/rechts, die Sie in das Oktavzeichen einschließen möchten.
-

ERGEBNIS

Einzelne Oktavzeichen werden entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters zum nächsten/vorherigen Notenkopf verlängert/gekürzt, je nachdem, welcher näher liegt.

Mehrere Oktavzeichen werden entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters verlängert/gekürzt.

Positionen von Oktavzeichen

Oktavzeichen, die angeben, dass Noten höher als notiert gespielt werden, befinden sich standardmäßig über der Notenzeile; Oktavzeichen, die angeben, dass Noten tiefer als notiert gespielt werden, befinden sich unterhalb der Notenzeile.

Sie können Oktavzeichen im Schreiben-Modus an neue rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

Oktavzeichen rhythmisch verschieben

Sie können Oktavzeichen nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Oktavzeichen aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur ein Oktavzeichen auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die Oktavzeichen unter Beibehaltung ihrer Gesamtlängen auf eine der folgenden Arten zum nächsten oder vorigen Notenkopf in der Notenzeile:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken Sie auf das Oktavzeichen und ziehen Sie es nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Die Oktavzeichen werden nach links/rechts zu anderen Notenköpfen in der Notenzeile verschoben. Die Oktavzeichen gelten nun für die Noten an ihren neuen Positionen. Wenn ein Oktavzeichen beim Verschieben ein anderes Oktavzeichen passiert, bleibt das vorhandene Oktavzeichen unverändert, da sich mehrere Oktavzeichen an derselben rhythmischen Position befinden können.

HINWEIS

Oktavzeichen können nur entlang von Notenzeilen verschoben werden. Wenn Sie ein Oktavzeichen zwischen verschiedenen Notenzeilen verschieben möchten, müssen Sie das Oktavzeichen löschen und in der anderen Notenzeile ein neues Oktavzeichen eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 226

Ausrichtung von Oktavzeichen-Zahlen relativ zu Noten ändern

Sie können festlegen, ob die linke Ecke, die Mitte oder die rechte Ecke einzelner Oktavzeichen-Zahlen an der ersten Note ausgerichtet werden soll, auf die sich die Oktavzeichen beziehen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Oktavzeichen aus, deren Zahlenpositionierung im Verhältnis zu Noten Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **L-Ausrichtung** in der **Oktavzeichen-**Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Links**
 - **Mitte**
 - **Rechts**

ERGEBNIS

Die Ausrichtung der Zahlen der ausgewählten Oktavzeichen wird geändert. Wenn Sie z. B. **Rechts** wählen, wird die rechte Ecke der ausgewählten Oktavzeichen-Zahlen an den ersten Notenköpfen ausgerichtet, auf die sich die Oktavzeichen beziehen.

Position von Oktavzeichen-Zahlen relativ zu Vorzeichen ändern

Sie können festlegen, ob die Zahlen am Beginn einzelner Oktavzeichen an Notenköpfen oder an Vorzeichen positioniert werden sollen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Oktavzeichen aus, deren Zahlenpositionierung im Verhältnis zu Vorzeichen Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **L-Position** in der **Oktavzeichen-**Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Notenkopf**
 - **Vorzeichen**

ERGEBNIS

Die Ausrichtung der Zahlen der ausgewählten Oktavzeichen wird geändert. Wenn Sie z. B. **Vorzeichen** wählen, werden die Oktavzeichen-Zahlen am Vorzeichen an den ersten Notenköpfen ausgerichtet, auf die sich die Oktavzeichen beziehen.

Platzierung von Oktavzeichen relativ zur Notenzeile ändern

Sie können festlegen, ob einzelne Oktavzeichen über oder unter der Notenzeile angezeigt werden sollen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Oktavzeichen aus, deren notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Platzierung** in der **Oktavzeichen-**Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Oktavzeichen werden über/unter der Notenzeile angezeigt.

Oktavzeichen löschen

Sie können Oktavzeichen löschen, ohne Noten und andere Objekte zu löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Oktavzeichen aus, die Sie löschen möchten.
 2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Oktavzeichen werden gelöscht. Noten, auf die die gelöschten Oktavzeichen zuvor angewandt worden waren, werden abhängig von Ihren aktuellen Einstellungen für das Layout entweder in klingender oder in transponierter Notation angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 226

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 129

Dynamikanweisungen

Dynamikanweisungen legen die Lautstärke der Musik fest und können mit anderen Anweisungen kombiniert werden, um Spielern Aufschluss darüber zu geben, wie die Noten ausgeführt werden sollen, aber dennoch Raum für Interpretation zu lassen.

Dynamikanweisungen können auf eine plötzliche Veränderung der Lautstärke oder auf eine allmähliche Veränderung über einen festgelegten Zeitraum hinweisen. Standardmäßig werden sie unter Notenzeilen für Instrumente und über Notenzeilen für Stimmen platziert.

Sie können veranschaulichenden Text zu Dynamikanweisungen hinzufügen, um neben dem Lautstärkepegel auch stilistische Angaben zu vermitteln. Z. B. weist *f* *espressivo* darauf hin, dass eine Passage laut, aber auch ausdrucksvoll gespielt werden soll.

Fast alle Ausdrucksangaben werden kursiv geschrieben, Dynamikanweisungen wie *_* und *pp* stehen jedoch in fetter Kursivschrift.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 214

[Positionen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 489

Arten von Dynamikanweisungen

Dorico Elements unterteilt Dynamikanweisungen in vier Gruppen.

Sofortige Dynamikwechsel

Sofortige Dynamikwechsel gelten ab der Note, mit der sie verknüpft sind, bis zur nächsten Dynamikanweisung und geben eine sofortige Änderung der vorherigen Dynamikstufe an. Zu sofortigen Dynamikwechseln zählen Dynamiksymbole wie *pp* oder *f* und Textanweisungen wie *subito* oder *molto*.

Allmähliche Dynamikwechsel und Gabeln

Allmähliche Dynamikwechsel werden häufig als Gabeln angezeigt, können aber auch durch Text ausgedrückt werden. In Dorico Elements können Sie allmähliche Dynamikwechsel in Textform auf folgende Arten anzeigen:

- *cresc.* oder *dim.*: Abkürzungen ohne Fortsetzungslinie
- *cresc...* oder *dim...*: Abkürzungen mit gepunkteter Fortsetzungslinie
- *cre-scen-do* oder *di-mi-nuen-do*: vollständiger Begriff, der über die Dauer des allmählichen Dynamikwechsels ausgebreitet wird

Allmähliche Dynamikwechsel können auch durch nähere Anweisungen in Textform wie *poco*, *molto*, *poco a poco* und *niente*.

In Dorico Elements kann eine Gabel als *Messa di Voce* in Form eines Gabelpaares angezeigt werden. In einigen Fällen ist dies einfacher als die Nutzung von separaten Linien für jede Hälfte des Paares.

Stärke/Anschlagstärke

Diese Dynamikanweisungen, z. B. *ffz* und *sffz*, geben an, dass eine Note einen stärkeren Anschlag hat als bei der jeweiligen Dynamikstufe normalerweise zu erwarten wäre, und funktionieren daher ähnlich wie Akzente.

Kombinierte Dynamikwechsel

Kombinierte Dynamikwechsel wie *fp* oder *p-mf* geben eine plötzliche Änderung der Dynamik an.

Sie können in Dorico Elements benutzerdefinierte kombinierte Dynamikanweisungen erzeugen und die Intensität jeder Dynamikanweisung steuern. Die entsprechenden Optionen finden Sie im Abschnitt **Kombinierte Dynamikwechsel** des Dynamik-Bereichs. Sie können z. B. Dynamikanweisungen wie *pppf*, *fff-mp* und *ffffpppp* erzeugen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 497

Positionen von Dynamikanweisungen

Dynamikanweisungen werden unter Notenzeilen für Instrumente, wo sie parallel zu den Noten gelesen werden können, und oberhalb der Notenzeilen für Stimmen platziert. So kollidieren sie nicht mit dem Liedtext, der unter der Notenzeile platziert ist, und sind dennoch nah genug an den Noten, um simultan gelesen werden zu können.

Sofortige Dynamikwechsel wie *pp* oder *f* werden auf dem Notenkopf zentriert, auf den sie sich beziehen. Die Anfänge von allmählichen Dynamikwechseln werden auf dem Notenkopf zentriert, ab dem sie beginnen, oder direkt nach einem sofortigen Dynamikwechsel an derselben Position. Die Enden von allmählichen Dynamikwechseln werden auf dem Notenkopf zentriert, an dem sie enden, oder direkt vor einem sofortigen Dynamikwechsel an derselben Position.

Die Platzierung von Dynamikanweisungen relativ zur Notenzeile variiert je nach ihrer Funktion und der Art der Spieler. Z. B. werden Dynamikanweisungen standardmäßig unter Instrumenten-Notenzeilen, aber über Gesangs-Notenzeilen platziert. So wird sichergestellt, dass Dynamikanweisungen zwecks Lesbarkeit so nah wie möglich an der Notenzeile bleiben, aber nicht zwischen Notenköpfen und Liedtext in Gesangs-Notenzeilen platziert werden. Bei in Akkoladen notierten Instrumenten wie Klavier oder Harfe werden Dynamikanweisungen für gewöhnlich zwischen den beiden Notenzeilen platziert. Wenn jedoch jede Notenzeile eigene Dynamikanweisungen erfordert, können sie auch ober- bzw. unterhalb der Notenzeilen platziert werden.

Generell werden Dynamikanweisungen nicht innerhalb der Notenzeile platziert, da insbesondere Gabeln in diesem Fall sehr schwer lesbar wären. Auch in Triolen-/N-tolen-Klammern werden sie normalerweise nicht platziert. Dynamikanweisungen werden außerhalb von Notationselementen wie Bindebögen platziert, die nah an Notenköpfen stehen müssen, jedoch innerhalb von Pedallinien, die weiter von Notenköpfen entfernt platziert werden können, ohne dass die Lesbarkeit darunter leidet.

Sie können Dynamikanweisungen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dynamikanweisungen rhythmisch verschieben](#) auf Seite 491

Platzierung von Dynamikanweisungen relativ zur Notenzeile ändern

Standardmäßig werden Dynamikanweisungen unter Notenzeilen für Instrumente und über Notenzeilen für Stimmen platziert. Sie können die Platzierung einzelner Dynamikanweisungen

abhängig von der Notenzeile ändern, um z. B. unterschiedliche Dynamikanweisungen in mehrstimmigen Kontexten über und unter der Notenzeile platzieren.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, deren notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Platzierung** in der **Dynamik**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**
-

ERGEBNIS

Die Platzierung der ausgewählten Dynamikanweisungen wird geändert.

Horizontale Zählzeit-relative Position von Dynamikanweisungen ändern

Sie können einzelne Dynamikanweisungen vor oder nach der Zählzeit positionieren.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, deren Position relativ zur Zählzeit Sie ändern wollen.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählzeitabhängige Position** in der **Dynamik**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Vor**
 - **Nach**
-

BEISPIEL



Eine Dynamikanweisung, die vor der Zählzeit positioniert ist



Eine Dynamikanweisung, die nach der Zählzeit positioniert ist

Ausrichtung sofortiger Dynamikanweisungen relativ zu Notenköpfen ändern

Sofortige Dynamikanweisungen wie *ff* und *mp* werden normalerweise horizontal am optischen Zentrum von Notenköpfen ausgerichtet. Sie können jedoch die horizontale Ausrichtung von sofortigen Dynamikanweisungen einzeln ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, deren relative Ausrichtung zu den Notenköpfen Sie ändern wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Textausrichtung** in der **Dynamik**-Gruppe.

3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- **Optisches Zentrum an Notenkopf ausrichten**



- **Links am Notenkopf ausrichten**



- **Optisches Zentrum an linker Seite des Notenkopfs ausrichten**



ERGEBNIS

Die Ausrichtung der ausgewählten sofortigen Dynamikanweisungen wird geändert.

Dynamikanweisungen rhythmisch verschieben

Sie können Dynamikanweisungen nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

HINWEIS

- Sie können Dynamikanweisungen nur an vorhandene Notenköpfe verschieben.
- Wenn Sie eine einzelne Dynamikanweisung innerhalb einer Gruppe verschieben möchten, müssen Sie sie anklicken und mit der Maus ziehen. Wenn Sie die Tastaturbefehle verwenden, wird die gesamte Gruppe verschoben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Dynamikanweisungen aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Dynamikanweisung auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die Dynamikanweisungen auf eine der folgenden Arten an den nächsten/vorigen Notenkopf in der Notenzeile:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken Sie auf die Dynamikanweisung und ziehen Sie sie nach rechts/links.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikanweisungen werden nach links/rechts zu anderen Notenköpfen in der Notenzeile verschoben.

Allgemeine Platzierungskonventionen für Gabeln relativ zu Taktstrichen

In Dorico Elements werden die Enden von Gabeln am linken Rand der Note rechts von ihnen ausgerichtet.

Gabeln, die auf der ersten Note in einem Takt enden, werden in manchen Fällen über den vorangehenden Taktstrich hinaus ausgedehnt.

- Wenn auf der ersten Note im nächsten Takt kein sofortiger Dynamikwechsel vorhanden ist.
- Wenn sich am Taktstrich ein Takt- oder Tonartwechsel befindet, der die Lücke zwischen dem Ende des aktuellen Takts und der ersten Note im neuen Takt vergrößert.

In Dorico Elements wird vermieden, dass Gabeln Taktstriche knapp überlappen, da dies visuell weniger eindeutig ist. Das bedeutet jedoch, dass dieselbe dynamische Phrase in zwei verschiedenen Notenzeilen unterschiedlich aussehen kann, wenn bei einer der Notenzeilen der Taktstrich nicht nach unten verlängert ist.



Die Enden der beiden Gabeln werden nicht aneinander ausgerichtet, obwohl ihre Dauer identisch ist, da der Taktstrich nicht bis zur unteren Notenzeile im System ausgedehnt ist.

Dynamikanweisungen in Klammern anzeigen

Sie können einzelne Dynamikanweisungen in Klammern anzeigen, um z. B. editorische Dynamikanweisungen zu kennzeichnen, die nicht im ursprünglichen Manuskript enthalten waren.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, die Sie in Klammern anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **In Klammern** in der **Dynamik**-Gruppe.

ERGEBNIS

Jede der ausgewählten Dynamikanweisungen wird in Klammern angezeigt.

Sie können die Klammern um die ausgewählten Dynamikanweisungen entfernen, indem Sie **In Klammern** deaktivieren.

Dynamikanweisungen kopieren

Sie können Dynamikanweisungen nach der Eingabe kopieren und an anderen rhythmischen Positionen einfügen. Sie können Dynamikanweisungen in einer einzelnen Notenzeile auswählen, um sie in eine andere einzelne Notenzeile einzufügen, oder aber Dynamikanweisungen in mehreren Notenzeilen auswählen, um sie in dieselbe Anzahl von anderen Notenzeilen einzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Dynamikanweisungen aus, die Sie kopieren möchten.

TIPP

Wollen Sie zahlreiche Dynamikanweisungen oder z. B. nur allmähliche Dynamikwechsel kopieren, dann können Sie einen Filter verwenden.

2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, um die Dynamikanweisungen zu kopieren.

3. Wählen Sie den Notenkopf an der rhythmischen Position aus, an der Sie die Dynamikanweisungen einfügen möchten.
 4. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**, um die ausgewählten Dynamikanweisungen einzufügen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikanweisungen werden an den neuen rhythmischen Positionen eingefügt. Wenn Sie Dynamikanweisungen in anderen Notenzeilen an derselben rhythmischen Position eingefügt haben, an der sich auch die Original-Dynamikanweisungen befinden, werden die Anweisungen in allen Notenzeilen miteinander verbunden.

Wenn Sie mehrere Dynamikanweisungen an verschiedenen rhythmischen Positionen ausgewählt haben, entsprechen ihre neuen Positionen den ursprünglichen rhythmischen Abständen.

TIPP

- Sie können Dynamikanweisungen auch kopieren, ohne sie in die Zwischenablage einzufügen, indem Sie sie auswählen und bei gedrückter **Alt-Taste** auf jeden Notenkopf klicken, zu dem Sie die ausgewählten Dynamikanweisungen hinzufügen möchten.
 - Wenn Sie Dynamikphrasen direkt hinter der Position einfügen möchten, an der sie ursprünglich eingegeben wurden, können Sie sie auswählen und **R** drücken. Wenn Sie eine einzelne sofortige Dynamikanweisung auswählen, wird sie an derselben Position eingefügt.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Über mehrere Notenzeilen hinweg verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 503
[Filter](#) auf Seite 283

Dynamikanweisungen löschen

Sie können Dynamikanweisungen aus Ihrem Projekt löschen. Wenn Sie eine Dynamikanweisung, aber nicht alle Dynamikanweisungen aus einer Gruppe löschen, die mit anderen Dynamikanweisungen in anderen Notenzeilen verbunden ist, werden alle entsprechenden verbundenen Dynamikanweisungen ebenfalls gelöscht.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Dynamikanweisungen aus, die Sie löschen möchten.
 2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikanweisungen werden gelöscht. Wenn Sie sofortige Dynamikanweisungen direkt vor oder nach Gabeln löschen, kann die Länge der Gabeln je nach Kontext automatisch angepasst werden.

HINWEIS

Das Löschen von Dynamikanweisungen, die mit anderen Notenzeilen verknüpft sind, kann dazu führen, dass die ausgewählte Dynamikanweisungen auch aus allen verknüpften Notenzeilen gelöscht wird. Wenn Sie nicht alle Dynamikanweisungen in der Gruppe auswählen und löschen, werden die ausgewählten Dynamikanweisungen auch aus allen verknüpften Notenzeilen gelöscht. Wenn Sie jedoch die gesamte Gruppe der Dynamikanweisungen aus einer einzelnen Notenzeile auswählen und löschen, werden diese Dynamikanweisungen nicht aus anderen Notenzeilen gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 501

[Über mehrere Notenzeilen hinweg verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 503

Stimmenabhängige Dynamikanweisungen

Sie können in mehrstimmigen Kontexten in jeder Stimme unterschiedliche Dynamikanweisungen eingeben.

Indem Sie stimmabhängige Dynamikanweisungen eingeben, können Sie unterschiedliche Dynamikanweisungen für mehrere Stimmen in einer Notenzeile anzeigen oder eine Melodiestimme innerhalb einer Klaviertextur hervorheben. Diese Anweisungen ändern bei der Wiedergabe die Dynamik einzelner Stimmen.

Bei der schrittweisen Eingabe werden stimmabhängige Dynamikanweisungen zu der Stimme hinzugefügt, die durch die Halsrichtung der Viertelnote neben der Eingabemarke angegeben wird.

Standardmäßig gelten Dynamikanweisungen für alle Stimmen in einer Notenzeile, wenn Sie ohne gehaltene **Alt-Taste** eingegeben werden. Wenn Sie möchten, dass jede Stimme bei der Wiedergabe und in der Partitur ihre eigene Dynamik erhält, drücken Sie bei der Eingabe von Dynamikanweisungen für jede Stimme in der Notenzeile die **Alt-Taste**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 214

Niente-Gabeln

Niente-Markierungen am Anfang/Ende von allmählichen Dynamikwechseln zeigen an, dass der Dynamikwechsel entweder aus Stille heraus beginnt oder in Stille endet.

Dieser Effekt funktioniert sehr gut bei Streichinstrumenten und Gesangsstimmen, die mit Vokalen beginnen, kann aber nicht immer wörtlich ausgeführt werden. Z. B. können Sänger, deren Text mit Konsonanten beginnt, nicht aus der Stille heraus beginnen. Dasselbe gilt für Holz- und Blechblasinstrumente, bei denen ein gewisser Luftdruck aufgebaut werden muss, bevor ein Ton erklingt.

Niente-Markierungen können auf zwei Arten angezeigt werden: als Kreis am Ende einer Gabel und als Text direkt vor oder nach einer Gabel. In Dorico Elements können Sie beide Arten von *Niente*-Angaben mit Hilfe des Dynamik-Einblendfelds und durch Klicken auf **Niente** im Abschnitt **Allmähliche Dynamikwechsel** des Dynamik-Bereichs eingeben.

TIPP

Sie können vorhandene Gabeln in *Niente*-Gabeln umwandeln, indem Sie sie auswählen und im Abschnitt **Allmähliche Dynamikwechsel** des Dynamik-Bereichs auf **Niente** klicken oder indem Sie **Niente** in der **Dynamik**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktivieren.

BEISPIEL



Ein Niente, das als **Kreis auf Gabel** angezeigt wird



Ein Niente, das als **Text** angezeigt wird

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allmähliche Dynamikwechsel und Gruppen von Dynamikanweisungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 497

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 214

Darstellung von einzelnen Niente-Gabeln ändern

Sie können *Niente*-Gabeln in Dorico Elements auf zwei Arten darstellen und ihre Darstellung einzeln ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gabeln aus, deren *Niente*-Stil Sie ändern wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Niente-Stil** in der **Dynamik**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- **Kreis auf Gabel**



- **Text**



ERGEBNIS

Der *Niente*-Stil der ausgewählten Gabeln wird geändert.

BEISPIEL



Ein Niente, das als **Kreis auf Gabel** angezeigt wird



Ein Niente, das als **Text** angezeigt wird

Ausdrucksangaben

Ausdrucksangaben fügen Dynamikanweisungen Informationen hinzu, die über reine Lautstärkeangaben hinausgehen und dem Spieler Aufschluss darüber geben können, wie eine Note oder Phrase zu spielen ist.

In Dorico Elements müssen Ausdrucksangaben, wie »sim.«, *poco*, *molto* oder *subito*, eine Dynamikstufe, wie *p* oder *f* begleiten.

HINWEIS

Ausdrucksangaben können nicht allein stehen. Sie können jedoch die direkte Dynamikanweisung, die vor oder hinter einer Ausdrucksangabe steht, ausblenden.

Sie können Ausdrucksangaben hinzufügen, indem Sie sie in das Einblendfeld einer sofortigen Dynamikanweisung eingeben oder auf eine der verfügbaren Optionen im Abschnitt **Sofortige Dynamikwechsel** des Dynamik-Bereichs klicken. Alternativ können Sie auch eigenen Text zu vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen, indem Sie den gewünschten Text in eine der folgenden Eigenschaften in der **Dynamik**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs eingeben:

- **Präfix** fügt Ausdrucksangaben vor vorhandenen Dynamikanweisungen ein.
- **Suffix** fügt Ausdrucksangaben nach vorhandenen Dynamikanweisungen ein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden](#) auf Seite 496

Ausdrucksangaben vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen

Sie können Ausdrucksangaben in Textform den Dynamikanweisungen hinzufügen, nachdem diese eingegeben wurden. Zum Beispiel, wenn Sie »sim.« hinzufügen möchten, anstatt die Dynamikanweisungen über verschiedene Phrasen hinweg zu wiederholen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, bei denen Sie Ausdrucksangaben in Textform einfügen wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Dynamiksymbole** (einzeln oder zusammen):
 - **Präfix** fügt Ausdrucksangaben vor der vorhandenen Dynamikanweisung ein.
 - **Suffix** fügt Ausdrucksangaben nach der vorhandenen Dynamikanweisung ein.
3. Geben Sie die gewünschten Ausdrucksangaben in das entsprechende Wertefeld ein.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Der eingegebene Text wird als Ausdrucksangabe den ausgewählten Dynamikanweisungen hinzugefügt.

Das Deaktivieren der Eigenschaften entfernt die entsprechenden Ausdrucksangaben aus der ausgewählten Dynamikanweisung.

HINWEIS

Das Deaktivieren von Eigenschaften löscht sämtlichen eingegebenen Text permanent.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Niente-Gabeln](#) auf Seite 494

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 214

Sofortige Dynamikwechsel ausblenden

Sie können sofortige Dynamikanweisungen wie z. B. ***f*** und ***pp*** ausblenden, wenn Sie nur eine Ausdrucksangabe wie »sim.« ohne das dazugehörige Dynamiksymbol anzeigen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die sofortige Dynamikanweisung aus, die Sie ausblenden möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Dynamikanweisungen ausblenden** in der **Dynamik**-Gruppe.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikanweisungen werden ausgeblendet. Wenn keine anderen Dynamikanweisungen an ihrer rhythmischen Position vorhanden sind, werden an ihrer Stelle Schilder angezeigt, damit Sie sie stets wiederfinden können. Diese Hinweisschilder werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

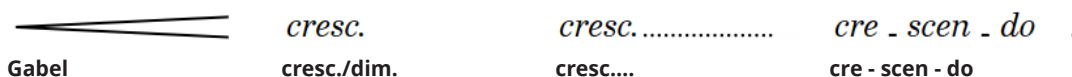
Nach dem Deaktivieren von **Dynamikanweisungen ausblenden** werden die ausgewählten sofortigen Dynamikwechsel wieder angezeigt.

Allmähliche Dynamikwechsel

Allmähliche Dynamikwechsel zeigen eine Lautstärkeänderung an, die schrittweise über die angegebene Dauer erfolgt. Standardmäßig erscheinen allmähliche Dynamikwechsel entweder als Gabeln oder als Textanweisungen wie *cresc.* oder *dim.*.

Sie können die Darstellung und Platzierung von allmählichen Dynamikwechseln einzeln ändern, indem Sie die Eigenschaften in der **Dynamik**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs nutzen. Zum Beispiel können Sie die Art des graduellen Dynamikwechsels ändern, so dass er als Gabel mit einer Richtung oder als »Messa di voce«-Gabelpaar mit zwei Richtungen angezeigt wird.

Sie können den Stil von allmählichen Dynamikwechseln ändern, um sie auf eine der folgenden Arten anzuzeigen:



TIPP

Außerdem können Sie den Linienstil von Gabeln anhand der Option **Gabellinienstil** in der **Dynamik**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs ändern.



Gabel nicht als Fortsetzung angezeigt



Gabel als Fortsetzung angezeigt

Sie können auch den Stil des Diminuendo für allmähliche Dynamikwechsel anhand des **cresc./dim.**-Stils ändern, so dass entweder »diminuendo« oder »decrecendo« angezeigt wird; auch können Sie den Fortsetzungslinienstil für allmähliche Dynamikwechsel anhand des **cresc....**-Stils ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 488

Allmähliche Dynamikwechsel und Gruppen von Dynamikanweisungen verlängern/kürzen

Sie können die Länge von allmählichen Dynamikwechseln und von Gruppen von Dynamikanweisungen nach der Eingabe ändern.

HINWEIS

Sie können nur einen allmählichen Dynamikwechsel bzw. eine Gruppe von Dynamikanweisungen gleichzeitig ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Treffen Sie im Schreiben-Modus eine der folgenden Auswahlen, um sie zu verlängern/kürzen:
 - Einen einzelnen allmählichen Dynamikwechsel
 - Einen einzelnen allmählichen Dynamikwechsel in einer Gruppe von Dynamikanweisungen

2. Verlängern/Kürzen Sie den allmählichen Dynamikwechsel bzw. die Gruppe von Dynamikanweisungen auf eine der folgenden Arten:
- Um sie um den aktuellen Wert des rhythmischen Rasters oder, wenn dieser näher ist, bis zum nächsten Notenkopf zu verlängern, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um sie um den aktuellen Wert des rhythmischen Rasters oder, wenn dieser näher ist, bis zum vorigen Notenkopf zu kürzen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie bis zum nächsten Notenkopf zu verlängern.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie bis zum vorigen Notenkopf zu kürzen.

HINWEIS

Bei Verwendung der Tastatur können Sie nur das Ende von Dynamikanweisungen verschieben. Sie können den Anfang von Dynamikanweisungen verschieben, indem Sie die gesamte Dynamikanweisung verschieben oder indem Sie auf den Griff am linken Rand klicken und ziehen.

- Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff am Anfang/Ende und ziehen Sie.

ERGEBNIS

Einzelne allmähliche Dynamikwechsel werden entweder um den Wert des rhythmischen Rasters oder bis zum nächsten/vorigen Notenkopf verlängert/gekürzt.

Gruppen von Dynamikanweisungen werden proportional verlängert/gekürzt, indem die enthaltenen allmählichen Dynamikwechsel verlängert/gekürzt und alle anderen Arten von Dynamikanweisungen verschoben werden. So wird die relative Dauer der allmählichen Dynamikwechsel in der Gruppe beibehalten.

Im Beispiel rückt das *p* am Ende um zwei Viertelnoten nach rechts, aber das *f* in der Mitte rückt nur um eine Viertelnote nach rechts. Dadurch bleiben die Längen der allmählichen Dynamikwechsel gleich.

BEISPIEL



Ursprüngliche Dynamikphrase



Verlängerte Dynamikphrase

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 501

[Gruppierung von Dynamikanweisungen aufheben und Dynamikanweisungen aus Gruppen entfernen](#) auf Seite 503

Geweitete Enden an Gabeln ausblenden/anzeigen

Geweitete Enden werden in der Regel am Ende der Crescendo-Gabel abgebildet und deuten auf eine plötzliche Lautstärkesteigerung gegen Ende des Crescendos hin. Sie können geweitete Enden für jede Gabel ausblenden/anzeigen.

HINWEIS

Sie können nur bei Gabeln mit durchgezogenen Linie geweitete Enden anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gabeln aus, an denen Sie geweitete Enden ausblenden/anzeigen möchten.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Geweitetes Ende** in der **Dynamik**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Ein geweitetes Ende wird in der ausgewählten Dynamikanweisung angezeigt, wenn **Geweitetes Ende** aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn es deaktiviert ist.

BEISPIEL



Crescendo-Gabel mit geweitetem Ende ausgeblendet



Crescendo-Gabel mit geweitetem Ende angezeigt

Poco-a-poco-Text zu allmählichen Dynamikwechseln hinzufügen

Sie können die Textangabe *poco a poco* zu den einzelnen allmählichen Dynamikwechseln hinzufügen, nachdem diese eingegeben wurden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Dynamikwechsel aus, bei denen Sie *Poco a poco* einfügen wollen.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Poco a poco (nach und nach)** in der **Dynamik**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Poco a poco wird direkt nach Text für allmähliche Dynamikwechsel angezeigt sowie unter Gabeln, die unter der Notenzeile bzw. über Gabeln, die oberhalb der Notenzeile platziert wurden.

Wenn Sie **Poco a poco (nach und nach)** deaktivieren, wird der *Poco a poco*-Text von den ausgewählten allmählichen Dynamikwechseln entfernt.

BEISPIEL



cresc. poco a poco

Text für allmählichen Dynamikwechsel mit poco a poco



poco a poco

Gabel für allmählichen Dynamikwechsel mit poco a poco

Spationierung von allmählichen Dynamikwechseln

Dorico Elements stellt sicher, dass Gabeln immer klar erkennbar sind, indem es eine standardmäßige Mindestlänge für sie vorgibt. Dies kann sich jedoch auf die Abstände zwischen Noten auswirken.

Die standardmäßige Mindestlänge für Gabeln beträgt drei Spatien. Wenn Gabeln kürzer dargestellt werden, könnte man sie mit einem Akzent verwechseln. Wenn Sie daher eine Gabel zu einer Note hinzufügen, die aufgrund ihrer Positionierung zu einer Gabellänge von unter drei Spatien führen würde, wird der Abstand der Note zur benachbarten Note angepasst, um die Mindestlänge der Gabel zu ermöglichen.

Allmähliche Dynamikwechsel, die zwischen Noten beginnen/enden

Wenn der Anfang/das Ende eines allmählichen Dynamikwechsels nicht an eine Note gebunden ist, gelten Einschränkungen für die Verschiebung der Anfangs-/Endposition.

Wenn Sie z. B. zwei durch ein Leerzeichen getrennte Gabeln in das Dynamik-Einblendfeld eingeben, wird ein Gabelpaar erstellt, das wie ein *Messa di voce* aussieht, aber anstelle der Kombinationsoption zwei separate Gabeln besitzt. Keines der offenen Enden der Gabeln ist an einen bestimmten Notenkopf gebunden und Sie können die Mitte des Gabelpaares nicht rhythmisch verschieben. Sie können die zwei Gabeln als Gruppe verlängern/kürzen, aber nicht jede Gabel für sich.



Wenn Sie jedoch zwei Gabeln ohne Leerzeichen in das Dynamik-Einblendfeld eingeben, können Sie die Mitte des Gabelpaares sowie jede Gabel rhythmisch verschieben, jedoch nur zu Notenköpfen. Sie können jede Gabel für sich entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters verlängern/kürzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allmähliche Dynamikwechsel und Gruppen von Dynamikanweisungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 497

[Notenabstand](#) auf Seite 324

Allmähliche Dynamikwechsel, die durch sofortige Dynamikwechsel abgeschnitten werden

Eine Gabel wird automatisch abgeschnitten, wenn vor oder nach ihrer Eingabe innerhalb ihres Bereichs ein sofortiger Dynamikwechsel platziert wird.

Die Gabel bleibt an ihre ursprünglichen rhythmischen Positionen gebunden, selbst wenn sie grafisch verkürzt erscheint. Wenn die sofortige Dynamikanweisung also später gelöscht wird, dehnt sich die Gabel wieder bis an ihr Ende bzw. bis zur nächsten sofortigen Dynamikanweisung innerhalb ihres Bereichs aus.

Das Beispiel zeigt eine Crescendo-Gabel, die durch zwei Dynamikanweisungen abgeschnitten wird. Nachdem diese gelöscht werden, dehnt sich die Gabel wieder auf ihre volle Länge aus. Die gestrichelte Verbindungslinie zeigt die Verbindung zwischen der Gabel und der rhythmischen Position, mit der ihr Ende verknüpft ist.



Eine lange Gabel, abgeschnitten von einem *p*



Nach dem Löschen des *p* wird die Gabel nun durch das *f* abgeschnitten.



Das Löschen der beiden sofortigen Dynamikwechsel führt dazu, dass sich die Gabel auf ihre volle Länge erstreckt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allmähliche Dynamikwechsel und Gruppen von Dynamikanweisungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 497

Lang- und Kurztoninstrumente

Die Lautstärkeinstellungen für Lang- und Kurztoninstrumente unterscheiden sich in Bezug auf ihre Kontrolle der graduellen Dynamik.

Sie können die Einstellungen für jedes Softwareinstrument steuern, indem Sie **Wiedergabe > Expression-Maps** wählen und anschließend Software-Instrumente in der Liste links auswählen.

Langtoninstrumente

Zu den Langtoninstrumenten zählen Streichinstrumente sowie Holz- und Blechblasinstrumente, da sie es dem Spieler ermöglichen, eine Note zu halten und dabei die Kontrolle über ihre Lautstärke zu behalten.

Dorico Elements wendet bei der Wiedergabe allmähliche Dynamikwechsel auf solche Instrumente an. Sie können die Einstellungen für jedes Softwareinstrument steuern, indem Sie **Wiedergabe > Expression-Maps** wählen und anschließend Software-Instrumente in der Liste links auswählen.

Kurztoninstrumente

Kurztoninstrumente wie Klavier, Harfe, Marimba und die meisten Perkussionsinstrumente bieten dem Spieler keine weitere Kontrolle über die Dynamik, nachdem der Ton einmal angeschlagen wurde. Daher nutzen Kurzton-Softwareinstrumente häufig die Noten-Anschlagstärke für die Dynamik, da diese zu Beginn der Note festgelegt wird.

Gruppen von Dynamikanweisungen

Gruppierte Dynamikanweisungen werden automatisch in einer Reihe ausgerichtet und lassen sich als Gruppe verschieben und bearbeiten. Wenn Sie z. B. das *f* in der Mitte des Beispiels innerhalb der Gruppe verschieben, werden die Gabeln auf beiden Seiten automatisch angepasst.

Ein einzelner Dynamikwechsel, ob unmittelbar oder allmählich, wird als eigenständige Gruppe betrachtet.

Zwei oder mehr Dynamikanweisungen werden automatisch gruppiert, wenn sie horizontal in der Notenzeile direkt aufeinander folgen, zusammen oder direkt nacheinander eingegeben wurden und aus allmählichen Dynamikwechseln zwischen sofortigen Dynamikwechseln bestehen.



Eine Gruppe von Dynamikanweisungen



Dieselbe Gruppe von Dynamikanweisungen wird angepasst, wenn die Position des *f* geändert wird.

Wenn irgendeine Dynamikanweisung in einer Gruppe ausgewählt wird, werden auch alle anderen Dynamikanweisungen in der Gruppe hervorgehoben.



HINWEIS

- Gruppen von Dynamikanweisungen gelten projektweit, d. h. Sie können die Dynamikanweisungen nicht in einigen Layouts in einer bestimmten Weise gruppieren und in anderen Layouts anders.
- Ebenso wie horizontale Gruppen von Dynamikanweisungen können Sie auch Gruppen von Dynamikanweisungen in verschiedenen Notenzeilen verbinden, wenn dieselben Dynamikanweisungen in mehreren Notenzeilen dargestellt werden sollen. Dies kann nützlich sein, wenn mehrere Instrumente gleichzeitig dieselben Dynamikanweisungen ausführen und Sie dieselbe Änderung in allen Notenzeilen ausführen möchten, um z. B. den Höhepunkt eines Crescendos auf eine spätere Zählzeit zu verschieben oder ein *f* in ein *fff* zu ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Über mehrere Notenzeilen hinweg verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 503

Dynamikanweisungen in Gruppen anordnen

Sie können Dynamikanweisungen, die bei der Eingabe nicht automatisch gruppiert wurden, manuell in Gruppen anordnen. Gruppierte Dynamikanweisungen werden automatisch in einer Reihe ausgerichtet und können als Gruppe verschoben und bearbeitet werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Dynamikanweisungen aus, die Sie gruppieren möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Dynamik > Dynamikanweisungen gruppieren**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikanweisungen werden in einer Gruppe angeordnet. Wenn die erste Dynamikanweisung in der Gruppe mit anderen Notenzeilen verbunden ist, werden alle Dynamikanweisungen in der Gruppe diesen Notenzeilen hinzugefügt. Dies gilt für alle Layouts, in denen die Dynamikanweisungen enthalten sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 501

[Über mehrere Notenzeilen hinweg verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 503

Gruppierung von Dynamikanweisungen aufheben und Dynamikanweisungen aus Gruppen entfernen

Sie können die Gruppierung von Dynamikanweisungen aufheben, so dass alle Dynamikanweisungen aus der Gruppe entfernt werden, oder nur ausgewählte Dynamikanweisungen aus Gruppen entfernen und dabei alle anderen in der Gruppe belassen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Dynamikanweisungen aus, deren Gruppierung Sie aufheben bzw. die Sie aus Gruppen entfernen möchten.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Dynamik** > **Gruppierung von Dynamiksymbolen aufheben**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Dynamik** > **Aus Gruppe entfernen**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Wenn Sie die Gruppierung von Dynamikanweisungen aufheben, werden alle Dynamikanweisungen aus der Gruppe entfernt. Dies beinhaltet auch Dynamikanweisungen in der Gruppe, die nicht in Ihrer Auswahl enthalten waren.

Wenn Sie Dynamikanweisungen aus Gruppen entfernen, werden nur die ausgewählten Dynamikanweisungen aus ihren jeweiligen Gruppen entfernt. Alle nicht ausgewählten Dynamikanweisungen in der Gruppe bleiben gruppiert.

Dies gilt für alle Layouts, in denen die Dynamikanweisungen enthalten sind.

Über mehrere Notenzeilen hinweg verbundene Dynamikanweisungen

Identische Dynamikanweisungen an derselben rhythmischen Position in unterschiedlichen Notenzeilen können verbunden werden. Das geschieht automatisch, wenn Sie Dynamikanweisungen zwischen Notenzeilen kopieren und einfügen.

Wenn Sie eine Dynamikanweisung in einer verbundenen Gruppe auswählen, werden alle anderen Dynamikanweisungen in der verbundenen Gruppe hervorgehoben. Wenn Sie eine verbundene Dynamikanweisung an eine neue rhythmische Position verschieben, werden alle verbundenen Dynamikanweisungen mit ihr verschoben.



Zwei verbundene Dynamikanweisungen, nur die oberste ist ausgewählt



Durch Verschieben der obersten Dynamikanweisung der verbundenen Gruppe wird die andere an die neue Position verschoben.

Entsprechend werden, wenn Sie eine verbundene Dynamikanweisung ändern (z. B. von *p* in *mf*), alle mit ihr verbundenen Dynamikanweisungen ebenfalls geändert.

Wenn Sie andere Dynamikanweisungen mit einer der verbundenen Dynamikanweisungen gruppieren, z. B. mit einer Gabel, wird die Gabel an derselben Position in allen verbundenen Notenzeilen hinzugefügt.

Wenn in einer Notenzeile eine andere sofortige Dynamikanweisung vor dem Ende einer Gabel steht, wird die Gabel automatisch gekürzt. Wenn Sie eine solche Dynamikanweisung löschen, wird die Gabel automatisch bis zur nächsten sofortigen Dynamikanweisung bzw. bis zu ihrer vollen Länge verlängert, je nachdem, was zuerst kommt.

Drei verbundene Dynamikanweisungen; hier wurde eine Gabel zur obersten Notenzeile hinzugefügt, dort mit den Dynamikanweisungen verbunden und dadurch automatisch zu den unteren Notenzeilen hinzugefügt.

Durch Löschen des *f* am Ende des ersten Takts in der dritten Notenzeile wird die Gabel verlängert, um der Gabellänge in der obersten Notenzeile zu entsprechen.

HINWEIS

- Wenn Sie nur einige Dynamikanweisungen, aber nicht alle Dynamikanweisungen aus einer Gruppe löschen, die mit anderen Notenzeilen verbunden ist, werden alle entsprechenden Dynamikanweisungen aus verbundenen Notenzeilen ebenfalls gelöscht. Wenn Sie eine ganze Gruppe von Dynamikanweisungen aus einer Notenzeile löschen, hat dies keinen Einfluss auf verbundene Dynamikanweisungen auf anderen Notenzeilen.
- Neben der vertikalen Verbindung können Sie Dynamikanweisungen auch horizontal gruppieren. Dadurch werden die Dynamikanweisungen automatisch in einer Reihe ausgerichtet und lassen sich als Gruppe verschieben und bearbeiten.
- Verknüpfen oder Entkoppeln von Dynamikanweisungen gilt projektweit, d. h. Sie können die Dynamikanweisungen nicht in einigen Layouts in einer bestimmten Weise verknüpfen und in anderen Layouts anders.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 501

[Verbindung zwischen Dynamikanweisungen aufheben](#) auf Seite 505

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 285

Dynamikanweisungen verbinden

Wenn Sie Dynamikanweisungen durch Kopieren und Einfügen an derselben rhythmischen Position in andere Notenzeilen übernehmen, werden diese Dynamikanweisungen automatisch verbunden. Sie können auch Dynamikanweisungen und Gruppen von Dynamikanweisungen, die

nicht automatisch verbunden werden, miteinander verbinden, um eine gleichzeitige Bearbeitung zu ermöglichen.

Die Gruppen von Dynamikanweisungen müssen jedoch identisch sein, um verbunden werden zu können. Sie können zum Beispiel zwei *p*-Anweisungen verbinden, wenn keine von ihnen in einer Gruppe enthalten ist; wenn eine von ihnen mit einer Gabel gruppiert ist, können sie nicht verbunden werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Dynamikanweisungen aus, die Sie verbinden möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Dynamik > Verknüpfen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikanweisungen werden verknüpft. Wenn Sie später eine der verknüpften Dynamikanweisungen ändern, werden alle verknüpften Dynamikanweisungen entsprechend angepasst. Dies gilt für alle Layouts, in denen die Dynamikanweisungen enthalten sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Über mehrere Notenzeilen hinweg verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 503
[Dynamikanweisungen kopieren](#) auf Seite 492

Verbindung zwischen Dynamikanweisungen aufheben

Sie können die Verbindung zwischen Dynamikanweisungen aufheben, auch dann, wenn sie automatisch verbunden wurden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eine Dynamikanweisung in jeder verbundenen Gruppe auf, für die Sie die Verbindung aufheben möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Dynamik > Verknüpfung aufheben**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Alle Verknüpfungen in den verknüpften Gruppen werden aufgehoben. Dies gilt für alle Layouts, in denen die Dynamikanweisungen enthalten sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Über mehrere Notenzeilen hinweg verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 503

VST-Expression-Maps für Lautstärkearten

Wenn Sie eine Soundbibliothek eines Drittanbieters nutzen, müssen Sie eventuell die Expression-Map ändern oder bearbeiten, damit Instrumente auf allmähliche Dynamikwechsel reagieren. Andernfalls nutzt die Soundbibliothek standardmäßig die Anschlagstärke.

Die Einrichtung der Expression-Map für Dynamikanweisungen hängt von der Konfiguration des Instruments ab. In der Dokumentation für die Soundbibliothek finden Sie weitere Informationen.

Dorico Elements bietet die folgenden Standard-Expression-Maps:

- **CC11 (Dynamik)**: Dynamikanweisungen werden durch den MIDI-Expression-Controller umgesetzt

- **Modulationsrad-Dynamik:** Dynamikanweisungen werden durch den MIDI-Controller 1 umgesetzt

Sie können Expression-Maps im Dialog **Expression-Maps** unter **Wiedergabe > Expression-Maps** bearbeiten.

Fingersatz

Sie können Fingersätze zu Noten hinzufügen, um zu empfehlen, welche Finger Spieler für bestimmte Noten benutzen sollten. Dies kann nützlich sein, wenn sich die Noten an Spieler richten, die das Instrument noch erlernen, oder für schwierige musikalische Passagen, bei denen bestimmte Fingersätze die Noten deutlich leichter spielbar machen.

Sie werden häufig in Noten für Klavier oder andere Tasteninstrumente verwendet, da Spieler alle zehn Finger nutzen können, um Noten zu spielen, und in Gitarrennoten, wo Fingersätze häufig zusammen mit Bundpositionen angegeben werden. Fingersätze können jedoch auch für andere Instrumente nützlich sein, z. B. um anzugeben, dass Spieler von Streichinstrumenten beim Halten einer Note den Finger zum Dämpfen der Saite wechseln sollten, oder um Spieler von Holzblasinstrumenten anzuweisen, bei bestimmte Noten ungewöhnliche Fingersätze zu verwenden, um einen besonderen Klangeffekt zu erzielen.

The image shows a musical score with two staves. The upper staff contains several notes with slurs and fingering numbers (1-5) written above them. The lower staff contains notes with slurs and fingering numbers (1-5) written below them. Dynamics such as *sf*, *ff*, and *p* are indicated. A '8va.' marking is present at the end of the upper staff.

Klaviermusik mit mehreren Fingersätzen, darunter ein Substitutionsfingersatz und alternative Fingersätze

Dorico Elements bietet auch Fingersätze für Blechblasinstrumente. Sie können z. B. für Instrumente wie Trompete oder Horn festlegen, welche Ventile Spieler betätigen sollen, und für Doppelhörner angeben, welches Horn verwendet werden soll.

Fingersätze in Dorico Elements nutzen gemäß anerkannten Darstellungskonventionen standardmäßig fett gedruckte römische Ziffern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 190

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 191

Allgemeine Platzierungskonventionen für Fingersätze

Fingersätze werden so nah wie möglich an den Noten platziert, für die sie gelten, damit der Spieler sie problemlos lesen kann.

Für Instrumente, die in Akkoladen notiert werden, z. B. Klavier oder Harfe, können Fingersätze für die rechte Hand über der obersten Notenzeile platziert werden, und Fingersätze für die linke

Hand unter der untersten Notenzeile. Wenn Noten für solche Instrumente jedoch dichte, kontrapunktische Formen aufweisen, können Fingersätze zwischen den Notenzeilen platziert werden, um der Richtung der Stimmen zu folgen, zu denen sie gehören.

Fingersätze zu Substitutions-Fingersätzen ändern

Substitutions-Fingersätze zeigen an, dass Spieler den Finger wechseln sollen, mit dem sie die jeweilige Note spielen. Sie können vorhandene Fingersätze zu Substitutions-Fingersätzen ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fingersätze aus, die Sie zu Substitutions-Fingersätzen ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Substitution** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
3. Geben Sie den gewünschten Fingersatz für die Substitution in das Wertefeld ein.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Fingersätze werden jetzt als Substitutions-Fingersätze angezeigt. Die Position der Substitution entspricht standardmäßig der des ursprünglichen Fingersatzes, aber Sie können die rhythmische Position von Substitutions-Fingersätzen ändern.

Rhythmische Position von Substitutions-Fingersätzen ändern

Substitutions-Fingersätze werden standardmäßig mit sofortiger Wirkung angezeigt, d. h., die Substitution findet auf derselben Note statt. Sie können jedoch die rhythmische Position ändern, an denen einzelne Substitutionen stattfinden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Substitutions-Fingersätze aus, deren abgeleitete rhythmische Position Sie ändern möchten.
2. Ändern Sie die rhythmische Position des Substitutions-Fingersatzes auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken und ziehen Sie den kreisförmigen Griff nach rechts/links.
 - Aktivieren Sie die Option **Substitutionsversatz** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen** des Eigenschaften-Bereichs.
Ändern Sie die rhythmische Position von Substitutionen in Bruchteilen einer Viertelnote, indem Sie einen Wert in das linke Wertefeld eingeben oder auf die Pfeile neben dem Wertefeld klicken. Wenn Sie den Wert erhöhen, werden die Substitutionen auf spätere Positionen verschoben. Wenn Sie ihn verringern, werden sie auf frühere Positionen verschoben.

HINWEIS

Das rechte Wertefeld bezieht sich, falls zutreffend, auf die Vorschlagsposition, an der Substitutionen eintreten.

ERGEBNIS

Die rhythmische Position des Substitutions-Fingersatzes wird geändert.

Dorico Elements platziert abgeleitete Substitutionen automatisch so, dass sie richtig neben anderen Fingersätzen angeordnet sind, die mit der Substitution zusammenfallen.

HINWEIS

Wenn Sie mit der Maus arbeiten, können Sie nur die Position von einzelnen Substitutions-Fingersätzen ändern. Mit Hilfe der Option **Substitutionsversatz** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen** des Eigenschaften-Bereichs können Sie jedoch die Positionen mehrerer Substitutions-Fingersätze ändern.

Abgeleitete Substitutionen werden immer mit horizontalen Linien angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 191

Vorhandene Fingersätze ändern

Sie können die Fingersätze nach der Eingabe ändern, z. B. wenn Sie sich feststellen, dass sich ein anderer Fingersatz besser eignet.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fingersätze aus, die Sie ändern möchten.
 2. Geben Sie im Eigenschaften-Bereich den neuen gewünschten Fingersatz in das Wertefeld **Finger oder Position** der Gruppe **Grifftabellen und Positionen** ein.
 3. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Fingersätze werden geändert.

TIPP

Außerdem können Sie vorhandene Fingersätze im Schreiben-Modus ändern, indem Sie das Fingersatz-Einblendfeld öffnen. Alle an der ausgewählten Note vorhandenen Fingersätze werden im Einblendfeld angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 190

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 191

Platzierung von Fingersätzen relativ zur Notenzeile ändern

Dorico Elements wendet automatisch Konventionen für die Platzierung von Fingersätzen an. Sie können die Platzierung von einzelnen Fingersätzen jedoch unabhängig von Ihrer projektweiten Einstellung relativ zur Notenzeile ändern.

Gemäß Konventionen werden Fingersätze für Tasteninstrumente über der Notenzeile für die rechte Hand und unterhalb der Notenzeile für die linke Hand platziert. Fingersätze für Streich- und Blechblasinstrumente werden immer über der Notenzeile positioniert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fingersätze aus, deren Position Sie relativ zur Notenzeile ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Notenzeilen-relative Position** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Darüber**

- **Darunter**
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Fingersätze werden über/unter der Notenzeile angezeigt.

Fingersätze anzeigen/ausblenden

Sie können Fingersätze für jedes Layout in Ihrem Projekt unabhängig von anderen Layouts ausblenden/anzeigen. Z. B. können Sie Fingersätze in Einzelstimmen-Layouts anzeigen, in Gesamtpartitur-Layouts jedoch ausblenden, da Dirigenten in den seltensten Fällen Fingersatz-Informationen benötigen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Fingersätze aus- bzw. einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
 3. Klicken Sie auf **Spieler** in der Seitenliste.
 4. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Fingersatz anzeigen** im **Fingersatz**-Bereich.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Alle Fingersätze werden in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

Fingersätze löschen

Sie können Fingersätze von Noten löschen, nachdem Sie diese eingegeben haben. Da Fingersätze jedoch als fester Bestandteil von Noten und nicht als separates Element betrachtet werden, können Sie sie nicht wie andere Elemente auswählen und löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, bei denen die Fingersätze gelöscht werden sollen.
 2. Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Finger oder Position** der Gruppe **Griff Tabellen und Positionen**.
-

ERGEBNIS

Alle Fingersätze werden von den ausgewählten Noten entfernt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Selektionen](#) auf Seite 279

Erinnerungs-Fingersätze

Erinnerungs-Fingersätze teilen Spielern mit, dass Fingersätze, die an vorherigen rhythmischen Positionen eingeführt wurden, weiterhin für noch klingende Noten gelten. Dorico Elements zeigt Erinnerungs-Fingersätze automatisch an, wenn Sie neue Fingersätze an rhythmischen Positionen hinzufügen, an denen Noten mit vorhandenen Fingersätzen noch klingen.

Standardmäßig werden Erinnerungs-Fingersätze in Klammern angezeigt.



Erinnerungs-Fingersatz in Klammern (Standard)

Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen

Für Instrumente wie Trompete und Horn werden Fingersätze verwendet, um zu zeigen, welche Ventile betätigt werden müssen, um einen bestimmten Klang zu erzeugen.

Sie können Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen als Ziffern ohne Trennzeichen in das Fingersatz-Einblendfeld eingeben. Geben Sie z. B. 12 für ein C# auf einer Trompete ein, um anzuzeigen, dass die ersten zwei Ventile betätigt werden müssen.

Standardmäßig legt Dorico Elements Fingersätze, die in Notenzeilen für Blechbläser eingefügt werden, vertikal übereinander. Sie werden standardmäßig ohne Trennzeichen angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 191

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 190

Auswahl des Hornbereichs anzeigen

Sie können bei Doppel- und Tripelhörnern den Teil des Horns angeben, auf dem Noten gespielt werden sollen, indem Sie die entsprechenden Angaben als Präfixe von Horn-Fingersätzen notieren. Einige Publikationen geben einfach »T« für Thumb (Daumen) an, während andere ausdrücklich den zu verwendenden Bereich des Horns in Form seiner Stimmung angeben.

HINWEIS

Sie können eine Auswahl des Hornbereichs ausschließlich Noten hinzufügen, die zu Hörnern in F gehören.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Horn-Fingersätze aus, bei denen die Bereichsauswahl eingefügt werden soll.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Bereich des Horns** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
3. Wählen Sie einen der folgenden Hornbereiche aus dem Menü:
 - **F**
 - **B**
 - **F-Alt**
 - **Eb-Alt**

- **Daumenventil**

ERGEBNIS

Zu den ausgewählten Fingersätzen werden Bereichsangaben hinzugefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 190

Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente einblenden/ausblenden

Sie können mit Hilfe einer angewinkelten Linie die Bewegungsrichtung angeben, wenn Spieler von Saiteninstrumenten die Fingerposition auf dem Griffbrett wechseln müssen, um eine höhere/tiefere Note mit demselben Finger zu spielen wie die Note davor.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in Notenzeilen für Saiteninstrumente die Noten aus, ab denen Sie eine Fingersatzverschiebung anzeigen möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Wechsel zur nächsten Note anzeigen** der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.

ERGEBNIS

Verschiebungsangaben werden angezeigt, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und sogar dann, wenn es für die Noten an jedem Ende explizite Fingersätze gibt, und ausgeblendet, wenn sie deaktiviert ist. Sie werden zwischen den ausgewählten Noten und den direkt auf sie folgenden Noten positioniert.

BEISPIEL


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Angaben, auf welcher Saite einzelne Noten zu spielen sind](#) auf Seite 557

Richtung von Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente ändern

Sie können die Richtung einzelner Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente ändern, wenn sie nicht in die richtige Richtung zeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Angaben aus, deren Richtung Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Richtung wechseln** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Aufwärts**
 - **Abwärts**
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Verschiebungsangaben werden nach oben/unten gedreht.

HINWEIS

Sie können die Richtung von Verschiebungsangaben auch beeinflussen, indem Sie die Saiten angeben, auf denen Noten gespielt werden sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Angeben, auf welcher Saite einzelne Noten zu spielen sind](#) auf Seite 557

Aus MusicXML-Dateien importierte Fingersätze

Dorico Elements importiert Fingersätze, die anhand des Fingersatz-Elements in MusicXML-Dateien angegeben wurden.

Aus Finale importierte MusicXML-Dateien stellen Fingersätze normalerweise richtig dar. Da jedoch Sibelius das Fingersatz-Element nicht verwendet, kann Dorico Elements Fingersätze aus MusicXML-Dateien, die von Sibelius exportiert wurde, nicht importieren.

Titelei

Titelei ist in Dorico Elements ein weiter Begriff, der alle Informationen umfasst, die vor dem ersten Takt mit Noten in Partituren zu finden sind.

Zur Titelei zählen musikalische Informationen, die häufig auf Seiten vor den ersten Partiturseiten angegeben werden, z. B.:

- Anweisungen zur Ausführung
- Inhalt
- Instrumentenliste

Außerdem beinhaltet die Titelei Angaben über den Noten auf der ersten Seite von Partituren und Einzelstimmen, z. B.:

- Widmungen
- Titel
- Untertitel
- Komponisten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Musterseiten](#) auf Seite 296

[Rahmen](#) auf Seite 295

Auf Standard-Musterseiten verwendete Projektangaben

Eine effiziente Möglichkeit, um sicherzustellen, dass alle Textangaben in den unterschiedlichen Layouts in Ihrem Projekt einheitlich sind, ist die Verwendung von Tokens, die mit den Angaben zum aktuellen Projekt im Dialog **Projekt-Info** verknüpft sind.

Tokens sind Codes, die auf Text verweisen, der sich an einer anderen Stelle befindet. Das bedeutet, dass sie automatisch aktualisiert werden, sobald der Quelltext geändert wird.

Die Standard-Musterseiten in Dorico Elements enthalten Tokens, so dass alle Informationen, die Sie für Partien im Dialog **Projekt-Info** eingeben, automatisch angezeigt werden. Das Musterseiten-Set **Standard-Gesamtpartitur** zeigt z. B. die folgenden Informationen für jede Partie an:

- Komponist
- Textdichter
- Titel

HINWEIS

Die Tokens sind standardmäßig mit den Projektinformationen für jede Partie verbunden. Wenn Sie nur Informationen für **Projekt** im Dialog **Projekt-Info** eingeben, wird kein Text angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Info-Dialog](#) auf Seite 94

[Partiennamen und Partientitel](#) auf Seite 125

[Text-Token](#) auf Seite 318

Vorschläge

Vorschläge sind Noten ohne feste Dauer, die schnell gespielt werden sollen. Sie werden als verkleinerte Version normaler Noten angezeigt, durch deren Hals normalerweise ein Strich verläuft.

Vorschläge mit durchgestrichenen Notenhälsen werden als *Acciaccatura* bezeichnet und oft sehr schnell gespielt. Vorschläge ohne durchgestrichene Notenhäse werden als *Appoggiatura* bezeichnet und häufig langsamer als *Acciaccaturas* gespielt.

In der Barockmusik wurde *Appoggiaturas* oft eine bestimmte Dauer zugeschrieben, die auf dem rhythmischen Wert des Notenkopfs, mit dem sie verbunden waren, und dem vorherrschenden *Metrum* basierte.

Vorschläge nehmen keinen rhythmischen Raum ein, sondern werden in den Raum vor dem Notenkopf gesetzt, mit dem sie verbunden sind, d. h. der Notenkopf direkt rechts von ihnen.

Vor einem Notenkopf können mehrere Vorschläge stehen. Wenn zwei oder mehr Vorschläge mit demselben Notenkopf verbunden sind und einen rhythmischen Wert haben, der durch ein Fähnchen dargestellt wird (z. B. Achtel- und Sechzehntelnoten), werden sie automatisch miteinander verbalkt.



Mehrere Vorschläge vor Noten

In Dorico Elements haben Vorschläge standardmäßig 3/5 der Größe eines normalen Notenkopfs und werden durch die von Ihnen für den Notenabstand festgelegten Einstellungen beeinflusst. Es gibt eine separate Option, die speziell für den Abstand der Vorschläge gilt.

Sie können Notationselemente wie Bindebögen und Artikulationen auf dieselbe Weise zu Vorschlägen hinzufügen wie zu normalen Noten. Außerdem können Sie Vorschläge nach der Eingabe transponieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 172

[Durchstreichung von Vorschlägen](#) auf Seite 518

[Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen](#) auf Seite 655

[Notenabstand](#) auf Seite 324

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 179

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 189

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 274

Allgemeine Platzierungskonventionen für Vorschläge

Vorschläge werden in vielen Hinsichten wie normale Noten behandelt, aber es gibt einige spezifische Konventionen für ihre Halsrichtung, ihre Position relativ zu Notenköpfen und die Platzierung der Striche durch ihre Notenhäse.

Vorschläge werden standardmäßig mit nach oben gerichtetem Hals dargestellt, es sei denn, es gibt mehrere Stimmen mit Vorschlägen in einer einzelnen Notenzeile; in solchen Fällen werden Vorschläge in den unteren Stimmen mit nach unten gerichtetem Hals angezeigt. Dies wirkt sich auf die Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen aus.

Vorschläge werden immer vor einem Notenkopf positioniert, selbst wenn sie nicht vor der Zählzeit, sondern auf der Zählzeit gespielt werden sollen. Normalerweise werden sie nach Taktstrichen platziert, um eine Positionierung direkt vor dem Notenkopf zu ermöglichen, mit dem sie verbunden sind. Gruppen aus drei oder mehr Vorschlägen können jedoch vor dem Taktstrich platziert werden, so dass die Note auf der ersten Zählzeit im Takt nicht zu weit vom Taktstrich entfernt ist.

Die Striche durch die Notenhäse von Vorschlägen werden am Anfang eines Vorschlagsbalkens angezeigt, wenn mehrere Vorschläge durch einen einzelnen Balken an derselben rhythmischen Position verbunden werden können. Wenn es sich um einen einzelnen Vorschlag handelt, wird der Strich durch den Notenhals (und ggf. durch das Fähnchen) gezogen und ragt auf beiden Seiten des Notenhalses hervor.



Ähnlich wie bei normalen Noten führt das Hinzufügen von Vorzeichen dazu, dass die Abstände von Vorschlägen angepasst werden, damit die Vorzeichen gut lesbar sind.

Artikulationen für Vorschläge werden so positioniert, dass sie leicht lesbar sind, üblicherweise außerhalb der Notenzeile. Dorico Elements platziert Artikulationen automatisch auf der Halsseite von Vorschlägen und außerhalb der Notenzeile, sofern der Hals oder Balken innerhalb der Notenzeile liegt.

Bindebögen relativ zu Vorschlägen

Standardmäßig enden Bindebögen, die mit Vorschlägen beginnen und mit Haltebogenketten enden, mit der ersten Note der Haltebogenkette. Sie können die Position von einzelnen Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern. Dies gilt auch für Bindebögen, die auf Vorschlägen beginnen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Position von Vorschlägen relativ zu Taktstrichen ändern](#) auf Seite 518

[Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen](#) auf Seite 655

[Bindebogenposition relativ zu Haltebogenketten](#) auf Seite 654

[Position von Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 655

[Notenabstand](#) auf Seite 324

Platzierung von Vorschlägen bei mehreren Stimmen

Gemäß anerkannten Notationskonventionen werden Vorschläge standardmäßig mit nach oben gerichteten Halsen angezeigt, wenn es nur eine Stimme in der Notenzeile gibt. Dies gilt auch, wenn der Hals des Notenkopfs, mit dem sie verbunden sind, nach unten gerichtet ist.

Wenn es jedoch mehrere Stimmen in der Notenzeile gibt, werden alle Noten in den oberen Stimmen mit nach oben gerichteten Halsen und alle Noten in den unteren Stimmen mit nach

unten gerichteten Hälsen angezeigt, einschließlich Vorschlägen. Diese Anpassung findet in Dorico Elements automatisch statt, Sie können die Halsrichtung von Vorschlägen in mehreren Stimmen aber auch übergehen und ihre Richtungen bei Bedarf einzeln anpassen.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 689

[Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen](#) auf Seite 655

Position von Vorschlägen relativ zu Taktstrichen ändern

Standardmäßig werden Vorschläge hinter Taktstrichen und direkt vor dem Notenkopf positioniert, auf den sie sich beziehen, auch wenn es sich dabei um die erste Note im Takt handelt. Sie können einzelne Vorschläge vor Taktstrichen positionieren, zum Beispiel damit die Note auf der ersten Zählzeit im Takt nicht zu weit vom Taktstrich abgerückt wird, oder um anzuzeigen, dass die Vorschläge vor der Zählzeit gespielt werden müssen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Vorschläge aus, deren relative Position zu den Taktstrichen Sie ändern wollen.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Vorschlag vor Taktstrich** in der **Vorschläge**-Gruppe.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Vorschläge werden vor Taktstriche gerückt, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und hinter Taktstriche, wenn sie deaktiviert ist.

Größe von Vorschlägen

Vorschläge sind kleinere Versionen normaler Noten, die um ein Verhältnis verkleinert werden, das standardmäßig auf 3/5 einer normalen Note eingestellt ist.

Sie können die Größe von Vorschlägen einzeln wie bei normalen Noten ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Größe von Noten ändern](#) auf Seite 555

Durchstreichung von Vorschlägen

Durchstreichungen, die diagonal über die Hälsen von Vorschlägen gezogen werden, werden oft verwendet, um verschiedene Arten von Vorschlägen zu unterscheiden. Vorschläge mit durchgestrichenen Notenhälsen werden als Acciaccatura bezeichnet und oft sehr schnell gespielt. Vorschläge ohne durchgestrichene Notenhälsen werden als Appoggiatura bezeichnet und häufig langsamer als Acciaccaturas gespielt.

In Dorico Elements werden Vorschläge standardmäßig mit durchgestrichenen Hälsen angezeigt. Sie können ändern, ob bei Eingabe von Vorschlägen Durchstreichungen dargestellt werden sollen als auch die Art vorhandener Vorschläge.

Art von Vorschlägen ändern

Sie können die Art einzelner Vorschläge nach der Eingabe ändern. Vorschläge besitzen standardmäßig durchgestrichene Häse, aber Sie können sie zu Vorschlägen ohne durchgestrichene Häse ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Vorschläge aus, deren Art Sie ändern wollen.
2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen für **Vorschlagstyp** in der **Vorschläge**-Gruppe:

- **Durchgestrichener Hals**



- **Nicht durchgestrichener Hals**



ERGEBNIS

Die ausgewählten Vorschläge werden mit durchgestrichenem/nicht durchgestrichenem Hals angezeigt.

TIPP

Sie können den Vorschlagstyp auch während der schrittweisen Eingabe ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Durchstreichung von Vorschlägen](#) auf Seite 518

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 172

Häse von Vorschlägen

Vorschläge sind verkleinerte Noten, weshalb die Vorschlag-Halslänge durch die Standardeinstellungen für die Halslänge aller Noten vorgegeben wird.

Gemäß anerkannter Konventionen zeigen die Häse von Vorschlägen in Dorico Elements in allen Schlüsseln standardmäßig nach oben, unabhängig von der Halsrichtung der Note, zu der sie gehören. Die Halsrichtung von Vorschlägen ändert sich automatisch, wenn es mehrere Stimmen in einer Notenzeile gibt, aber Sie können die Halsrichtung einzelner Vorschläge auch manuell ändern. Außerdem können Sie die Häse von Vorschlägen auf dieselbe Art und Weise verlängern/kürzen wie die Häse normaler Noten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhäse](#) auf Seite 687

[Durchstreichung von Vorschlägen](#) auf Seite 518

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 689

Vorschlagsbalken

Dorico Elements fasst automatisch mehrere benachbarte Vorschläge zu Balken zusammen, wenn sie eine Achtelnote (Achtel) oder eine kürzere Dauer haben.

Ebenso wie alle anderen Balken folgen Vorschlagsbalken im Idealfall den anerkannten Standards für die Balkenplatzierung relativ zu Notenzeilenlinien, um Keile zu vermeiden. Da Vorschläge

jedoch kleiner als normale Noten sind, kann dies zu extremen Neigungen in den Balken von Vorschlägen führen.

Außerdem können Sie den Neigungswinkel von Vorschlagbalken auf dieselbe Art und Weise anpassen wie bei normalen Balken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbalkung](#) auf Seite 452

[Balkengruppen](#) auf Seite 453

Fermaten und Pausen

Es werden unterschiedliche Notationselemente verwendet, um anzuzeigen, dass der vorgegebene rhythmische Fluss der Musik vorübergehend unterbrochen werden soll, entweder durch ein kurzes Verharren auf einem Ton oder einen Moment der Stille. Der subtilste Effekt wird durch ein Tenuto-Zeichen erzielt; deutlichere Unterbrechungen sind mit Hilfe von Fermaten und Pausen möglich.

Die Dauer der Unterbrechung, die mit Hilfe der Fermate oder Pause erzielt werden soll, muss nicht angegeben werden. Dies lässt viel Raum für Interpretation, obwohl die verschiedenen Stile von Fermaten und Pausen normalerweise auf längere oder kürzere Unterbrechungen hindeuten.

HINWEIS

Fermaten und Pausen haben aktuell keine Auswirkungen auf die Wiedergabe; dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Fermaten und Pausen](#) auf Seite 231

Arten von Fermaten und Pausen

Es gibt drei Arten von Fermaten und Pausen in Dorico Elements, die allesamt auf dieselbe Weise eingegeben, verschoben und gelöscht werden können.

Fermaten

Fermaten zeigen an, dass eine Note länger gehalten wird als durch ihre notierte Länge vorgegeben, und gelten für das gesamte Ensemble.

Manchmal werden sie auch als »Ruhezeichen« bezeichnet.

Atemzeichen







Atemzeichen weisen Spieler auf geeignete Stellen zum Atemholen hin bzw. schlagen eine Phrasierung der Musik zwecks Erzeugung eines entsprechenden Effekts vor.

Zäsuren









Zäsuren zeigen an, dass eine Note über ihren gesamten Wert gehalten wird, gefolgt von einer Pause.

Arten von Fermaten

In Dorico Elements gibt es verschiedene Arten von Fermaten. Jede Fermate zeigt eine vorgeschlagene Pausendauer an, die jedoch Raum für Interpretation lässt.

Fermate	Beschreibung
Sehr kurze Fermate 	Zeigt an, dass eine Note nur einen Bruchteil länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben.
Kurze Fermate 	Zeigt an, dass eine Note ein wenig länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben.
Kurze Fermate (Henze) 	Zeigt an, dass eine Note ein wenig länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben (wie von Hans Werner Henze verwendet).
Fermate 	Zeigt an, dass eine Note länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben.
Lange Fermate 	Zeigt an, dass eine Note deutlich länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben.
Lange Fermate (Henze) 	Zeigt an, dass eine Note deutlich länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben (wie von Hans Werner Henze verwendet).
Sehr lange Fermate 	Zeigt an, dass eine Note viel länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben.
Curlew (Britten) 	Zeigt in asynchroner Musik an, dass eine Note oder Pause bis zum nächsten Synchronisierungspunkt gehalten werden soll (wie von Benjamin Britten verwendet).

Fermaten können in zwei Stile unterteilt werden. Da sich deren Bedeutungen überschneiden, kann es für Spieler verwirrend sein, wenn beide Stile in ein und demselben Projekt verwendet werden.

Stil	Sehr kurze Fermate	Kurze Fermate	Fermate	Lange Fermate	Sehr lange Fermate
Normal					
Henze	n/v				n/v

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fermaten und Pausen \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 231

[Vorhandene Elemente ändern](#) auf Seite 285

Arten von Atemzeichen

In Dorico Elements gibt es verschiedene Arten von Atemzeichen. Atemzeichen zeigen Spielern geeignete Stellen zum Luftholen bzw. zum Erzeugen eines entsprechenden musikalischen Effekts an.

Komma-artige



Häkchenartige



Aufstrich-artige



Salzedo



Arten von Zäsuren

In Dorico Elements gibt es verschiedene Arten von Zäsuren. Alle Zäsuren zeigen eine Unterbrechung des Klangs an, aber für unterschiedliche musikalische Stile werden häufig auch unterschiedliche Arten von Zäsuren benötigt.

Zäsur



Zwei diagonale
Schrägstriche

Dicke Zäsur



Zwei dicke diagonale
Schrägstriche

Kurze Zäsur



Zwei gerade vertikale
Striche

Gebogene Zäsur



Zwei gekrümmte
diagonale Schrägstriche

Wenn Sie anhand der einzelnen Arten von Zäsuren bestimmte Halte- oder Pausenlängen anzeigen möchten, empfehlen wir Ihnen, eine Legende hinzuzufügen, da verschiedene Spieler diese Symbole unterschiedlich auslegen könnten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorhandene Elemente ändern](#) auf Seite 285

Positionen von Fermaten und Pausen

Fermaten und Pausen werden in einstimmigen Kontexten standardmäßig über dem Notensystem platziert und auf allen Notenzeilen an der nächstgelegenen verfügbaren rhythmischen Position angezeigt, z. B. wenn eine einzelne Notenzeile eine Fermate auf dem letzten Schlag des Takts hat, wird sie oberhalb der Taktpausen auf den anderen leeren Notenzeilen angezeigt. In Notenzeilen mit mehreren Stimmen können Fermaten auch umgedreht unter der Notenzeile angezeigt werden.

Sie können Fermaten und Pausen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

Fermaten

Fermaten werden horizontal positioniert, so dass sie sich auf Notenköpfen zentrieren lassen, unabhängig von der Ausrichtung der Notenhäse.



Fermaten wirken sich auf das Gesamttempo des Stücks aus, weswegen sie für alle Spieler sichtbar sein müssen. Daher werden Fermaten in allen Notenzeilen an derselben rhythmischen Position oder an der rhythmischen Position der Note, des Akkords oder der Pause angezeigt, die/der mit dem Ende der Fermate zusammenfällt. Wenn es im entsprechenden Takt in einer Notenzeile keine Noten gibt, werden Fermaten über der Taktpause angezeigt.

Atemzeichen

Atemzeichen werden über der obersten Linie der Notenzeile platziert, am Ende der Note, auf die sie sich beziehen, d. h. kurz vor der folgenden Note.

Atemzeichen gelten nur für die Notenzeile, zu der sie hinzugefügt werden, und haben keine Auswirkungen auf das Gesamttempo, da sie nur dem Zweck dienen, einzelne Spieler oder eine Gruppe von Spielern auf eine geeignete Stelle zum Atmen hinzuweisen.

Zäsuren

Zäsuren werden oben in der Notenzeile positioniert, so dass die oberste Notenzeilenlinie durch die Mitte der Zäsur verläuft und der Fuß der Zäsur auf der zweiten Notenzeilenlinie aufliegt. Häufig werden sie am Ende eines Takts vor dem Taktstrich platziert.

Zäsuren werden automatisch an derselben rhythmischen Position zu allen Notenzeilen hinzugefügt, und zwar direkt links von dem Notenkopf oder Taktstrich, an dem sie eingegeben wurden. Sie sind nicht mit Notenköpfen verbunden, und der Notenabstand wird angepasst, damit eine klare Lücke entsteht.

Mehrere Fermaten und Pausen an derselben rhythmischen Position

Da sich Fermaten auf alle Notenzeilen auswirken, kann es an einer rhythmischen Position nur eine Art von Fermate geben. Sie können z. B. nicht eine kurze Fermate in einer Notenzeile und eine lange Fermate an derselben rhythmischen Position in einer anderen Notenzeile verwenden.

Eine Curlew-Fermate kann an derselben rhythmischen Position wie eine andere Art von Fermate stehen, nicht aber an derselben rhythmischen Position wie ein Atemzeichen. Dies ist die einzige Ausnahme in Dorico Elements.

Zäsuren können mit allen Arten von Atemzeichen zusammenfallen, aber Sie können nicht eine Zäsur und eine Fermate an derselben rhythmischen Position einsetzen.

Änderungen an Fermaten in einzelnen Notenzeilen

Wenn Sie die Art von Fermate oder Zäsur in einer Notenzeile ändern, wird diese Änderung an der jeweiligen rhythmischen Position auf alle Notenzeilen übertragen, da an einer rhythmischen Position nur Pausen derselben Dauer vorkommen können.

Wenn Sie jedoch eine bestimmte Fermate in einer Notenzeile übergehen, z. B. indem Sie sie in ein Britten-Curlew oder ein Atemzeichen ändern, wird diese Änderung durch darauffolgende Änderungen der vorhandenen Fermate in anderen Notenzeilen nicht beeinflusst. Wenn Sie das neu hinzugefügte Britten-Curlew oder Atemzeichen in der Notenzeile wieder löschen, wird die Fermate aus den übrigen Notenzeilen wiederhergestellt.

Wenn Sie z. B. eine Fermate in ein Atemzeichen ändern, wirkt sich diese Änderung nur auf die jeweilige Notenzeile aus. Änderungen an der Art von Fermate an dieser rhythmischen Position in den anderen Notenzeilen haben keine Auswirkung auf diese Note.



Die untere Notenzeile wird übergangen, so dass ein Atemzeichen statt einer Fermate angezeigt wird.



Die Fermate wird in eine sehr kurze Fermate geändert; die untere Notenzeile ist jedoch von dieser Änderung ausgenommen, da sie statt der Fermate ein Atemzeichen anzeigt.



Wenn Sie das Atemzeichen wieder aus der unteren Notenzeile löschen, wird wieder die Fermate angezeigt, die aktuell für die jeweilige rhythmische Position ausgewählt ist.

Fermaten und Pausen rhythmisch verschieben

Sie können Fermaten und Pausen nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Fermaten und Pausen aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Fermate oder Pause auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die Fermaten und Pausen entsprechend dem aktuellen Wert für das rhythmische Raster. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken Sie auf die Fermate oder Pause und ziehen Sie sie nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Fermaten und Pausen werden in allen Notenzeilen, in denen sie angezeigt werden, an neue rhythmische Positionen verschoben, selbst wenn diese Verschiebung nicht sichtbar ist. Wenn eine Notenzeile z. B. eine Taktpause hat, verschiebt sich die Position der Fermate oder Pause, aber sie wird immer noch über der Pause angezeigt.

HINWEIS

Pro rhythmischer Position kann es nur eine Art von Fermate oder Pause geben. Wenn eine Fermate oder Pause beim Verschieben eine andere Fermate oder Pause passiert, wird die vorhandene Fermate oder Pause gelöscht.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gelöschte Fermaten und Pausen werden nur wiederhergestellt, wenn Sie die Fermate oder Pause mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

Anzahl von Fermaten pro Notenzeile ändern

Sie können die maximale Anzahl von Fermaten ändern, die in jeder Notenzeile an einzelnen Positionen angezeigt werden, wenn es mehrere Stimmen in einer Notenzeile gibt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eine Fermate oder mehrere Fermaten aus.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Max. Fermaten pro Notenzeile** in der Gruppe **Fermaten und Pausen**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Eine pro Stimme**
 - **Eine pro Notenzeilen-Seite**
 - **Eine pro Notenzeile**
-

ERGEBNIS

Die Anzahl von Fermaten, die an den ausgewählten Positionen angezeigt werden, wird geändert.

Fermaten auf Taktstrichen platzieren

Sie können eine Fermate über einem Taktstrich anstelle einer Note platzieren, um ein Innehalten vor dem Beginn des folgenden Takts anzuzeigen.

HINWEIS

Fermaten können nicht auf Taktstrichen positioniert werden, wenn **Max. Fermaten pro Notenzeile** ebenfalls aktiviert ist.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fermaten aus, die Sie über Taktstrichen platzieren möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **An Taktstrich anhängen** in der Gruppe **Fermaten und Pausen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Fermaten werden über dem Taktstrich am Ende der Takte positioniert, in denen sie sich ursprünglich befunden hatten, und nur über Notenzeilen angezeigt, die nicht durch den Taktstrich verbunden sind. Je nach Instrumentierung kann dies bedeuten, dass sie nur einmal über dem System angezeigt werden.

Wenn Sie **An Taktstrich anhängen** deaktivieren, werden die ausgewählten Fermaten auf ihre Standardpositionen zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anzahl von Fermaten pro Notenzeile ändern](#) auf Seite 525

Tonarten

Tonartangaben sind Markierungen, die die aktuelle Tonart der Noten angeben, indem sie anzeigen, welche Noten in der Skala durch ein Kreuz erhöht bzw. durch ein Be erniedrigt werden. Sie werden am Anfang jedes Systems in jeder Notenzeile angezeigt, für die sie gelten.

Die Verwendung von Tonartangaben spart Platz: Da am Anfang jedes Systems einmalig angegeben wird, welche Noten generell durch ein Kreuz erhöht bzw. durch ein Be erniedrigt werden, müssen die jeweiligen Vorzeichen für diese Noten nicht jedes Mal erneut angezeigt werden.

Standardmäßig gelten Tonartangaben für die gesamte Partitur. Es gibt jedoch Umstände, unter denen bestimmte Einzelstimmen unabhängig vom Rest des Ensembles ihre eigenen Tonarten benötigen. In Dorico Elements können Sie sowohl Tonarten eingeben, die für alle Notenzeilen gelten, als auch solche, die nur für einzelne Notenzeilen gelten.

Traditionell werden Vorzeichen anhand des Quintenzirkel-Musters gruppiert, das für Kreuz- und Be-Tonarten abweicht.

In Dorico Elements sind Tonarten in das übergreifende tonale System für Ihr Projekt eingebunden. Das einzige tonale System in Dorico Elements ist 12-EDO.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tonale Systeme](#) auf Seite 529

[Eingabemethoden für Tonarten](#) auf Seite 192



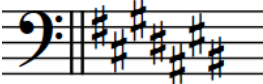
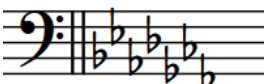

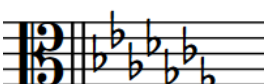
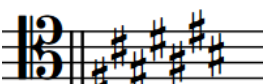
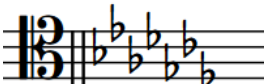
Tonartanordnungen

Dorico Elements hält automatisch Konventionen für die Platzierung und Darstellung von Tonartangaben ein, z. B. die Anzeige von Vorzeichen in der anerkannten Quintenzirkel-Reihenfolge sowie die Positionierung von Tonarten zwischen Schlüsseln und Taktarten.

Die Reihenfolge, in der Vorzeichen in Tonartangaben angezeigt werden, weicht für Kreuz- und Be-Tonarten ab.

- Für Kreuze: F#, C#, G#, D#, A#, E#, B#
- Für Bes: Bb, Eb, Ab, Db, Gb, Cb, Fb

In Dorico Elements werden Vorzeichen für alle westlichen Standard-Tonarten automatisch in dieser Reihenfolge angegeben. Es gibt ein anerkanntes Muster für die Platzierung von Vorzeichen in einer Tonart, so dass sie entsprechend dem aktuellen Schlüssel in die Notenzeile passen. Das Muster von Vorzeichen ist in allen Schlüsseln dasselbe, mit Ausnahme des Tenorschlüssels, bei dem Kreuz-Tonarten einem abweichenden, aufsteigenden Muster folgen müssen, damit die Vorzeichen in die Notenzeile passen.

Schlüssel	Anordnung von Kreuzen	Anordnung von Bes
Violin		
Bass		
Alt		
Tenor		

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Positionen von Tonartangaben](#) auf Seite 531

Arten von Tonarten

Es gibt vier Arten von Tonarten in Dorico Elements, die allesamt auf dieselbe Weise eingegeben, verschoben und gelöscht werden können.

Die vier Arten sind:

- Dur
- Moll
- Offen (oder atonal)
- Keine Tonart (für bestimmte Instrumente wie Horn oder Perkussion)

Dur-/Molltonarten

Die Tonartangabe für eine Durtonart ist identisch mit der Tonartangabe für ihre parallele Molltonart und umgekehrt. Die Tonart Bb-Dur besitzt beispielsweise zwei Bes. Ebenso g-Moll, das die parallele Molltonart von Bb-Dur ist. Der Unterschied ist, dass bei Musik in g-Moll normalerweise das F durch ein Kreuz erhöht wird, da die siebte Stufe der Tonleiter in Molltonarten erhöht wird. Wenn Sie also nach einer g-Moll-Tonartangabe ein F#/Gb eingeben, schreibt Dorico Elements es in den meisten Fällen als F#, um der Konvention für harmonische Molltonarten gerecht zu werden.



Eine Be-Dur-Skala nach einer Be-Dur-Tonartangabe



Eine g-Moll-Skala nach einer g-Moll-Tonartangabe

Offene Tonart

Offene oder atonale Tonarten sind in ihrer Darstellung identisch mit C-Dur und a-Moll, da für keine von ihnen Vorzeichen angezeigt werden; sie verhalten sich jedoch unterschiedlich.

In einer offenen Tonart basiert die Schreibung von Vorzeichen auf der aktuellen Richtung der Musik. Bei aufsteigenden Figuren werden Kreuze bevorzugt, bei fallenden Figuren Bes. Es gibt keine Tonhöhenhierarchie in einer offenen Tonart, weswegen ein und dieselbe Tonhöhe je nach Kontext bei jeder Instanz anders ausgedrückt werden kann, selbst wenn zwischen zwei Instanzen nur wenige Takte Abstand liegen.

In einer C-Dur- oder a-Moll-Tonart werden Vorzeichen gemäß dem Kontext der impliziten Dur- oder Moll-Tonalität geschrieben. In C-Dur werden z. B. generell Kreuze bevorzugt, unabhängig davon, ob die Notenfolge aufsteigt oder abfällt. Entsprechend wird in a-Moll die Schreibung G# bevorzugt, unabhängig von der Richtung der Notenfolge, da G# der Leitton in a-Moll ist.

Keine Tonart

In den Einzelstimmen einiger Instrumente wird für gewöhnlich keine Tonart angezeigt, unabhängig von der allgemeinen Tonart des Stücks. Zu diesen Instrumenten zählen Pauken, Perkussion, Horn, Trompete und manchmal Harfe. Wenn Sie die **Keine Tonart**-Version dieser Instrumente hinzugefügt haben, wird in ihren Einzelstimmen keine Tonart angezeigt, selbst dann, wenn es sich um transponierende Instrumente wie Horn oder Trompete handelt.

Für diese Instrumente kann jede beliebige Tonhöhe eingegeben werden, und Vorzeichen werden nach Bedarf angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 110

Tonale Systeme

Der Begriff »tonales System« umreißt in Dorico Elements drei verschiedene Elemente, die zusammen das Konzept der Tonalität ausmachen.

Die drei Elemente, aus denen sich tonale Systeme zusammensetzen, sind:

- Eine Anzahl gleicher Unterteilungen der Oktave (EDO). Westliche Standardskalen mit Halbtonschritten verwenden z. B. 12-EDO.
- Ein Satz an Vorzeichen. Mit ihnen lässt sich notieren, wie stark eine Note erhöht bzw. vermindert werden soll.
- Eine Tonart. In Dorico Elements können Sie alle traditionellen westlichen Tonarten verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Benutzerdefinierte tonale Systeme](#) auf Seite 530

Gleichmäßige Unterteilung der Oktave (EDO)

EDO steht für Equal Division of the Octave (gleichmäßige Unterteilung der Oktave): die Anzahl gleicher Abschnitte oder Intervalle, in die eine Oktave unterteilt wird.

Die traditionelle westliche Harmonik basiert auf der ausgeglichenen Stimmung, einer weiteren Methode zur Beschreibung tonaler Systeme. Sie wird auch 12-EDO genannt, da die traditionelle Skala von C bis C aus zwölf Schritten besteht, die auf die sieben Noten über die Skala verteilt sind.

Zwischen den Noten A und H liegen z. B. zwei Tonschritte, zwischen H und C jedoch nur ein Schritt. Der Grund dafür ist, dass jeder Schritt in 12-EDO einem Halbton entspricht: Gemäß der

standardmäßigen gleichstufigen Stimmung liegen zwischen A und H zwei Halbtöne, zwischen H und C jedoch nur ein Halbton.

Andere tonale Systeme können unterschiedliche gleichmäßige Oktavunterteilungen aufweisen, z. B. entspricht bei 24-EDO jede Unterteilung der Oktave einem Viertelton. Das einzige tonale System in Dorico Elements ist allerdings 12-EDO.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Benutzerdefinierte tonale Systeme](#) auf Seite 530

Benutzerdefinierte tonale Systeme

Über benutzerdefinierte tonale Systeme können Sie eine eigene Zahl von Oktavunterteilungen für Ihr Projekt festzulegen. Dies kann im Kontext von Musik nützlich sein, die nicht auf herkömmlicher westlicher Harmonik basiert. Benutzerdefinierte Tonarten sind nur in Dorico Elements verfügbar, wenn Sie ein Projekt importieren, in dem diese schon enthalten sind. Sie können ihren Gültigkeitsbereich nicht ändern.

Tonartangaben löschen

Sie können Tonartangaben löschen, ohne dass dies Auswirkungen auf die Tonhöhe von Noten hat. Sofern erforderlich, werden Noten mit Vorzeichen angezeigt, nachdem Sie eine Tonart gelöscht haben.

HINWEIS

- Sie können Tonarten nicht ausblenden, da sie grundlegende Informationen über die Tonhöhe von Noten bieten. Wenn Sie keine Tonart anzeigen möchten, können Sie eine offene Tonart eingeben oder alle Tonarten aus der Partie oder dem Projekt löschen.
- Für Instrumente, die für gewöhnlich keine Tonarten haben, z. B. Pauken oder Horn, gibt es in Dorico Elements eine **Keine Tonart**-Version, wodurch sichergestellt wird, dass für diese Instrumente keine Tonart angezeigt wird. Sie können **Keine Tonart**-Versionen von Instrumenten auswählen, wenn Sie Instrumente im Einrichten-Modus hinzufügen/ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines oder mehrere der folgenden Objekte aus, um sie zu löschen:
 - Tonarten
 - Tonartschilder für Tonarten ohne Vorzeichen im aktuellen Layout
2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Tonarten werden aus der Partitur gelöscht. Die Tonhöhen von Noten in den Takten hinter den gelöschten Tonartangaben werden nicht geändert, aber an den Noten werden Vorzeichen angezeigt, sofern die gelöschte Tonart Vorzeichen für sie angegeben hatte. Dies gilt bis zur nächsten vorhandenen Tonartangabe bzw. bis zum Ende der Partie.

HINWEIS

Wenn Sie die einzige Tonart in der Partie löschen, werden Ihre Noten ohne Tonart angezeigt und nach Bedarf um Vorzeichen erweitert. In solchen Situationen wird wie bei offenen Tonarten verfahren, nicht wie bei den Tonarten a-Moll oder C-Dur.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tonarten](#) auf Seite 192

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 110

[Instrumente ändern](#) auf Seite 111

Mehrere gleichzeitige Tonarten

Sie können mehrere Tonarten gleichzeitig verwenden, indem Sie jede in eine gesonderte Notenzeile eingeben.

HINWEIS

Wenn Sie transponierende Instrumente in Ihrer Partitur haben, müssen Sie nicht mehrere gleichzeitige Tonarten eingeben. Dorico Elements transponiert Instrumente automatisch.

Sie können die Transposition transponierender Instrumente prüfen, indem Sie **Bearbeiten** > **Transponierte Stimmung** wählen, woraufhin die Noten in Ihrem Layout in der geschriebenen Stimmung anstelle der klingenden Stimmung angezeigt werden.

Alternativ können Sie das Einzelstimmen-Layout eines transponierenden Instruments öffnen und mit der Gesamtpartitur vergleichen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tonarten](#) auf Seite 192

Positionen von Tonartangaben

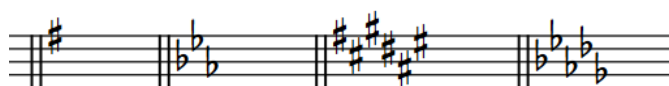
Tonartangaben werden standardmäßig zwischen Schlüsseln und Taktarten positioniert und in jeder Notenzeile angezeigt, die eine Tonart benötigt. In Notenzeilen für ungestimmte Instrumente werden sie nicht angezeigt.

Tonarten werden am Anfang eines Stücks und am Anfang von folgenden Sätzen angezeigt, selbst wenn die Noten nahtlos anschließen und in derselben Tonart stehen. Im Gegensatz zu Taktarten werden Tonarten am Anfang jedes Systems in Gesamtpartitur- und Einzelstimmen-Layouts angezeigt, selbst wenn sich die Tonart nicht geändert hat. Sie gelten bis zur nächsten Tonartänderung bzw. bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst kommt.



Die richtige Position für Tonarten ist zwischen Schlüsseln und Taktarten.

Wenn während eines Stücks oder Satzes ein Tonartwechsel eintritt, sollte dieser direkt hinter einem Taktstrich angezeigt werden. Vor einem Tonartwechsel muss ein doppelter Taktstrich gesetzt werden; in Dorico Elements ist dies die Standardeinstellung.



Beispiele für Tonartangaben, die nach doppelten Taktstrichen positioniert sind

Sie können Tonartangaben im Schreiben-Modus an neue rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch korrekt positioniert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tonartanordnungen](#) auf Seite 527

[Tonartangaben rhythmisch verschieben](#) auf Seite 532

Tonartangaben rhythmisch verschieben

Sie können Tonartangaben nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Tonartangaben aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Tonartangabe auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die ausgewählten Tonartangaben entsprechend dem aktuellen Wert für das rhythmische Raster. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken und ziehen Sie die Tonartangabe nach rechts/links.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Tonartangaben werden auf neue rhythmische Positionen verschoben. Sie gelten ab ihren neuen Positionen bis zur nächsten Tonartangabe bzw. bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst kommt.

HINWEIS

- Tonartangaben können nur entlang der Notenzeile verschoben werden. Wenn Sie eine Tonartangabe zwischen verschiedenen Notenzeilen verschieben möchten, müssen Sie sie löschen und in der anderen Notenzeile eine neue Tonart eingeben.
- An einer rhythmischen Position kann es nur jeweils eine Tonartangabe geben. Eine Ausnahme davon sind Tonartangaben, die nur für einzelne Notenzeilen gelten. Wenn eine Tonartangabe beim Verschieben eine andere Tonartangabe passiert, wird die vorhandene Tonartangabe gelöscht und durch die verschobene Tonartangabe ersetzt.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gelöschte Tonartangaben werden nur wiederhergestellt, wenn Sie die Tonartangabe mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tonarten](#) auf Seite 192

Tonarten zusammen mit einer Notenauswahl transponieren

Sie können Tonarten und Noten gleichzeitig transponieren, wobei sowohl die Tonarten als auch die Noten um dasselbe Maß transponiert werden.

VORGEHENSWEISE

1. Nehmen Sie im Schreiben-Modus eine Auswahl vor, die sowohl einen Tonartwechsel als auch Noten enthält.
2. Wählen Sie **Schreiben > Transponieren**, um den **Transponieren**-Dialog zu öffnen.
3. Im **Transponieren**-Dialog können Sie die für die Transposition erforderlichen Parameter anpassen, z. B. Intervall und Intervallart.
4. Aktivieren Sie **Tonarten transponieren**.
Diese Option wird automatisch aktiviert, wenn Ihre Auswahl eine Tonartangabe enthält.

5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Alle Noten und Tonarten innerhalb der Auswahl werden entsprechend Ihren Angaben im Dialog transponiert.

HINWEIS

Wenn eine in der transponierten Auswahl enthaltene Tonartangabe für alle Notenzeilen gilt, wird sie in allen Notenzeilen im Layout transponiert, selbst wenn Ihre Auswahl nicht alle Notenzeilen umfasste.

Einzelne Tonartangaben, d. h. Tonartangaben, die anhand der **Alt-Taste** nur zu einzelnen Notenzeilen hinzugefügt wurden, werden transponiert, sofern sie in der Auswahl enthalten waren. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf andere Notenzeilen im Layout.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten und Elemente einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 277

[Große Selektionen](#) auf Seite 279

[Transponieren-Dialog](#) auf Seite 181

Enharmonisch äquivalente Tonarten

Enharmonisch äquivalente Tonarten sind Tonarten mit abweichenden Namen, die jedoch dieselben Tönhöhen umfassen, z. B. C#-Dur and D \flat -Dur. Dorico Elements transponiert entsprechend der Konvention in Tonarten, die dieselbe Art von Vorzeichen verwenden wie die Tonart, aus der transponiert wird, es sei denn, die enharmonisch äquivalente Tonart hat weniger Vorzeichen.

Wenn Sie eine Auswahl von Noten transponieren, bevorzugt Dorico Elements Tonarten mit derselben Art von Vorzeichen, die auch in der Tonart verwendet werden, aus der transponiert wird. Bei der Auswahl von Tonarten für transponierende Instrumente bevorzugt Dorico Elements Tonarten mit derselben Art von Vorzeichen wie die aktuelle klingende Tonart.

Es gibt jedoch Fälle, in denen Sie es bevorzugen könnten, in eine Tonart mit abweichendem Vorzeichentyp zu transponieren, wenn diese weniger Vorzeichen hat als die enharmonisch äquivalente Tonart. C#-Dur hat z. B. sieben Kreuze, während die enharmonisch äquivalente Tonart D \flat -Dur nur fünf Bes hat. Das bedeutet, dass die Spieler sich die Vorzeichen für weniger Noten merken müssen.

Eine Transposition in eine enharmonisch äquivalente Tonart mit weniger Vorzeichen kann den zusätzlichen Vorteil besserer Lesbarkeit mit sich bringen, da Doppelkreuze oder Doppel-Bes vermieden werden. Beim Transponieren von Noten von F# nach G# z. B. muss der Leitton als F# geschrieben werden; wenn jedoch nach A \flat transponiert wird, ist der Leitton G \natural .



G#-Dur erfordert einen Leitton mit Doppelkruz



A \flat -Dur, die enharmonische Entsprechung zu G#-Dur, erfordert keinen Leitton mit Doppelkruz

Dorico Elements wählt standardmäßig eine enharmonisch äquivalente Tonart aus, wenn diese weniger Vorzeichen hat.

Auswirkungen von Tonarten auf transponierende Instrumente

Wenn es in der Gesamtpartitur eine Tonart gibt, wird diese für transponierende Instrumente gemäß ihrem jeweiligen Transpositionsintervall transponiert. In einem Projekt in E-Dur hat eine Einzelstimme für B \flat -Klarinette z. B. die Tonart F \sharp -Dur, da B \flat -Klarinetten einen Ganzton tiefer als ihre notierte Tonhöhe klingen.

Instrumente ohne angezeigte Tonart

In den Einzelstimmen einiger Instrumente wird für gewöhnlich keine Tonart angezeigt, unabhängig von der allgemeinen Tonart des Stücks. Zu diesen Instrumenten zählen Pauken, Perkussion, Horn, Trompete und manchmal Harfe. Wenn Sie die **Keine Tonart**-Version dieser Instrumente eingegeben haben, wird in ihren Einzelstimmen keine Tonart angezeigt, selbst dann, wenn es sich um transponierende Instrumente wie Horn oder Trompete handelt.

Sie können die Noten in den Notenzeilen dieser Instrumente dennoch transponieren; für sie werden dann jedoch bei Bedarf Vorzeichen anstelle einer Tonart angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponieren-Dialog](#) auf Seite 181

[Selektionen transponieren](#) auf Seite 183

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 110

Erinnerungs-Tonartangaben

Wenn an einem Systemumbruch ein Tonartwechsel eintritt, entweder in der Partitur oder in einer Einzelstimme, wird die neue Tonart sowohl am Ende des ersten Systems als auch am Anfang des neuen Systems angezeigt.

Manchmal wird dies als »Erinnerungs-Tonartangabe« bezeichnet, da Spieler sich an den Anblick von Tonartangaben am Anfang des Systems gewöhnen und daher einen Tonartwechsel übersehen könnten, wenn dieser nicht unübersehbar am Ende von Systemen angezeigt wird.

Da in Dorico Elements Tonartwechsel direkt hinter Taktstrichen eintreten, ist die Tonartangabe am Ende eines Systems die eigentliche Tonartangabe und keine Erinnerungsangabe.

Wenn die Noten so eindeutig voneinander getrennt sind, dass Sie keine Tonartangabe am Ende des Systems einsetzen möchten, aber nicht ändern können, an welcher Stelle der Systemumbruch auftritt, können Sie die Noten trennen, indem Sie eine neue Partie an der Stelle des Systemumbruchs erzeugen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien](#) auf Seite 124

[Partien trennen](#) auf Seite 294

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 312

Liedtext

In Dorico Elements wird der Begriff Liedtext für allen Text verwendet, der von Sängern gesungen wird.

Um gesungenen Text von anderen Textformen abzuheben, die häufig in Partituren enthalten sind, werden andere Textformen als Spielanweisungen, Tempi, Dynamikanweisungen usw. bezeichnet.

In Dorico Elements sind Änderungen an vorhandenem Liedtext möglich, ohne dass jedes Mal eine erneute Eingabe von Liedtext erforderlich ist. Sie können z. B. den Silbentyp von Liedtext ändern, so dass Silben entweder durch einen Trennstrich gekoppelt werden oder nicht.

Liedtext ist in Zeilen unterteilt, um eine einheitliche horizontale Ausrichtung sicherzustellen und eine einfache und präzise Anzeige von Strophennummern zu ermöglichen. Es gibt unterschiedliche Arten von Liedtextzeilen, die unterschiedlichen Zwecken dienen, und die Darstellung von Liedtext ändert sich abhängig von seinem Zeilentyp. Liedtext in einer Refrainzeile wird z. B. in Kursivschrift angezeigt.

Beim Eingeben von Liedtext können Sie Tastaturbefehle nutzen, um zwischen Liedtextzeilen umzuschalten, zu ändern, auf welcher Seite der Notenzeile Liedtext eingegeben wird, und den Liedtextstil zwischen normalem Liedtext, Refrain-Liedtext und Übersetzungs-Liedtext umzuschalten. Sie können die Art von Liedtext auch nach der Eingabe ändern.

Sie können mehrere Zeilen mit Liedtext, Refraintext und Übersetzungen sowohl über als auch unter Notenzeilen eingeben.

Sie können Liedtext nach Typ und Liedtextzeile filtern, indem Sie **Bearbeiten > Filter > Liedtext** wählen und einen Liedtexttyp oder eine Liedtextzeile aus dem Menü auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 537

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 544

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 536

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 253

[Silbentyp von vorhandenem Liedtext ändern](#) auf Seite 539

Allgemeine Platzierungskonventionen für Liedtext

Liedtext wird normalerweise unter der Notenzeile platziert, auf die er sich bezieht, und einzelne Liedtexteinheiten werden horizontal an ihrem jeweiligen Notenkopf ausgerichtet.

Für normalen Liedtext wird für gewöhnlich eine einfache Schrift und für Refraintext sowie für Liedtext-Übersetzungen eine Kursivschrift verwendet, so dass sie sich leicht unterscheiden lassen.

Die horizontalen Abstände zwischen Liedtexteinheiten müssen breit genug sein, damit Wörter oder Silben nicht mit den Wörtern oder Silben an ihren Seiten kollidieren. Aus diesem Grund muss der Notenabstand manchmal angepasst werden, damit sich Liedtext unterbringen lässt.

Um das Ausmaß der Änderung von Notenabständen zwecks Unterbringung von Liedtext möglichst gering zu halten und so eine Verzerrung der Darstellung von Rhythmen zu verhindern, ermöglicht Dorico Elements die Ausrichtung einiger Liedtexteinheiten relativ zu ihren jeweiligen Noten. Wenn z. B. ein langes einsilbiges Wort auf einer langen Note auf ein anderes langes einsilbiges Wort auf einer kurzen Note folgt, wird das zweite Wort geringfügig nach rechts verschoben, damit beide Wörter genügend Platz haben.



great strength _____

Eine kurze Note, auf die eine lange Note folgt – die horizontale Position des Liedtexts wird automatisch zwecks besserer Lesbarkeit angepasst

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 541

Filter für Liedtext

In Dorico Elements können Sie mit Hilfe von Liedtext-Filtern allen Liedtext eines bestimmten Typs innerhalb Ihres Projekts oder eines bestimmten Bereichs auswählen.

Die folgenden Filter stehen im Menü zur Verfügung, wenn Sie **Bearbeiten > Filter > Liedtext** wählen:

Alle Liedtexte

Wählt alle Arten von Liedtext in der aktuellen Auswahl aus, unabhängig von der Liedtext-Zeilenummer und der Platzierung über/unter der Notenzeile.

Zeile 1

Wählt nur Liedtext in Zeile 1 und Übersetzungs-Liedtext für Zeile 1 in der aktuellen Auswahl aus, einschließlich Zeile-1-Liedtext über und unter der Notenzeile.

Zeile 2

Wählt nur Liedtext in Zeile 2 und Übersetzungs-Liedtext für Zeile 2 in der aktuellen Auswahl aus, einschließlich Zeile-2-Liedtext über und unter der Notenzeile.

Zeile 3

Wählt nur Liedtext in Zeile 3 und Übersetzungs-Liedtext für Zeile 3 in der aktuellen Auswahl aus, einschließlich Zeile-3-Liedtext über und unter der Notenzeile.

Zeile 4

Wählt nur Liedtext in Zeile 4 und Übersetzungs-Liedtext für Zeile 4 in der aktuellen Auswahl aus, einschließlich Zeile-4-Liedtext über und unter der Notenzeile.

Zeile 5

Wählt nur Liedtext in Zeile 5 und Übersetzungs-Liedtext für Zeile 5 in der aktuellen Auswahl aus, einschließlich Zeile-5-Liedtext über und unter der Notenzeile.

Über Notenzeile

Wählt allen Liedtext über der Notenzeile in der aktuellen Auswahl aus. Sie können diesen Filter neben anderen Filtern verwenden. Sie können z. B. zuerst nach Zeilenummer und dann erneut nach Platzierung relativ zur Notenzeile filtern.

Unter Notenzeile

Wählt allen Liedtext unter der Notenzeile in der aktuellen Auswahl aus. Sie können diesen Filter neben anderen Filtern verwenden. Sie können z. B. zuerst nach Zeilenummer und dann erneut nach Platzierung relativ zur Notenzeile filtern.

Refrain

Wählt allen Refrain-Liedtext in der aktuellen Auswahl aus.

Übersetzungen

Wählt allen Übersetzungs-Liedtext in der aktuellen Auswahl aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Selektionen](#) auf Seite 279

Liedtext anhand von Filtern auswählen

Sie können mit Hilfe von Liedtext-Filtern allen Liedtext eines bestimmten Typs innerhalb Ihres Projekts oder eines bestimmten Bereichs auswählen.

VORAUSSETZUNGEN

Ihre Filtereinstellung ist auf **Nur auswählen** eingestellt. Sie können dies überprüfen, indem Sie **Bearbeiten > Filter > Nur auswählen** wählen.

VORGEHENSWEISE

1. Nehmen Sie im Notenbereich eine Auswahl vor, die allen Liedtext beinhaltet, den Sie filtern möchten.
Drücken Sie z. B. **Strg-Taste/Befehlstaste-A**, um die gesamte Partie auszuwählen.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Filter > Liedtext > [Liedtext-Typ]**.

ERGEBNIS

Aller Liedtext des ausgewählten Typs in Ihrer Auswahl wird ausgewählt. Wenn Sie z. B. **Bearbeiten > Filter > Liedtext > Refrain** wählen, wird aller Refrain-Liedtext in Ihrer Auswahl ausgewählt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 536

[Große Selektionen](#) auf Seite 279

Arten von Liedtext

Liedtext wird in Dorico Elements in verschiedene Arten unterteilt.

Liedtextzeilen

Liedtextzeilen enthalten normalen Liedtext und können mit Strophennummern angezeigt werden.

Refrainzeilen

Refrainzeilen enthalten Liedtext in Kursivschrift und werden zwischen Liedtextzeilen platziert. Wenn es z. B. zwei Liedtextzeilen gibt, wird die Refrainzeile zwischen Zeile 1 und Zeile 2 angezeigt.

Refrainzeilen haben keine Strophennummern.

Textzeilen-Übersetzungen

Textzeilen-Übersetzungen zeigen den Text in Liedtextzeilen oder Refrainzeilen in anderen Sprachen an. Sie werden direkt unter der Liedtextzeile oder Refrainzeile platziert, auf die die Übersetzung sich bezieht. Sie werden in einer Kursivschrift angezeigt.

Jede Textzeile kann ihre eigene Übersetzung haben, einschließlich Refrainzeilen.

Textzeilen-Übersetzungen haben keine Strophennummern, da sie zu der Zeile gehören, auf die die Übersetzung sich bezieht.

Sie können alle Arten von Liedtext anhand des Liedtext-Einblendfelds eingeben. Das Symbol auf der linken Seite des Einblendfelds zeigt die Art von Liedtext an, die aktuell eingegeben wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext-Zeilenummern](#) auf Seite 544

[Zeilennummer und Typ von Liedtextzeilen ändern](#) auf Seite 544

[Liedtext-Einblendfeld](#) auf Seite 255

Art von einzelnen Liedtexteinheiten ändern

Sie können die Art einzelner Liedtexteinheiten nach der Eingabe ändern. Sie können z. B. Liedtexteinheiten in Refrain-Liedtext oder Übersetzungs-Liedtext ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die einzelnen Liedtexteinheiten aus, deren Art Sie ändern wollen.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Liedtext**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Refrain**
 - **Ist Übersetzung**

ERGEBNIS

Wenn Sie **Refrain** aktivieren, werden die ausgewählten einzelnen Liedtexteinheiten in Refrain-Liedtext geändert.

Wenn Sie **Ist Übersetzung** aktivieren, werden die ausgewählten Liedtexteinheiten in Übersetzungs-Liedtext mit derselben Liedtext-Zeilenummer geändert. Wenn Sie z. B. Liedtexteinheiten in Zeile 2 auswählen und **Ist Übersetzung** aktivieren, werden sie in Übersetzungs-Liedtext für Zeile 2 geändert.

Wenn Sie beide Eigenschaften aktivieren, werden die ausgewählten Liedtexteinheiten in Übersetzungs-Liedtext für den Refrain geändert.

Wenn Sie beide Eigenschaften deaktivieren, werden die ausgewählten Liedtexteinheiten in normalen Liedtext geändert. Die Zeilennummer wird durch die Zahl unter **Zeilennummer** in der **Liedtext**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs angegeben.

HINWEIS

Wenn an derselben Position andere Refrain-Textzeilen auf derjenigen Seite der Notenzeile vorhanden sind, wo Sie Ihre aktuelle Auswahl in Refrainzeilen ändern möchten, kollidieren die beiden Zeilen. Um dies zu vermeiden, ändern Sie die Art der gesamten Liedtextzeile, wodurch Kollisionen automatisch vermieden werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext-Zeilenummern](#) auf Seite 544

[Liedtext in Kursivschrift anzeigen](#) auf Seite 541

[Zeilennummer und Typ von Liedtextzeilen ändern](#) auf Seite 544

Silbentypen in Liedtext

Es gibt verschiedene Arten von Silben in Liedtext; ihre Art ist abhängig von ihrer Position in Wörtern. Durch die Taste, die Sie drücken, um das Einblendfeld vorwärts zu bewegen, geben Sie den Silbentyp für die einzelnen Liedtexteinheiten an.

Dorico Elements definiert Liedtext als unterschiedliche Silben, je nachdem, wie Sie das Einblendfeld bei der Eingabe von Liedtext vorwärts bewegen.

Ganzes Wort

Liedtexteinheiten werden als ganzes Wort aufgefasst, wenn sie auf einen Leerschlag folgen oder von einem Leerschlag oder einem Punkt gefolgt werden.

Auf den beiden Seiten von Ganzwort-Liedtexteinheiten werden keine Trennstriche angezeigt. Fülllinien können nach solchen Liedtexteinheiten angezeigt werden.

Anfang

Liedtexteinheiten werden als Anfangssilbe in einem mehrsilbigen Wort aufgefasst, wenn sie auf einen Leerschlag folgen, aber von einem Trennstrich gefolgt werden.

Trennstriche werden nach anfänglichen Liedtexteinheiten angezeigt; es kann sich bei ihnen um Fülllinien handeln, je nach Abstand vor der nächsten Liedtexteinheit in derselben Liedtextzeile.

Mitte

Liedtexteinheiten werden als mittlere Silbe in einem mehrsilbigen Wort aufgefasst, wenn sie auf einen Trennstrich folgen und von einem Trennstrich gefolgt werden.

Trennstriche werden nach mittleren Liedtexteinheiten angezeigt; es kann sich bei ihnen um Fülllinien handeln, je nach Abstand vor der nächsten Liedtexteinheit in derselben Liedtextzeile.

Ende

Liedtexteinheiten werden als Endsilbe in einem mehrsilbigen Wort aufgefasst, wenn sie auf einen Trennstrich folgen, aber von einem Leerschlag oder einem Punkt gefolgt werden.

Fülllinien können nach End-Liedtexteinheiten angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 253

Silbentyp von vorhandenem Liedtext ändern

Sie können den Silbentyp von Liedtext nach der Eingabe ändern.

Wenn Sie z. B. das Liedtext-Einblendfeld durch Drücken der **Leertaste** vorwärts zur nächsten Note bewegt haben, jedoch später möchten, dass auf die Silbe ein Trennstrich folgt, können Sie den Silbentyp ändern.

HINWEIS

Indem Sie den Silbentyp ändern, legen Sie fest, ob ein Trennstrich nach den ausgewählten Liedtexteinheiten angezeigt wird, nicht vor ihnen. Wenn Sie daher einen Trennstrich vor einer Liedtexteinheit anzeigen möchten, müssen Sie den Silbentyp der Liedtexteinheit direkt davor ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Liedtexteinheit aus, deren Silbentyp Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Silbentyp** in der **Liedtext**-Gruppe:
 - **Ganzes Wort**
 - **Anfang**
 - **Mitte**

- **Ende**

ERGEBNIS

Liedtexteinheiten mit dem Silbentyp **Ganzes Wort** oder **Ende** werden von einem Leerschritt gefolgt.

Liedtexteinheiten mit dem Silbentyp **Anfang** oder **Mitte** werden von einem Trennstrich gefolgt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 253

Den Text von vorhandenem Liedtext ändern

Sie können den Text von Liedtext nach der Eingabe ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus den Liedtext aus, den Sie ändern möchten.

HINWEIS

Sie können nur einen Liedtext auf einmal ändern.

2. Drücken Sie die **Eingabetaste** oder **Umschalttaste-L**, um das Liedtext-Einblendfeld zu öffnen.
3. Ändern Sie den vorhandenen Text im Liedtext-Einblendfeld.
4. Optional: Wenn Sie anderen vorhandenen Liedtext ebenfalls ändern möchten, bewegen Sie das Einblendfeld auf eine der folgenden Arten vorwärts:
 - Drücken Sie die **Leertaste**, um das Einblendfeld zur nächsten Note zu bewegen, wenn Sie ein ganzes Wort eingegeben haben, oder zur letzten Silbe eines mehrsilbigen Wortes.
Vorhandener Liedtext wird automatisch im Einblendfeld ausgewählt, wenn Sie die **Leertaste** drücken.
 - Drücken Sie **-**, um das Einblendfeld zur nächsten Note zu bewegen, wenn Sie eine Silbe eines mehrsilbigen Wortes eingegeben haben.
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste**, um den Positionszeiger ein Zeichen nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-links-Taste**, um den Positionszeiger ein Zeichen nach links zu verschieben.
Der Positionszeiger wird automatisch zum nächsten oder vorherigen Liedtext bzw. zur nächsten oder vorherigen Note verschoben, wenn Sie die Pfeiltasten wiederholt drücken.
5. Drücken Sie die **Eingabetaste** oder die **Esc-Taste**, um das Einblendfeld zu schließen, wenn Sie mit den Änderungen am Liedtext fertig sind.
Das Einblendfeld wird automatisch geschlossen, wenn Sie die letzte Note in der Notenzeile erreicht haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 544

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 253

Liedtext in Kursivschrift anzeigen

Sie können einzelne Liedtexteinheiten in Kursivschrift anzeigen, ohne ihren Schriftstil, ihren Liedtexttyp oder ihre Platzierung relativ zur Notenzeile zu ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, den Sie in Kursivschrift anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Kursiv** in der **Liedtext**-Gruppe.

ERGEBNIS

Der ausgewählte Liedtext wird in einer Kursivschrift angezeigt.

TIPP

Wenn Sie Liedtext in einer Kursivschrift anzeigen möchten, weil es sich dabei um Liedtext für den Refrain oder um übersetzten Liedtext handelt, können Sie stattdessen den Liedtexttyp ändern.

Wenn Sie möchten, dass der gesamte normale Liedtext projektweit in einer Kursivschrift angezeigt wird, können Sie den Schriftstil der **Schrift für Liedtext** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zeilennummer und Typ von Liedtextzeilen ändern](#) auf Seite 544

[Art von einzelnen Liedtexteinheiten ändern](#) auf Seite 538

Positionen von Liedtext

Dorico Elements positioniert Liedtext automatisch und nimmt Anpassungen vor, um Variationen bei der Länge von Liedtext zuzulassen. Dazu zählt unter anderem die Anpassung der horizontalen Ausrichtung von Liedtext in melismatischer Musik.

HINWEIS

Die horizontale Position von Liedtext wird in Dorico Elements automatisch angepasst, um Änderungen am Notenabstand zu minimieren. Silben werden geringfügig nach links oder nach rechts verschoben, um Platz für längere Silben zu schaffen, ohne die Darstellung von Notenrhythmen zu verzerren.

Positionen von Silben

Die Anzahl von Noten, die auf Silben oder Wörtern gesungen werden, bestimmt die Art der Positionierung von Liedtext:

- Einzelne Silben, die ganze Wörter ausmachen oder Teile von längeren Wörtern darstellen und nur auf einer Note zu singen sind, werden auf ihrer jeweiligen Note zentriert.
- Melismen, also Silben oder Wörter, die auf mehr als einer Note zu singen sind, werden links an der linken Seite der ersten Note ausgerichtet, auf die sie sich beziehen.

Platzierung of Liedtextzeilen

Liedtext wird gemäß seiner Zeilennummer relativ zu anderen Liedtextzeilen platziert. Liedtext in Zeile 1 wird oben platziert, auch wenn es mehrere Liedtextzeilen über der Notenzeile gibt.

Wenn eine Liedtextzeile innerhalb des gesamten Systems keinen Inhalt hat, wird keine zusätzliche Lücke zwischen den verbleibenden Textzeilen gelassen.

BEISPIEL

Sie haben drei Liedtextzeilen, aber ein System hat keine zweite Liedtextzeile. In diesem System wird die dritte Liedtextzeile nach oben, d. h. näher an die erste Liedtextzeile verschoben.

Wenn ein folgendes System keine erste Zeile hat, aber eine zweite und dritte Zeile, werden die zweite und die dritte Liedtextzeile nach oben verschoben. Die zweite Liedtextzeile nimmt den Platz der ersten Zeile ein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Liedtextzeilen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 545

Liedtext rhythmisch verschieben

Sie können Liedtext nach seiner Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Liedtexteinheiten aus, die Sie verschieben möchten.
2. Verschieben Sie den Liedtext entsprechend dem aktuellen Wert für das rhythmische Raster. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.

HINWEIS

Sie können Liedtext nur mit der Tastatur, nicht jedoch mit der Maus rhythmisch verschieben.

ERGEBNIS

Der ausgewählte Liedtext wird entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters nach rechts/links verschoben.

Ausrichtung von Liedtext relativ zu Noten ändern

Standardmäßig wird die Mitte von Liedtext horizontal an Notenköpfen ausgerichtet; Sie können diese horizontale Ausrichtung für einzelne Liedtext-Instanzen jedoch ändern.

Sie können die Ausrichtung von Liedtext relativ zu Noten nicht projektweit ändern, da die horizontale Position von Liedtext in Dorico Elements automatisch angepasst wird, um Änderungen am Notenabstand zu minimieren.

HINWEIS

Durch manuelle Änderungen an der Ausrichtung von Liedtext wird die automatische Ausrichtung für den ausgewählten Liedtext übergangen. Wenn Sie die Ausrichtung von Liedtext ändern, dessen Position automatisch angepasst wurde, kann sich der Notenabstand an der jeweiligen rhythmischen Position ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, dessen Ausrichtung Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Liedtextausrichtung** in der **Liedtext-**Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Links**

- **Mitte**
 - **Rechts**
-

ERGEBNIS

Die Ausrichtung des ausgewählten Liedtexts wird geändert.

Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien

Liedtext-Trennstriche zeigen an, dass einzelne Liedtexteinheiten Silben innerhalb von mehrsilbigen Wörtern sind, z. B. »Hal-le-lu-jah«. Liedtext-Fülllinien zeigen an, dass sich einzelne Liedtexteinheiten über mehrere Noten ausdehnen.

Dorico Elements gibt automatisch Liedtext-Trennstriche ein und positioniert sie, wenn Sie das Liedtext-Einblendfeld vorwärts bewegen, indem Sie zwischen Silben die **-** drücken, und Liedtext-Fülllinien, wenn Sie das Liedtext-Einblendfeld vorwärts bewegen, indem Sie die **Leertaste** nach einer Eingabe mehrmals drücken.

Liedtextzeilen löschen

Sie können ganze Liedtextzeilen löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Notenzeilen aus, in denen Sie eine ganze Liedtextzeile löschen möchten.
 2. Wählen Sie nur die Liedtextzeile aus, die Sie löschen möchten, indem Sie **Bearbeiten > Filter > Liedtext > [Liedtexttyp]** wählen.
 3. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Aller Liedtext in der ausgewählten Liedtextzeile wird gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 536

[Liedtext anhand von Filtern auswählen](#) auf Seite 537

[Große Selektionen](#) auf Seite 279

Liedtext einzeln löschen

Sie können einzeln ausgewählte Liedtext-Instanzen löschen, ohne anderen Liedtext in derselben Liedtextzeile zu löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus den Liedtext aus, den Sie löschen möchten.
 2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Der ausgewählte Liedtext wird gelöscht.

Liedtext-Zeilennummern

Liedtext-Zeilennummern werden verwendet, um Liedtext zu organisieren, wenn es für eine einzelne musikalische Passage unterschiedlichen Liedtext geben kann, z. B. bei Musikstücken mit mehreren Strophen. In Dorico Elements können Sie die Zeilennummer von Liedtext bei der Eingabe oder durch Ändern der Zeilennummer von vorhandenem Liedtext festlegen.

Wenn Sie z. B. Liedtext in Zeile 3 eingeben, ihn später jedoch in Zeile 4 verlegen möchten, weil Sie einen anderen Liedtext als Zeile 3 eingeben möchten, können Sie Ihre aktuelle Zeile 3 in Zeile 4 ändern und dann eine neue Liedtextzeile als Zeile 3 eingeben. Der Abstand wird automatisch angepasst, damit Liedtextzeilen in der richtigen Reihenfolge angezeigt werden.

In Dorico Elements können Sie mehrere Liedtextzeilen sowohl über als auch unter derselben Notenzeile haben. Wenn Sie Liedtextzeilen in Refrain-Liedtextzeilen oder Übersetzungs-Liedtextzeilen ändern, ändert sich sowohl ihre Platzierung als auch ihre Darstellung, da für Refrain-Liedtext normalerweise eine Kursivschrift verwendet wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Strophennummern](#) auf Seite 547

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 536

[Liedtext in Kursivschrift anzeigen](#) auf Seite 541

Zeilennummer und Typ von Liedtextzeilen ändern

Sie können die Zeilennummer von gesamten Liedtextzeilen nach der Eingabe ändern. Außerdem können Sie ganze Liedtextzeilen in Refrainzeilen und Übersetzungen von Liedtextzeilen ändern.

Sie können z. B. die vorhandene Zeile 1 in eine Liedtext-Übersetzung von Zeile 4 oder Zeile 2 in eine Refrainzeile ändern.

TIPP

Um zu erkennen, in welcher Zeile Sie arbeiten, wählen Sie eine Silbe in der Liedtextzeile aus und überprüfen Sie die Zahl im **Zeilennummer**-Wertefeld in der **Liedtext**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eine Liedtexteinheit in der Zeile aus, für die Sie den Liedtextzeilen-Typ ändern möchten. Die Liedtextzeile kann sich über oder unter der Notenzeile befinden.

TIPP

Außerdem können Sie eine Auswahl vornehmen und die Liedtextfilter verwenden, um verschiedene Liedtextzeilen nach ihren Zeilennummern auszuwählen.

2. Ändern Sie den Zeilentyp der ausgewählten Liedtextzeile auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Liedtext** > **Zeile** > **[Zeilennummer]**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Liedtext** > **Zeile** > **Refrain**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Liedtext** > **Übersetzungen** > **[Zeilennummer Übersetzung]**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Liedtext** > **Übersetzungen** > **Refrain-Übersetzung**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Zeilennummer bzw. der Typ der gesamten Liedtextzeile der ausgewählten Liedtexteinheit wird geändert.

HINWEIS

Dadurch kann sich die Position der ausgewählten Liedtextzeile relativ zu anderen Liedtextzeilen an derselben Position ändern. Wenn es z. B. zwei Liedtextzeilen gab und sie Zeile 1 in Zeile 3 geändert haben, wird sie nun unter Zeile 2 angezeigt.

Wenn eine Liedtextzeile mit derselben Nummer bereits an derselben Position auf derselben Seite der Notenzeile vorhanden ist, tauschen die beiden Zeilen die Plätze. Wenn es z. B. bereits eine Zeile 1 an der rhythmischen Position gibt, wo Sie Zeile 2 in Zeile 1 ändern möchten, wird die vorhandene Zeile 1 zu Zeile 2, um die Änderung zu ermöglichen. Dasselbe gilt für Refrainzeilen und Übersetzungen von Liedtextzeilen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 544

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 537

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 536

[Liedtext anhand von Filtern auswählen](#) auf Seite 537

Zeilennummer einzelner Liedtexteinheiten ändern

Sie können die Zeilennummer von einzeln ausgewählten Liedtexteinheiten nach der Eingabe ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählt die einzelnen Liedtexteinheiten aus, deren Zeilennummer Sie ändern möchten.
 2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Zeilennummer** in der **Liedtext**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Die Zeilennummer der ausgewählten Liedtexteinheiten wird entsprechend dem Wert im Wertefeld geändert.

HINWEIS

Dadurch kann sich die Position der ausgewählten Liedtexteinheiten relativ zu anderen Liedtextzeilen ändern. Wenn es z. B. zwei Liedtextzeilen gab und Sie Liedtexteinheiten in Zeile 1 zu Zeile 3 geändert haben, werden sie nun unter Zeile 2 angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 544

Platzierung von Liedtextzeilen relativ zur Notenzeile ändern

Sie können die notenzeilenabhängige Platzierung von gesamten Liedtextzeilen nach der Eingabe ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eine Liedtexteinheit aus, deren notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten.

HINWEIS

Außerdem können Sie eine Auswahl vornehmen und die Liedtextfilter verwenden, um verschiedene Liedtextzeilen nach ihren Zeilennummern oder nach ihrer Position relativ zur Notenzeile auszuwählen.

2. Auf eine der folgenden Arten können Sie die notenzeilenabhängige Platzierung auswählen:
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Liedtext** > **Platzierung** > **Darüber**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Liedtext** > **Platzierung** > **Darunter**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die notenzeilenabhängige Platzierung der gesamten Liedtextzeilen, in denen Sie Liedtexteinheiten ausgewählt haben, wird geändert.

HINWEIS

Wenn an derselben Position andere Liedtextzeilen mit derselben Liedtext-Zeilenummer auf derjenigen Seite der Notenzeile vorhanden sind, in die Sie Ihre aktuelle Auswahl ändern möchten, tauschen die beiden Zeilen die Seiten. Wenn z. B. bereits eine Zeile 2 über der Notenzeile an der Position vorhanden ist, an die Sie die Platzierung von Zeile 2 unter der Notenzeile verlegen möchten, wird die vorhandene Zeile 2 über der Notenzeile unter die Notenzeile verlegt, um Ihrem Änderungswunsch zu entsprechen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 544

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 536

[Liedtext anhand von Filtern auswählen](#) auf Seite 537

[Zeilenummer und Typ von Liedtextzeilen ändern](#) auf Seite 544

Platzierung einzelner Liedtexteinheiten relativ zur Notenzeile ändern

Sie können die Platzierung einzelner Liedtexteinheiten relativ zur Notenzeile nach der Eingabe ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, dessen notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten.
 2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen für **Zeilenpositionierung** in der **Liedtext**-Gruppe aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**
-

ERGEBNIS

Die Platzierung der ausgewählten einzelnen Liedtexteinheiten wird relativ zur Notenzeile geändert.

HINWEIS

Wenn andere Liedtextzeilen mit derselben Zeilennummer bereits an derselben Position auf derselben Seite der Notenzeile vorhanden sind, kollidieren die beiden Zeilen. Um dies zu vermeiden, ändern Sie die Liedtext-Zeilenummer einer der Liedtextzeilen oder ändern Sie ihre Platzierung relativ zur Notenzeile, indem Sie **Bearbeiten > Liedtext > Platzierung** wählen und dann eine Option aus dem Menü auswählen, die Kollisionen verhindert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 544

[Platzierung von Liedtextzeilen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 545

[Zeilenummer und Typ von Liedtextzeilen ändern](#) auf Seite 544

Strophennummern

Strophennummern zeigen die Reihenfolge an, in der Liedtext gesungen wird, wenn mehrere Liedtextzeilen zur selben musikalischen Passage gehören. Sie werden normalerweise auf Notenblättern verwendet.

Je nach der Art von Noten, die Sie schreiben, sind Strophennummern möglicherweise nicht erforderlich. Daher können Strophennummern in Dorico Elements optional aus-/eingebliendet werden. Standardmäßig werden Strophennummern nicht angezeigt. Sie können Strophennummern für einzeln ausgewählten Liedtext anzeigen/ausblenden.

HINWEIS

Textzeilen-Übersetzungen gehören zu der Zeile, auf die die Übersetzung sich bezieht, und haben daher keine eigenen Strophennummern.

Strophennummern an einzelnen Liedtexteinheiten ausblenden/ anzeigen

Sie können Strophennummern an einzelnen Liedtextteilen ausblenden/anzeigen, wenn Sie z. B. am Anfang jedes Systems die Strophenummer anzeigen wollen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, vor dem Sie Strophennummern ausblenden/anzeigen wollen.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Strophenummer anzeigen** in der **Liedtext**-Gruppe.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Strophennummern werden vor dem ausgewählten Liedtext angezeigt, wenn sowohl die Eigenschaft als auch das entsprechende Kontrollkästchen aktiviert sind. Strophennummern werden nicht angezeigt, wenn die Eigenschaft aktiviert, das Kontrollkästchen jedoch deaktiviert ist.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, folgt der Liedtext Ihrer projektweiten Einstellung für das Ausblenden/Anzeigen von Strophennummern.

Ostasiatische Elisionsbögen

Ostasiatische Elisionsbögen werden verwendet, um zu zeigen, dass ein oder mehr Zeichen in ostasiatischen Sprachen zur selben Liedtexteinheit gehören.



Eine Phrase mit ostasiatischem Elisionsbogen

In Dorico Elements können Sie ostasiatische Elisionsbögen an allen entsprechenden Liedtexten projektweit sowie an einzeln ausgewählten Liedtexteinheiten anzeigen/ausblenden.

Ostasiatische Elisionsbögen ausblenden/anzeigen

Sie können ostasiatische Elisionsbögen für einzelne Liedtexteinheiten anzeigen bzw. ausblenden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, an dem Sie ostasiatische Elisionsbögen anzeigen möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ostasiatischen Elisionsbogen anzeigen** in der **Liedtext**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Ostasiatische Elisionsbögen werden am ausgewählten Liedtext angezeigt, wenn sowohl **Ostasiatischen Elisionsbogen anzeigen** als auch das entsprechende Kontrollkästchen aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn die Eigenschaft aktiviert, das Kontrollkästchen jedoch deaktiviert ist. Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, folgt der Liedtext Ihrer projektweiten Einstellung.

Noten

Noten sind Symbole, die in Notenzeilen gesetzt werden, um Tonhöhen anzuzeigen. Meist werden Noten mit ovalen Notenköpfen angezeigt, die je nach ihrer Länge entweder leer oder gefüllt sind. Sie können aber aus einer Vielzahl von Notenkopf-Designs wählen.

Noten können Notenhälse haben, die die Bestimmung ihrer Dauer erleichtern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 154

[Notenabstand](#) auf Seite 324

[Notenhälse](#) auf Seite 687

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 554

[Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen](#) auf Seite 178

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 177

Notenkopf-Sätze

Ein Notenkopf-Satz ist eine Sammlung zusammengehöriger Notenköpfe, mit denen sich alle verschiedenen Notenköpfe darzustellen lassen, die für die einzelnen Zeitdauern im Notensatz benötigt werden.

Ein typischer Notenkopf-Satz enthält mindestens vier Notenköpfe:

- Ein gefüllter Notenkopf für Viertelnoten und kürzere Noten
- Ein weißer Notenkopf für halbe Noten
- Ein breiterer weißer Notenkopf für ganze Noten
- Ein breiterer weißer Notenkopf mit einem oder zwei vertikalen Strichen auf einer der beiden Seiten oder ein quadratischer weißer Notenkopf für doppelte ganze Noten

Tonhöhen-abhängige Notenkopf-Sätze enthalten Notenköpfe, die je nach Tonhöhe der Noten und nicht nach ihrer Dauer variieren.

- In *Tonhöhen*-Notenkopf-Sätzen gibt es verschiedene Notenköpfe für verschiedene Tonhöhen.
So zeigt zum Beispiel der Tonhöhen-Notenkopf-Satz den Buchstaben und alle anzuwendenden Vorzeichen jeder Note im Notenkopf an.
- In *Stufen*-Notenkopf-Sätzen gibt es für jede Stufe einen anderen Notenkopf, bezogen auf die aktuelle Tonart.
So wird zum Beispiel im Aikin 7-Shape-Notenkopf-Satz für jede Tonhöhe eine andere Notenkopf-Form verwendet.

HINWEIS

- Ein einzelner Notenkopf kann in mehreren Notenkopf-Sätzen enthalten sein. Wenn Sie einen Notenkopf innerhalb eines Notenkopf-Satzes bearbeiten, wirken sich Ihre Änderungen auf das Aussehen dieses Notenkopfes in allen Notenkopf-Sätzen aus, die ihn enthalten.

- Notenkopf-Sätze können nur Notenköpfe desselben Typs enthalten. So können Sie beispielsweise in einem Tonhöhen-Notenkopf-Satz keinen normalen Notenkopf verwenden.
 - Sie können den Typ eines vorhandenen Notenkopf-Satzes oder eines vorhandenen Notenkopfs nicht ändern.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tonhöhen-abhängige Notenkopf-Designs](#) auf Seite 553

Notenkopf-Satz-Designs

Es gibt mehrere unterschiedliche Notenkopf-Set-Designs, die Sie in Dorico Elements für einzelne Notenköpfe verwenden können.

- Sie finden die verfügbaren Notenkopf-Designs, indem Sie **Bearbeiten > Notenkopf > [Notenkopf-Typ] > [Notenkopf-Design]** wählen.

HINWEIS

In Dorico Elements werden keine halslosen Notenköpfe angeboten. Stattdessen können Sie die Hälse von Noten mit einem beliebigen Notenkopf-Design ausblenden.

Notenkopf-Satz-Design

Notenkopf-Satz-Name



Größere Notenköpfe



Standard-Notenköpfe



Umkreist (großer Kreis)



Umkreist



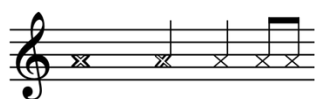
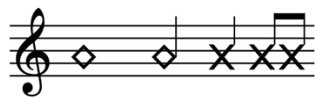
Durchgestrichen (unten links nach oben rechts)



Durchgestrichen (oben links nach unten rechts)

Kreuz-Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design



Notenkopf-Satz-Name

Kreis mit X

Großes X und Raute

Schnörkel-X

Plus

Mit X

X-Notenköpfe

X und Kreis mit X

X und Raute

Dreieckige Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design



Notenkopf-Satz-Name

Großer Abwärtspfeil

Großer Aufwärtspfeil

Notenkopf-Satz-Design

Notenkopf-Satz-Name



Umgekehrtes Dreieck



Dreieck links



Dreieck rechts



Dreieck

Rautenförmige Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design

Notenkopf-Satz-Name



Rautenförmige Notenköpfe



Rautenförmig (alter Stil)



Rautenförmig (länglich)



Rautenförmig (breit)

Schrägstrich-Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design

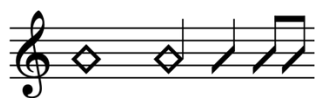
Notenkopf-Satz-Name



Kreuz

Notenkopf-Satz-Design

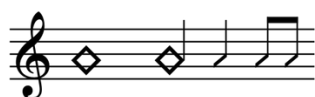
Notenkopf-Satz-Name



Übergroßer Schrägstrich



Schrägstrich



Kleiner Schrägstrich

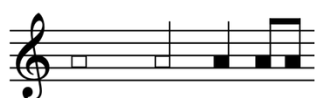
Runde und rechteckige Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design

Notenkopf-Satz-Name



Wannenförmige Notenköpfe



Rechteckig



Kreisförmig mit Punkt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenkopf-Sätze](#) auf Seite 549

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 554

Tonhöhen-abhängige Notenkopf-Designs

Tonhöhen-abhängige Notenkopf-Sets nutzen je nach Tonhöhe unterschiedliche Notenkopf-Designs oder -Farben. Es stehen verschiedene Tonhöhen-abhängige Notenkopf-Sets in Dorico Elements zur Verfügung.

- Sie finden die verfügbaren Notenkopf-Designs, indem Sie **Bearbeiten** > **Notenkopf** > **[Notenkopf-Typ]** > **[Notenkopf-Design]** wählen.

Stufen-Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design

Notenkopf-Satz-Name



Aikin 7-Shape-Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design



Notenkopf-Satz-Name

Funk 7-Shape-Notenköpfe



Walker 4-Shape-Notenköpfe



Walker 7-Shape-Notenköpfe

Tonhöhen-Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design



Notenkopf-Satz-Name

Figurenotes©-Notenköpfe



Tonhöhe in Textform

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenkopf-Sätze](#) auf Seite 549

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 554

Design einzelner Notenköpfe ändern

Sie können das Design einzelner Notenköpfe ändern, einschließlich Trillerhilfsnoten. Kreuz-Notenköpfe können z. B. verwendet werden, um anzugeben, dass Spieler tonhöhenlose Klänge wie etwa Windgeräusche mit Holzblasinstrumenten erzeugen sollen.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Noten in Stimmen mit Strichnotation.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Notenköpfe aus, deren Design Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notenkopf** > **[Notenkopftyp]** > **[Notenkopf-Darstellung]**. Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.
Um z. B. das Notenkopf-Design der ausgewählten Notenköpfe in X-Notenköpfe zu ändern, wählen Sie **Bearbeiten** > **Notenkopf** > **Kreuze** > **X-Notenköpfe**.

ERGEBNIS

Das Notenkopf-Design der ausgewählten Noten wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 636

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 768

Größe von Noten ändern

Sie können die Größe von Noten anhand der Standardgrößen für Noten in Cues oder für Vorschläge ändern, oder Sie können eine mit benutzerdefinierter Skalierung skalierte Größe verwenden.

TIPP

Wenn Sie die Größe von Noten ändern möchten, weil Sie sie als Vorschläge oder Cues darstellen möchten, können Sie sie stattdessen direkt als Vorschläge bzw. Cues eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Größe Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich irgendeine der folgenden Eigenschaften in der **Allgemein**-Gruppe:
 - Wenn Sie eine Standard-Skalierungsgröße verwenden möchten, aktivieren Sie **Skalieren**.
 - Wenn Sie eine benutzerdefinierte Skalierungsgröße verwenden möchten, aktivieren Sie **Benutzerdefinierte Skalierung**.
 - Wenn Sie eine benutzerdefinierte Skalierungsgröße auf Grundlage einer Standard-Skalierungsgröße verwenden möchten, aktivieren Sie **Skalieren** und **Benutzerdefinierte Skalierung**.
 3. Optional: Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü aus, wenn Sie **Skalieren** aktiviert haben:
 - **Normal**
 - **Vorschlag**
 - **Cue**
 - **Cue-Vorschlag**
 4. Optional: Ändern Sie den Wert im Wertefeld, wenn Sie **Benutzerdefinierte Skalierung** aktivieren möchten.
-

ERGEBNIS

- Wenn Sie **Skalieren** aktiviert haben, werden die ausgewählten Noten auf die gewählte Standard-Skalierungsgröße geändert.
- Wenn Sie **Benutzerdefinierte Skalierung** aktiviert haben, werden die ausgewählten Noten auf die von Ihnen gewählte benutzerdefinierte prozentuale Skalierungsgröße geändert.
- Wenn Sie **Skalieren** und **Benutzerdefinierte Skalierung** aktiviert haben, werden die ausgewählten Noten auf die von Ihnen gewählte benutzerdefinierte prozentuale Skalierungsgröße der ausgewählten Standard-Skalierung geändert. Wenn Sie zum Beispiel zum **SkalierenVorschlag** ausgewählt haben und dann **Benutzerdefinierte Skalierung** auf 50 setzen, liegt die Größe der ausgewählten Noten bei der Hälfte der Größe von Vorschlägen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 172

[Notenkopf-Satz-Designs](#) auf Seite 550

Noten rhythmisch verschieben

Sie können Noten (einschließlich Vorschlägen) nach ihrer Eingabe an andere rhythmische Positionen in Notenzeilen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie verschieben möchten.
 2. Verschieben Sie die ausgewählten Noten entsprechend dem ausgewählten Wert für das rhythmische Raster. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden entsprechend dem eingestellten Wert des rhythmischen Rasters an neue rhythmische Positionen verschoben. Wenn Sie mehrere Noten ausgewählt haben, werden diese als Block verschoben.

Noten werden automatisch gemäß ihrer rhythmischen Dauer und Position relativ zu anderen Noten positioniert.

HINWEIS

Wenn **Akkorde** nicht aktiviert ist und einige Ihrer ausgewählten Noten mit anderen Noten kollidieren, die sich in derselben Notenzeile, an derselben rhythmischen Position und in derselben Stimme wie Ihre ausgewählten Noten befinden, werden die vorhandenen Noten gelöscht und durch Ihre ausgewählten Noten ersetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 148

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 173

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 139

[Notenabstand](#) auf Seite 324

[Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen](#) auf Seite 458

[Noten auf andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 291

Punktierungsverbindung

Die Punktierungsverbindung bestimmt, wie viele Punktierungen in mehrstimmigen Kontexten an derselben rhythmischen Position erscheinen. Abhängig von der Anzahl der vorhandenen Noten und Stimmen und ihren Positionen auf der Notenzeile kann es sein, dass eine unterschiedliche Anzahl von Punktierungen in verschiedenen Positionen erscheinen muss.

Sie können in Dorico Pro auswählen, wie Punktierungen in mehreren Stimmen sowohl projektweit als auch für einzelne rhythmische Positionen zusammengelegt werden.



Die Punktierungen von Noten beliebiger Dauer werden verbunden



Keine Punktierungsverbindung

Angaben, auf welcher Saite einzelne Noten zu spielen sind

Sie können angeben, auf welcher Saite einzeln ausgewählte Noten in Notenzeilen für Saiteninstrumente wie Violine oder Cello gespielt werden sollen. Viele Noten können auf mehreren Saiten gespielt werden, wobei die Tonhöhe davon abhängt, an welcher Stelle des Halses die Saite hinuntergedrückt wird.

Das Angeben der Saite kann für Noten sinnvoll sein, die außerdem Glissando-Linien oder Fingersatz-Verschiebungen haben, da sich die Saiten- und Fingerposition auf die Richtung dieser Anweisungen auswirkt. Die Saitennummer wird jedoch nicht in den Noten angezeigt. Sie können stattdessen Fingersätze eingeben, die Spielern von Saiteninstrumenten Aufschluss darüber geben, auf welcher Saite sie spielen sollten.

HINWEIS

Sie können Saitenangaben nur in Noten für Saiteninstrumente machen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren zugewiesene Saite Sie ändern möchten.

HINWEIS

Wenn Sie mehrere Noten gleichzeitig auswählen, können Sie nur Noten in Notenzeilen desselben Instrumenttyps auswählen. Wählen Sie z. B. mehrere Cs in den Notenzeilen für Violine 1 und Violine 2 aus.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Saite**-Option in der Gruppe **Noten und Pausen**.

3. Wählen Sie Ihre bevorzugte Saite aus dem Menü aus.

Die Saitennummer für das Instrument wird angezeigt, gefolgt von dem Grundton und der Oktavnummer dieser Saite in Klammern. Die tiefste Cellosaite wird z. B. als **4 (C2)** bezeichnet.

HINWEIS

Die im Menü verfügbaren Optionen hängen von den ausgewählten Tonhöhen und dem Instrumenttyp ab.

ERGEBNIS

Die Saite, auf der die ausgewählten Noten gespielt werden, wird geändert.

HINWEIS

Wenn Sie später die Tonhöhen von Noten ändern, wird **Saite** automatisch für alle Noten deaktiviert, die nicht mehr auf der angegebenen Saite gespielt werden können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Glissando-Linien](#) auf Seite 578

[Richtung von Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente ändern](#) auf Seite 512

Ornamente

Ornamente zeigen an, dass neben der notierten Tonhöhe mehrere andere Noten gespielt werden sollen. Sie werden genutzt, um Musik auszuschnücken, z. B. in der Barockmusik, die großzügig mit Trillern und anderen Ornamenten verziert ist.

Im Laufe der Zeit haben sich bestimmte Methoden für die Ausführung von Noten durch Instrumentalisten entwickelt, und verschiedene Ornamentensymbole zeigen unterschiedliche Muster aus verzierenden Noten an. Nichtsdestotrotz lassen Ornamente den Spielern eine gewisse Freiheit, die Noten auf ihre eigene Art auszuschnücken.

Dorico Elements bietet eine Reihe von Ornamentensymbolen, die Ihnen die Notation unterschiedlicher Ornamentstile ermöglichen.

Der Begriff »Ornamente« deckt eine umfassende Reihe von verzierenden Noten ab, darunter:

- Mordente
- Triller
- Doppelschläge
- Vorschläge
- Acciaccaturas
- Appoggiaturas

In Dorico Elements bezieht sich der Begriff »Ornamente« auf Ornamentensymbole und Trillerzeichen, die über Noten eingegeben werden.



Eine Phrase, die einen Doppelschlag, kurze Triller und einen Triller mit Erweiterungslinie enthält

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 235

[Vorschläge](#) auf Seite 516

[Positionen von Ornamenten](#) auf Seite 559

Ornamentintervalle ändern

Sie können die Intervalle von Ornamenten sowohl über als auch unter der notierten Tonhöhe ändern, um anzugeben, welche Tonhöhen im Rahmen des Ornaments zu spielen sind. Die Intervalle von Ornamenten werden durch Vorzeichen angegeben.

Für einige Ornamente können Sie das Intervall nur in eine Richtung ändern. Z. B. können Sie nur das Intervall über kurzen Trillern und unter Mordenten ändern.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Triller.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Ornamente aus, deren Intervall Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die entsprechenden Eigenschaften für die ausgewählten Ornamente in der **Ornamente**-Gruppe:
 - **Intervall oberhalb**
 - **Intervall unterhalb**Aktivieren Sie für Triller die **Intervall**-Option in der **Triller**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld auf das gewünschte Intervall.
 - 0 oder 4 und höher zeigen kein Vorzeichen an.
 - 1 zeigt ein Be an.
 - 2 zeigt ein Auflösungszeichen an.
 - 3 zeigt ein Kreuz an.
-

ERGEBNIS

Das Intervall der ausgewählten Ornamente wird geändert.

HINWEIS

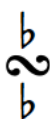
Bei einigen Ornamenten wird weder oberhalb noch unterhalb ein Vorzeichen angezeigt.

BEISPIEL

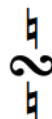
Keine Vorzeichen



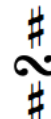
Bes darüber und darunter



Auflösungszeichen darüber und darunter



Kreuze darüber und darunter



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Intervalle von vorhandenen Trillern ändern](#) auf Seite 566

Positionen von Ornamenten

Ornamente einschließlich Triller werden über den Noten platziert, auf die sie sich beziehen. Sie werden nur unter der Notenzeile platziert, wenn es mehrere Stimmen in der Notenzeile gibt.

Ornamente und Triller werden standardmäßig außerhalb von Bindebögen positioniert. Entsprechend werden sie weiter von Notenköpfen entfernt notiert als Artikulationen.

Die Mitte von Ornamenten ist an der Mitte des Notenkopfs ausgerichtet, auf den sie sich beziehen. Triller werden anders ausgerichtet: Die linke Seite von Trillerzeichen wird am linken Rand des Notenkopfs ausgerichtet, auf den sich der Triller bezieht.

Dorico Elements positioniert Ornamente gemäß ihrem Typ automatisch richtig und verbindet sie mit ihrem Notenkopf.

Sie können Ornamente im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

Ornamente rhythmisch verschieben

Sie können Ornamente an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Ornamente aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur ein Ornament auf einmal verschieben.

2. Verschieben Sie die Ornamente auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken Sie auf das Ornament und ziehen Sie es nach rechts/links, um es an unterschiedlichen rhythmischen Positionen einzurasten.

ERGEBNIS

Einzelne Ornamente werden zum nächsten bzw. vorigen Notenkopf in der jeweiligen Notenzeile verschoben.

Mehrere Ornamente werden entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters verschoben.

Platzierung von Ornamenten relativ zur Notenzeile ändern

Ornamente werden normalerweise über der Notenzeile platziert. Wenn es in Hals-abwärts-Stimmen jedoch mehrere Stimmen in der Notenzeile gibt, werden Ornamente unterhalb der Notenzeile platziert. Sie können die Platzierung von Ornamenten relativ zur Notenzeile einzeln ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Ornamente aus, deren notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Platzierung**-Option in der entsprechenden Gruppe für die ausgewählten Ornamente:
 - **Ornamente**
 - **Triller**
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**

ERGEBNIS

Die Platzierung der ausgewählten Ornamente wird geändert.

Anfangsposition von Trillern ändern

Sie können festlegen, ob die Anfangsposition einzelner Triller am Notenkopf oder am Vorzeichen ausgerichtet wird.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Anfangsposition Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Anfangsposition**-Option in der **Triller**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Notenkopf**
 - **Vorzeichen**

ERGEBNIS

Die Anfangsposition der ausgewählten Triller wird geändert.

Triller

Triller sind schnelle Alterationen zwischen zwei Noten, vergleichbar mit einem Tremolo, das eine übliche Dekoration in der Klassik, Romantik sowie im Barock war. Trillerzeichen werden normalerweise zu einer einzelnen Note hinzugefügt, um anzuzeigen, dass die gespielte Note und die Note einen Halb- oder Ganzton darüber. Sie können Erweiterungslinien haben, um die Dauer des Trillers anzuzeigen.



Eine Phrase, die mehrere Triller mit Erweiterungslinien enthält

Wegen ihrer Tradition als Ornament spielen viele Musiker Triller anders als Tremolos: Einige Interpreten legen mehr Betonung auf die notierte Tonhöhe in einem Triller und weniger auf die zweite Note darin. In Tremolos spielen sie dann beide Noten gleich.

Die häufigsten Triller liegen eine große bzw. eine kleine Sekunde über der notierten Tonhöhe. Es ist jedoch auch möglich, andere Intervalle festzulegen.

In Dorico Elements können Sie jedes beliebige Intervall für einen Triller festlegen, ihre Darstellung ändern und sie sich in der Wiedergabe anhören.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Trillerintervalle](#) auf Seite 564

[Darstellung von Triller-Intervallen](#) auf Seite 567

[Triller bei der Wiedergabe](#) auf Seite 569

Trillerzeichen ausblenden/anzeigen

Sie können Trillerzeichen am Anfang der einzelnen Triller ausblenden/anzeigen. Dadurch werden auch die Trillerzeichen in allen Systemen ausgeblendet/angezeigt, über die sich die Triller erstrecken.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Trillerzeichen Sie ausblenden/anzeigen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Triller-Markierung anzeigen** in der Gruppe **Triller**.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Trillerzeichen werden angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, werden die Trillerzeichen standardmäßig angezeigt.

Geschwindigkeit von Trillern ändern

Sie können verschiedene Geschwindigkeiten für Triller angeben und außerdem Tempoänderungen innerhalb eines einzelnen Trillers angeben, indem Sie die Höhe und Frequenz der Wellen in den Erweiterungslinien ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Geschwindigkeit Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Triller**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Anfangsgeschwindigkeit**
 - **Endgeschwindigkeit**
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus jedem Eigenschaften-Menü:
 - **Langsam**
 - **Normal**
 - **Schnell**
-

ERGEBNIS

Die Geschwindigkeit der ausgewählten Triller wird geändert. Dies wirkt sich sowohl auf die Frequenz der Wellen auf ihren Erweiterungslinien als auch auf ihre Wiedergabegeschwindigkeit aus.

Wenn nur **Anfangsgeschwindigkeit** aktiviert ist, wird die Geschwindigkeit der gesamten Triller-Erweiterungslinie geändert. Wenn nur **Endgeschwindigkeit** aktiviert ist, wird die Geschwindigkeit der zweiten Hälfte der Triller-Erweiterungslinie geändert.

BEISPIEL



Eine Triller-Erweiterungslinie, die langsam beginnt und schnell endet

WEITERE SCHRITTE

Sie können das Wiedergabetempo von Trillern individuell anpassen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabegeschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 570

Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen

Sie können Änderungen bei den Fülllinien für einzelne Triller anzeigen/ausblenden, zum Beispiel, wenn Sie bei der Wiedergabe unterschiedliche Geschwindigkeiten hören, aber Fülllinien mit einheitlichen Wellen anzeigen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Geschwindigkeitsänderungen Sie ausblenden/anzeigen möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Kein Zeichnen von Geschwindigkeitsänderungen** in der **Triller**-Gruppe.

ERGEBNIS

Tempoänderungen werden ausgeblendet, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist.

BEISPIEL



Anzeigen von Triller-Tempoänderungen



Ausblenden von Triller-Tempoänderungen

Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen

Sie können die Erweiterungslinien einzelner Triller ausblenden/anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Erweiterungslinien Sie ausblenden/anzeigen möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hat Trillerlinie** in der **Triller**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Triller-Erweiterungslinien werden angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, werden Triller-Erweiterungslinien standardmäßig nur auf verbundenen Noten angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Geschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 562

[Wiedergabegeschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 570

Triller rhythmisch verlängern/kürzen

Sie können Triller nach der Eingabe verlängern/kürzen. An derselben rhythmischen Position können mehrere Ornamente vorhanden sein; daher können Sie Triller bis zu Notenköpfen verlängern/kürzen, die bereits Ornamente haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Triller aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur einen Triller auf einmal verlängern/kürzen.

2. Verlängern/Kürzen Sie die Triller auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie um den ausgewählten Wert des rhythmischen Rasters zu verlängern, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um sie um den ausgewählten Wert des rhythmischen Rasters zu verkürzen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um einen einzelnen Triller bis zum nächsten Notenkopf zu verlängern.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um einen einzelnen Triller bis zum vorigen Notenkopf zu kürzen.

HINWEIS

- Sie können Triller nur dann um den aktuellen Wert des rhythmischen Rasters verlängern/kürzen, wenn mehrere Triller ausgewählt sind.
 - Tastaturbefehle verlängern/verkürzen Objekte, indem sie nur ihr Ende verschieben.
-
- Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff am Anfang/Ende des Trillers und ziehen Sie ihn über Notenköpfe links/rechts davon.

ERGEBNIS

Einzelne Triller werden entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters zum nächsten/vorherigen Notenkopf verlängert/gekürzt, je nachdem, welcher näher liegt.

Mehrere Triller werden entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters verlängert/gekürzt.

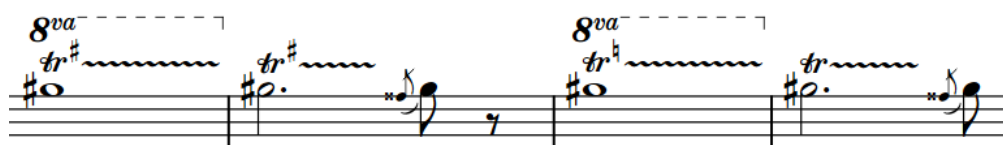
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Positionen von Ornamenten](#) auf Seite 559

[Ornamente rhythmisch verschieben](#) auf Seite 560

Trillerintervalle

Trillerintervalle zeigen dem Interpreten an, welche Noten er spielen muss, und haben auch Einfluss auf die Tonhöhen, die in Dorico Elements bei der Wiedergabe verwendet werden. Ein Triller auf mit einem Kreuz als Vorzeichen auf dem E zeigt z. B. an, dass der Triller zwischen E und F# ausgeführt werden muss, und nicht zwischen E und F.



Die unterschiedlichen Vorzeichen auf diesen Trillern zeigen Änderungen der höheren Note des Trillers an.

Wenn Sie beim Eingeben des Trillers kein Intervall angeben, berechnet Dorico Elements ein passendes Intervall auf Grundlage der oberen Note in der Stimme zu der der Triller gehört, sowie der aktiven Schlüsselsignatur und von Vorzeichen, die vorher in dem Takt auftauchen. Wenn Sie zum Beispiel einen Triller auf einem E# eingeben, wird in C Dur ein Halbton-Intervall zu

F♯. Wenn es im Takt auf dem F vorher ein Kreuz aufgetaucht ist, ist das erzeugte Trillerintervall ein Ganzton / eine große Sekunde zwischen dem E♯ und dem F♯.

Bei offenen/atonalen Tonarten erzeugt Dorico Elements standardmäßig Ganzton-/große Sekundenintervalle.

Sie können die Trillerintervalle bei der Eingabe in das Einblendfeld festlegen, sowie auch bei unterschiedlichen Notenköpfen im selben Triller. Sie können die Intervalle auch nach der Eingabe ändern.

Triller und Vorzeichen

Falls erforderlich, zeigt Dorico Elements Vorzeichen an, um Intervalle festzulegen. Dorico Elements zeigt auch automatisch Vorzeichen auf anderen Noten im Takt wenn sie andere Vorzeichen zu einer oberen Note von Trillern haben.

Standardmäßig zeigen Triller-Markierungen selbst Intervalle an, es sei denn, die obere Note wird durch ein Vorzeichen in der Tonart verändert. Wenn die obere Note zuvor im Takt durch ein Vorzeichen modifiziert wird, werden in Trillern immer die Intervalle angezeigt. Wenn Triller Tonhöhen modifizieren, die durch ein Vorzeichen in der Tonhöhe geändert werden, zeigen alle folgenden Noten dieser Tonhöhe automatisch das entsprechende Vorzeichen. Alle Erinnerungsvorzeichen, die im ausgewählten und den folgenden Takten erforderlich sind, werden auch automatisch angezeigt.

Mikrotonale Trillerintervalle

Wenn Sie ein anderes tonales System als das 12-EDO verwenden, können Sie Trillerintervalle auf der Grundlage diatonischer Schritte angeben sowie die Gesamtanzahl an Teilungen von der geschriebenen Note. In 24-EDO können Sie Trillerintervalle nach ihrer Intervallart beschreiben, zum Beispiel Dur oder Moll. In tonalen Systemen mit einer größeren bzw. ungleichen Anzahl an Unterteilungen zwischen jeder diatonischen Stufe müssen Sie die Trillerintervalle gemäß ihren Oktavunterteilungen festlegen, da es in diesen Fällen nicht ausreicht, die Intervallart zu bestimmen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Triller-Intervallen](#) auf Seite 567

Triller-Intervall-Vorzeichen ausblenden/anzeigen

Sie können Triller-Intervall-Vorzeichen für einzelne Triller ausblenden/anzeigen.

HINWEIS

Mit diesen Schritten können Sie nur die Vorzeichen verstecken, die in den Trillerintervallen angezeigt werden. Sie können auf diese Weise keine Hilfsnoten oder Markierungen im Hollywood-Stil verbergen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Vorzeichen Sie ausblenden/anzeigen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Vorzeichen** in der Gruppe **Triller**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Ausblenden**
 - **Anzeigen**
-

ERGEBNIS

Sie können die Vorzeichen in den ausgewählten Trillerintervallen ausblenden, wenn Sie **Ausblenden** auswählen. Sie können sie anzeigen, wenn Sie **Anzeigen** auswählen.

HINWEIS

Triller-Vorzeichen werden in jeder neuen Notation erneut angegeben, über die sich der Triller erstreckt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Trillerintervallen ändern](#) auf Seite 568

Intervalle von vorhandenen Trillern ändern

Das Standard-Trillerintervall ist abhängig vom Kontext entweder eine große oder eine kleine Sekunde. Sie können, neben der Angabe des Intervalls bei der Eingabe von Trillern mit dem Ornament-Einblendfeld, die Intervalle der Triller nach der Eingabe individuell ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Intervall Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Intervall** in der Gruppe **Triller**.
Das bestehende Intervall des Trillers wird als Zahl und Intervallart angezeigt.
 3. Ändern Sie das Intervall, indem Sie den Wert im Wertefeld ändern.
 4. Wählen Sie eine der folgenden Intervallarten aus dem Menü aus:
 - **Vermindert**
 - **Moll**
 - **Dur**
 - **Übermäßig**
-

ERGEBNIS

Das Intervall der ausgewählten Triller wird geändert. Standardmäßig werden Trillerintervalle mit Ganztonintervallen als Vorzeichen angezeigt, und als Hilfsnoten bei anderen Intervallen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 236

Intervalle mitten im Triller ändern

Sie können das Intervall von Trillern innerhalb ihrer Dauer mehrmals ändern, auch vor der Eingabe der Noten, zum Beispiel, wenn sie einen Triller nahtlos von einer großen Sekunde zu einer kleinen Sekunde im nächsten Takt übergehen lassen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:
 - Die Note aus, deren Trillerintervall Sie ändern möchten.
 - Ein Element oder eine Pause in der Notenzeile, in der Sie Noten eingeben und die Trillerintervalle festlegen wollen.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-N** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu starten.
3. Drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste/Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke mit dem ausgewählten rhythmischen Rasterwert zu dem Notenkopf zu verschieben, in dem Sie das Trillerintervall ändern möchten.

HINWEIS

Sie können Trillerintervalle nur an Notenköpfen ändern.

4. Drücken Sie **Umschalttaste-O**, um das Ornamente-Einblendfeld zu öffnen.
5. Geben Sie das gewünschte Trillerintervall in das Einblendfeld ein. Geben Sie zum Beispiel m3 für eine kleine Terz ein.
6. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
7. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 3 bis, 6 um das Trillerintervall bei anderen Notenköpfen im Triller zu ändern.
8. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.

ERGEBNIS

Das Trillerintervall wird an den entsprechenden Notenköpfen geändert. Standardmäßig werden alle Trillerintervalle in einem Triller als Vorzeichen dargestellt, wenn es sich bei allen Intervallen um Sekunden handelt, und als Hilfsnoten, wenn der Triller mindestens ein anderes Trillerintervall umfasst.

BEISPIEL



Triller mit Intervallwechsel, dargestellt als Vorzeichen



Triller mit Intervallwechsel, dargestellt als Hilfsnoten

Darstellung von Triller-Intervallen

Es gibt verschiedene akzeptierte Möglichkeiten, Trillerintervalle darzustellen, darunter zufällige Symbole und die Hollywood-Konvention »H.T.« für einen Halbton (Halbton) und »W.T.« für einen ganzen Schritt (Ton) zu zeigen.

In Dorico Elements können Trillerintervalle auf folgende Weise auftreten:

Vorzeichen

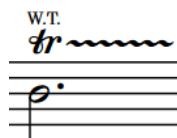
Zeigt an, dass das Trillerintervall Vorzeichen über, unter oder neben der **tr**-Marke verwendet. Dies ist die Standarddarstellung für Trillerintervalle in Dorico Elements für große- und kleine Sekundentriller.



Hollywood-Stil

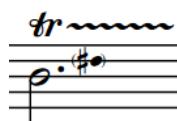
Zeigt an, dass das Trillerintervall Text verwendet.

- **H.T.** für Halbton- und Sekundentriller
- **W.T.** für Halbton- und Sekundentriller



Hilfsnote

Gibt das Triller-Intervall durch einen kleinen, geklammerten halslosen Notenkopf an, der in der Notenzeile direkt rechts neben der ersten Note angezeigt wird, für die der Triller gilt, und in der richtigen Notenzeilenposition für die obere Note des Trillers. Hilfsnoten werden für alle Trillerintervalle verwendet, die keine große bzw. kleine Sekunde darstellen. Sie werden jedoch automatisch für Unisono-Triller verborgen, wenn das Notenkopf-Design der Hilfsnote nicht überschrieben wurde.



Darstellung von Trillerintervallen ändern

Sie können die Darstellung von Trillern mit einem Sekundenintervall einzeln ändern, wenn Sie zum Beispiel Hilfsnoten anzeigen möchten, um eine Änderung der Tonhöhe der höheren Note des Trillers anzuzeigen.

HINWEIS

Sie können die Darstellung von Triller-Intervallen ausschließlich bei Trillern mit einer großen oder kleinen Sekunde ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Darstellung des Trillerintervalls Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Darstellung** in der Gruppe **Triller**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Vorzeichen**
 - **Hollywood-Stil**
 - **Hilfsnote**

ERGEBNIS

Die Darstellung der ausgewählten Trillerintervalle wird geändert.

WEITERE SCHRITTE

Sie können das Design einzelner Hilfsnoten ändern, um zum Beispiel zu zeigen, dass die Note des Trillers für einen Oberton steht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 554

Position von Trillerintervall-Anzeigen ändern

Sie können festlegen, wo Trillerintervall-Anzeigen wie etwa Vorzeichen oder W.T.-Markierungen relativ zu einzelnen Trillern positioniert werden sollen.

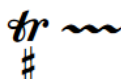
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, für die Sie die Intervallanzeige-Position ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Intervallposition** in der **Triller**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:

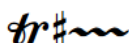
- **Darüber**



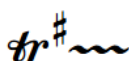
- **Darunter**



- **Rechts**



- **Hochgestellt**



ERGEBNIS

Die Position von Intervallanzeigen wird relativ zu den ausgewählten Trillern geändert.

Triller bei der Wiedergabe

Dorico Elements spielt Triller in einer Kombination aus gesampelten Trillern, wenn diese verfügbar sind, und durch Abspielen mehrerer Noten ab.

Dorico Elements kann gesampelte Halb- und Ganzton-Triller automatisch wiedergeben, wenn diese Spieltechniken in der VST-Expression-Map definiert wurden, was bei einer Reihe von Instrumenten in HALion Symphonic Orchestra der Fall ist. Für Samplebibliotheken, die keine Sampletriller bereitstellen, oder für Intervalle die größer als ein Ganztonschritt sind, generiert Dorico Elements Triller.

Beim Abspielen generierter Triller integriert Dorico Elements Vorschläge direkt vor und nach den Trillern. Ein einzelner, nicht durchgestrichener Vorschlag auf der ursprünglichen Trillernote erzeugt eine Appoggiatura (langer Vorschlag), während mehrere Vorschläge auf der ursprünglichen Trillernote nicht in das Trillermuster eingebunden werden. Vorschläge auf der Note direkt nach dem Triller werden auch in das Trillermuster eingebunden.



Ein Triller mit Vorschlägen zu Beginn und am Ende

Variable Geschwindigkeiten innerhalb von Trillern werden bei der Wiedergabe berücksichtigt und Sie können die Wiedergabegeschwindigkeit einzelner Triller ändern. Sie können darüber hinaus Änderungen der Trillergeschwindigkeit in Triller-Erweiterungslinien ausblenden, während die Geschwindigkeitsänderungen bei der Wiedergabe erhalten bleiben.

In der zeitgenössischen Interpretationspraxis werden Triller in der Regel ab der geschriebenen Note gespielt, während in der historischen Aufführungspraxis des Barock und der Klassik Triller in der Regel ab der oberen Note des Trillers ausgeführt werden. Sie können die standardmäßige Anfangstonhöhe für Triller einzeln ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Geschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 562

[Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 563

[Anfangstonhöhe von Trillern ändern](#) auf Seite 571

Gesampelte vs. generierte Triller

Gesampelte Triller sind aufgenommene, geloopte Samples. Generierte Triller werden hingegen durch manuelles Auslösen einzelner Noten erzeugt.

Da sie festgelegte Klänge nutzen, bieten gesampelte Triller keine Parameter, die eine Variation der Triller-Interpretation in irgendeiner Form erlauben, wie zum Beispiel unterschiedliche Trillergeschwindigkeiten oder das Einfügen von Vorschlägen und Abschlussnoten in das Muster der Trillernoten. Generierte Triller bieten dagegen mehr Flexibilität, haben aber einen weniger natürlichen und realistischen Klang.

Wiedergabegeschwindigkeit von Trillern ändern

Zusätzlich zur Änderung der Geschwindigkeit von Trillern, wodurch die Wellenfrequenz in ihren Erweiterungslinien und ihrer Wiedergabegeschwindigkeit können Sie auch die Variationen in der Wiedergabegeschwindigkeit in einzelnen Trillern ändern, zum Beispiel, wenn Sie den schnellsten Teil eines einzelnen Trillers schneller machen wollen als in Ihrer Standardeinstellung.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Wiedergabegeschwindigkeit Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Eigenschaften, die für Ihre ausgewählten Triller geeignet sind:
 - **Langsame Triller-Geschwindigkeit**
 - **Normale Triller-Geschwindigkeit**
 - **Schnelle Triller-Geschwindigkeit**
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.

ERGEBNIS

Die Wiedergabegeschwindigkeit der ausgewählten Triller wird geändert. Die Werte in den Wertefeldern stimmen mit der Anzahl an Noten pro Sekunde überein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Geschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 562

[Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 563

Anfangstonhöhe von Trillern ändern

Standardmäßig beginnen Triller in Dorico Elements mit der tieferen Note, die normalerweise die geschriebene Note ist. Es ist jedoch anerkannte Praxis im Barock und in der Klassik, Triller mit der oberen Note zu beginnen. Sie können die Anfangstonhöhe von Trillern einzeln ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Triller aus, dessen Anfangsnote Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Mit höherer Note beginnen** in der **Triller-**Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Der ausgewählte Triller beginnt mit der hohen Note, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist und mit der tiefen, wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, folgen die Triller Ihren projektweiten Einstellungen für die Anfangstonhöhe von Trillern.

Arpeggio-Zeichen

Arpeggio-Zeichen sind vertikale Linien, die anzeigen, dass Akkorde arpeggiert bzw. »aufgelöst« gespielt werden sollen, so dass die einzelnen Noten im Akkord in kurzen Abständen nacheinander erklingen. Arpeggio-Zeichen werden normalerweise mit Wellenlinien dargestellt, die Triller-Erweiterungslinien ähneln.



Arpeggierte Akkorde können in zwei Richtungen gespielt werden:

- Aufwärts, beginnend ab der untersten Note im Akkord.
- Abwärts, beginnend ab der obersten Note im Akkord.

Dorico Elements bietet die folgenden Arten von Arpeggio-Zeichen:

Arpeggio aufwärts

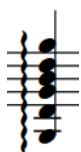
Eine vertikale Wellenlinie, die anzeigt, dass Akkorde ab der untersten Note aufwärts arpeggiert werden sollen.

Arpeggio abwärts

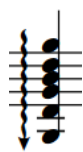
Eine vertikale Wellenlinie, die anzeigt, dass Akkorde ab der obersten Note abwärts arpeggiert werden sollen.

Kein Arpeggio

Eine eckige Klammer mit geraden Linien, die anzeigt, dass alle Noten im Akkord gleichzeitig gespielt werden sollen, also nicht arpeggiert.



Standard-Arpeggio aufwärts



Standard-Arpeggio abwärts



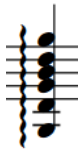
Standard, kein Arpeggio

Aufwärts gerichtete Arpeggios werden meist ohne Erweiterung am oberen Ende angezeigt, da Akkorde normalerweise aufwärts arpeggiert werden; abwärts gerichtete Arpeggios werden meist mit einem Abwärtspfeil am unteren Ende angezeigt. Dies sind auch die Standardeinstellungen in Dorico Elements. Es ist jedoch ebenfalls gängige Praxis, aufwärts gerichtete Arpeggios mit Aufwärtspfeil am oberen Ende anzuzeigen, wenn im selben Musikstück auch abwärts verlaufende Arpeggios verwendet werden.

Sie können sowohl aufwärts als auch abwärts gerichtete Arpeggios in Dorico Elements mit einem von drei möglichen Enden anzeigen:

- Nichts

- Pfeil
- Schnörkel



Arpeggio aufwärts mit nichts am Ende



Arpeggio aufwärts mit Pfeil am Ende



Arpeggio aufwärts mit Schnörkel am Ende

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen auf Seite 235](#)

Art von Arpeggio-Zeichen ändern

Sie können die Art von Arpeggio-Zeichen nach der Eingabe ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, deren Art Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Arpeggio-Typ** in der **Arpeggios**-Gruppe:
 - **Kein Arpeggio**
 - **Arpeggio aufwärts**
 - **Arpeggio abwärts**

ERGEBNIS

Die Art der ausgewählten Arpeggio-Zeichen wird geändert.

TIPP

Sie können die Art der Arpeggio-Zeichen auch ändern, indem Sie das Ornamente-Einblendfeld öffnen und den Eintrag ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 236

[Vorhandene Elemente ändern](#) auf Seite 285

Darstellung der Enden von Arpeggio-Zeichen ändern

Abwärts verlaufende Arpeggios haben standardmäßig eine Pfeilspitze am unteren Ende der Linie, aufwärts gerichtete Arpeggios haben jedoch standardmäßig keine Pfeilspitze. Sie können die Darstellung der Enden von Arpeggio-Zeichen einzeln ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen beliebiger Richtung aus, deren Enden Sie ändern möchten.

HINWEIS

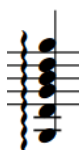
Sie können die Enden von Zeichen für Kein Arpeggio nicht ändern.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zeichenende** in der **Arpeggios-**Gruppe.
 3. Wählen Sie das gewünschte Ende aus dem Menü:
 - **Nichts**
 - **Pfeil**
 - **Schnörkel**
-

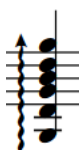
ERGEBNIS

Die Darstellung der Enden der ausgewählten Arpeggio-Zeichen wird geändert.

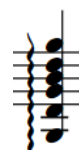
BEISPIEL



Arpeggio aufwärts ohne
Erweiterung am Ende



Arpeggio aufwärts mit Pfeil am
Ende



Arpeggio aufwärts mit Schnörkel
am Ende

Länge von Arpeggio-Zeichen

Dorico Elements passt die Länge von Arpeggio-Zeichen automatisch an, wenn die Tonhöhen der Noten in den Stimmen, auf die sich das jeweilige Zeichen bezieht, ändern oder wenn Sie Noten zu den Akkorden hinzufügen bzw. Noten aus den Akkorden löschen.

Allgemeine Platzierungskonventionen für Arpeggio-Zeichen

Arpeggio-Zeichen werden links von den Noten (einschließlich Vorzeichen) positioniert, auf die sie sich beziehen, aber zwischen Vorschlägen und normalen Noten. Sie sollten innerhalb desselben Taktes angezeigt werden wie die Noten, auf die sie sich beziehen, und nicht auf der anderen Seite des Taktstrichs.

Dorico Elements nimmt automatische Anpassungen an der Spationierung von Noten und Notenzeilen vor, um Platz für Arpeggio-Zeichen zu schaffen und sicherzustellen, dass sie richtig positioniert werden.

Arpeggio-Zeichen sollten die gesamte vertikale Ausdehnung aller Noten des Akkords abdecken, auf den sie sich beziehen, und an beiden Enden leicht über die Noten hinausragen. Sie müssen jedoch nicht die Hälse der Noten abdecken. Dorico Elements wählt die Längen von Arpeggio-Zeichen automatisch so, dass alle Noten in Akkorden abgedeckt werden, und passt ihre Längen an, wenn die Noten in Akkorden geändert oder gelöscht werden.

Wenn ein arpeggierter Akkord zwei Notenzeilen umfasst, z. B. in einer Klavierstimme, kann sich das jeweilige Arpeggio-Zeichen über beide Notenzeilen erstrecken.

Sie können Arpeggio-Zeichen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Länge von Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 574

Arpeggio-Zeichen rhythmisch verschieben

Sie können Arpeggio-Zeichen nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Arpeggio-Zeichen aus, die Sie verschieben möchten.
2. Verschieben Sie die Arpeggio-Zeichen auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.

HINWEIS

Sie können Arpeggio-Zeichen rhythmisch mit der Maus verschieben.

ERGEBNIS

Arpeggio-Zeichen werden entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters nach rechts/links verschoben.

Wenn sich gemäß dem rhythmischen Raster an der nächsten rhythmischen Position keine Noten befinden, wird das Arpeggio-Zeichen nicht angezeigt. Wenn Sie es weiter nach rechts/links verschieben, wird es neben der nächsten Note an einer rhythmischen Position angezeigt, die gemäß dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters erreicht werden kann.

Sie können das rhythmische Raster ändern, wenn Sie Arpeggio-Zeichen zu Noten an anderen rhythmischen Positionen verschieben möchten.

HINWEIS

An jeder rhythmischen Position kann sich nur ein Arpeggio-Zeichen befinden. Wenn ein Arpeggio-Zeichen in Ihrer Auswahl beim Verschieben ein anderes Arpeggio-Zeichen passiert, wird das vorhandene Arpeggio-Zeichen gelöscht.

Arpeggio-Zeichen vor/nach Vorschlägen anzeigen

Sie können einzelne Arpeggio-Zeichen vor/nach Vorschlägen anzeigen. Standardmäßig werden Arpeggio-Zeichen direkt links von den Noten positioniert, auf die sie sich beziehen, und daher zwischen Vorschlägen und normalen Noten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, die Sie vor Vorschlägen anzeigen möchten.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Arpeggio vor Vorschlägen** in der **Arpeggios**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Arpeggio-Zeichen werden vor Vorschlägen angezeigt, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und nach Vorschlägen, wenn die Eigenschaft deaktiviert ist.

Arpeggio-Wiedergabe relativ zur Zählzeit einzeln ändern

Sie können festlegen, ob einzelne Arpeggios vor oder nach ihrer notierten Position wiedergegeben werden sollen.

VORGEHENSWEISE

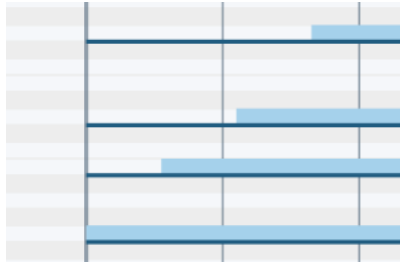
1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, deren Wiedergabe Sie relativ zur Zählzeit ändern möchten.

2. Aktivieren Sie die **Wiedergabeposition**-Option in der Gruppe **Wiedergabe Arpeggios** des Eigenschaften-Bereichs.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Beginnt auf Zählzeit**
 - **Auf Zählzeit enden**
-

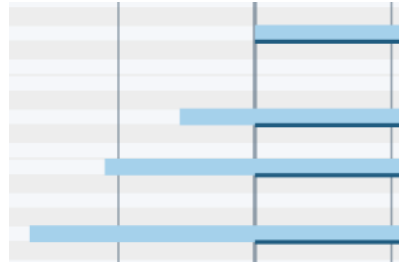
ERGEBNIS

Die zählzeitabhängige Position der ausgewählten Arpeggios bei der Wiedergabe wird geändert.

BEISPIEL



Arpeggio, das auf der Zählzeit beginnt



Arpeggio, das auf der Zählzeit endet

Wiedergabedauer von Arpeggios einzeln ändern

Sie können die Dauer von einzelnen Arpeggios bei der Wiedergabe ändern.

Die Dauer von Arpeggios wird als Bruchteil des notierten rhythmischen Werts von Akkorden ausgedrückt. Ein Arpeggio auf einem Viertelnotenakkord mit einem Notenversatzwert von 1/2 dauert z. B. eine Achtelnote lang; mit einem Notenversatzwert von 1/8 dauert es eine Zweiunddreißigstelnote lang.

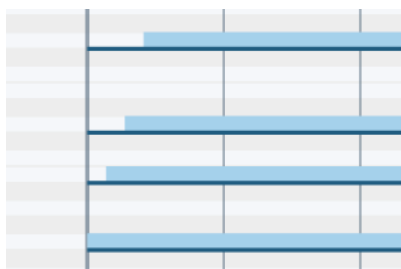
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, deren Wiedergabeversatz Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie die Option **Notenversatz** in der Gruppe **Wiedergabe Arpeggios** des Eigenschaften-Bereichs.
 3. Ändern Sie den Wiedergabeversatz des ausgewählten Arpeggio-Zeichens, indem Sie den Wert im Wertefeld ändern.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

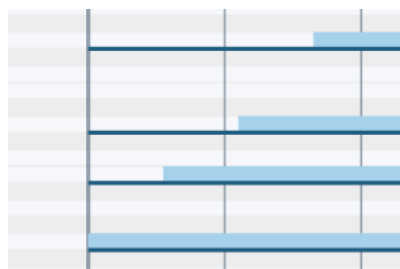
ERGEBNIS

Die Wiedergabedauer der ausgewählten Arpeggios wird geändert. Dadurch werden Ihre projektweiten Einstellungen für die Dauer von Arpeggios für die ausgewählten Arpeggios übergangen.

BEISPIEL



Arpeggierter Akkord mit einem Notenversatzwert von 1/8



Arpeggierter Akkord mit einem Notenversatzwert von 1/2

Glissando-Linien

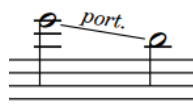
Glissando-Linien zeigen einen fließenden Übergang zwischen zwei Noten an, welcher nahtlos oder in chromatischen Schritten erfolgen kann. Es kann sich bei ihnen um gerade oder gewellte Linien handeln, die sich mit oder ohne begleitende Textangabe anzeigen lassen.

Es gibt unterschiedliche Konventionen in Bezug auf die Spielanweisungen für Glissando und Portamento. Manche interpretieren Glissando-Linien als Anweisung zum Spielen einer chromatischen Skala zwischen zwei Noten als steigende oder fallende Folge von Halbtönen und Portamento-Linien als Anweisung zum Spielen eines nahtlosen, kontinuierlichen Übergangs zwischen den zwei Noten. Die Begriffe Glissando und Portamento können jedoch in anderen Fällen auch synonym verwendet werden.

In Dorico Elements können Sie sowohl Glissando-Linien als auch Portamento-Linien eingeben und ihren Stil nach der Eingabe problemlos ändern.



Ein Beispiel für eine Glissando-Linie mit angezeigtem Text und Wellenlinie



Ein Beispiel für eine Portamento-Linie mit angezeigtem Text und gerader Linie

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen auf Seite 235](#)

Allgemeine Platzierungskonventionen für Glissando-Linien

Glissando-Linien werden zwischen Notenköpfen positioniert, und ihr Steigungswinkel sollte dem Intervall zwischen den Noten entsprechen: je größer die Steigung, desto größer das Intervall. Die Endpunkte von Glissando-Linien müssen sich direkt neben Notenköpfen befinden, jedoch ohne diese zu berühren.

Glissando-Linien dürfen nicht mit Vorzeichen kollidieren, sondern müssen kurz vor ihnen enden, damit das Vorzeichen klar lesbar ist. Dorico Elements positioniert Glissando-Linien so, dass sie nicht mit Vorzeichen kollidieren.

Normalerweise verbinden Glissando-Linien zwei nebeneinander liegende Notenköpfe, da sie eine allmähliche, aber konstante Änderung der Tonhöhe zwischen diesen beiden Noten anzeigen. Sie können sich jedoch auch über mehrere Noten erstrecken.

Glissando-Linien können System- und Seitenumbrüche überqueren. Wenn Text für Glissando-Linien angezeigt wird, die einen System- oder Seitenumbruch überqueren, wird dieser Text auf jedem Segment der Glissando-Linie angezeigt. Standardmäßig entsprechen die Anfangs- und Endposition jedes Segments dem ursprünglichen Anfangs- und Endpunkt der gesamten Glissando-Linie.

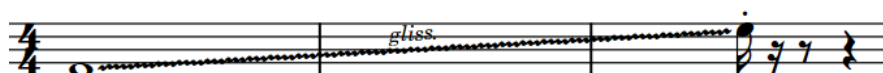
Glissando-Linien durch leere Takte

In Dorico Elements können Sie Glissando-Linien zwischen zwei beliebigen Noten eingeben, selbst wenn sich Pausen oder andere Noten zwischen ihnen befinden. Auch eine Eingabe zwischen Noten in verschiedenen Stimmen und Noten in verschiedenen Notenzeilen ist möglich.

Bei sehr langen Glissando-Linien, die sich über mehrere Takte erstrecken, möchten Sie möglicherweise nicht zu Beginn jedes Taktes Tonhöhen anzeigen, um z. B. anzugeben, dass Spieler im Laufe des Glissandos keine besondere Betonung auf bestimmte Tonhöhen legen sollen oder dass sie das Glissando in ihrem eigenen Tempo spielen können. Standardmäßig zeigt Dorico Elements in jedem Takt Noten oder Pausen an.

Nachdem Sie zwischen den ausgewählten Noten eine Glissando-Linie eingegeben haben, können Sie alle Pausen zwischen ihnen löschen.

BEISPIEL



Eine Glissando-Linie über mehrere Takte ohne Pausen zwischen den beiden Noten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Glissando-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 242

[Glissando-Linien im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 243

[Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 649

[Pausen löschen](#) auf Seite 649

[Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 648

Stil von Glissando-Linien ändern

Glissando-Linien können als gerade oder gewellte Linien dargestellt werden. Sie können den Stil von einzelnen Glissando-Linien ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Glissando-Linien aus, deren Stil Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Glissando-Stil** in der Gruppe **Glissando-Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- **Gerade Linie**



- **Schlangelinie**



ERGEBNIS

Der Stil wird für die ausgewählten Glissando-Linien geändert.

TIPP

- Wenn Sie **Glissando-Stil** deaktivieren, werden die ausgewählten Glissando-Linien auf den Standardstil zurückgesetzt.

- Sie können den Glissando-Stil auch ändern, indem Sie das Ornamente-Einblendfeld öffnen und den Eintrag ändern.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 236

[Vorhandene Elemente ändern](#) auf Seite 285

Glissando-Linien-Text ändern

Glissando-Linien können mit oder ohne Text angezeigt werden. Sie können den Text von einzelnen Glissando-Linien ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Glissando-Linien aus, deren Text Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Glissando-Text** in der Gruppe **Glissando-Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:

- **Gliss.**

A wavy line representing a glissando, with the text "gliss." written above it.

- **Port.**

A wavy line representing a glissando, with the text "port." written above it.

- **Kein Text**

A wavy line representing a glissando without any text above it.

ERGEBNIS

Der an den ausgewählten Glissando-Linien angezeigte Text wird geändert.

Anzeige von Glissando-Linien-Text ändern

Standardmäßig wird kein Glissando-Text angezeigt, wenn Glissando-Linien zu kurz sind, um den Text unterzubringen. Sie können festlegen, dass Text auf einzelnen Glissando-Linien immer oder nur bei genügend vorhandenem Platz angezeigt werden soll.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Glissando-Linien aus, deren Einstellungen zur Anzeige von Text Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Glissando-Text sichtbar** in der Gruppe **Glissando-Linien**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Anzeigen, wenn genügend Platz**
 - **Immer anzeigen**
-

ERGEBNIS

Wenn **Anzeigen, wenn genügend Platz** ausgewählt ist, wird Glissando-Text nicht angezeigt, wenn die Glissando-Linie zu kurz ist.

Wenn **Immer anzeigen** ausgewählt ist, wird Glissando-Text immer angezeigt, selbst wenn die Glissando-Linie zu kurz ist. Dies kann jedoch dazu führen, dass der Glissando-Text mit anderen Objekten wie Notenköpfen oder Notenhälsen kollidiert.

TIPP

Sie können die Standardabstände zwischen Notenköpfen ändern, indem Sie den Standard-Notenabstand ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 324

[Standard-Notenabstand ändern](#) auf Seite 324

Jazz-Artikulationen

Jazz-Artikulationen in Dorico Elements umfassen eine Reihe von Notenornamenten, die für das Genre Jazz typisch sind, insbesondere bei Blasinstrumenten.

Obwohl sie oft als Jazz-»Artikulationen« bezeichnet werden, funktionieren diese Techniken mehr als Ornamente als Artikulationen, weil sie die Tonhöhe und nicht die Dauer oder den Anschlag von Noten verändern. Aus diesem Grund werden sie in Dorico Elements als Ornamente betrachtet. Sie befinden sich im Ornamente-Bereich, und Sie können sie auch über das Ornamente-Einblendfeld eingeben.

Jazz-Artikulationen können als geschwungene Linie ähnlich einem Bindebogen dargestellt werden, die als »Bend« bezeichnet wird (in Dorico Elements), und als gerade Linie, die durchgezogen, gestrichelt oder gewellt sein kann, was man »smooth« nennt (in Dorico Elements).

Jede Note kann auf jeder Seite eine einzelne Jazz-Artikulation besitzen, eine vor und eine nach der Note. Jazz-Artikulationen nach Noten können unterschiedliche Längen haben.

Die folgenden Jazz-Artikulationen können vor Noten angezeigt werden:

Plop

Ein Hineingleiten in die eigentliche Note von oben herab.



Plop (bend)



Plop (smooth)

Scoop/Lift

Ein Aufwärtsgleiten in die eigentliche Note. Ein Bend ist ein Scoop, ein nach oben Gleiten hingegen ein Lift.



Scoop



Lift (gerade)

Die folgenden Jazz-Artikulationen können nach Noten angezeigt werden:

Doit

Ein Anstieg der Tonhöhe nach der Note.



Doit (bend)



Doit (smooth)

Fall

Eine Absenkung der Tonhöhe nach der Note.



Fall (bend)



Fall (smooth)

Zusätzlich gibt es weitere Jazz-Ornamente, die häufig für Blechblasinstrumenten verwendet werden, die Sie den Noten auf die gleiche Weise hinzufügen können wie die Eingabe von Jazz-Artikulationen.

HINWEIS

Jazz-Artikulationen wirken sich aktuell nicht auf die Wiedergabe aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 236

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 235

Jazz-Ornamente

Jazz-Ornamente sind Notationen, wie Flips und Smears, die häufig in der Jazzmusik und bei Blechblasinstrumenten verwendet werden, die außerhalb der Notenzeile und nicht wie Jazz-Artikulationen neben Notenköpfen positioniert sind.

Jazz-Ornamente verhalten sich eher wie andere Ornamente als wie Jazz-Artikulationen, da sie von Noten getrennte Elemente sind und somit unabhängig von Noten im Schreiben-Modus ausgewählt und zusätzlich zu Jazz-Artikulationen zu Noten hinzugefügt werden können. Da sie so häufig zusammen mit Jazz-Artikulationen verwendet werden, sind sie in Dorico Elements auch im **Jazz**-Bereich des Ornamente-Bereichs enthalten.

Sie können Jazz-Ornamente auf dieselbe Weise eingeben wie andere Ornamente, und nicht wie Jazz-Artikulationen.

Die folgenden Ornamente gelten in Dorico Elements als Jazz-Ornamente:

- Flip
- Smear
- Jazz Turn/Triller
- Bend

HINWEIS

Jazz-Artikulationen wirken sich aktuell nicht auf die Wiedergabe aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente](#) auf Seite 558

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen auf Seite 235](#)

[Ornamente-Einblendfeld auf Seite 236](#)

Positionen von Jazz-Artikulationen

In Dorico Elements werden Jazz-Artikulationen automatisch in Bezug auf die Notenköpfe positioniert, für die sie gelten, wobei alle anderen Notationen auf diesen Noten, wie Punktierungen, Vorzeichen und Back Notes, automatisch berücksichtigt werden.

Wenn mehrere Noten eines Akkords eine Jazz-Artikulation aufweisen, versucht Dorico Elements, diese möglichst optimal auszurichten, basierend darauf, wie nah an den Notenköpfen sie positioniert werden können und wie viele Jazz-Artikulationen insgesamt angezeigt werden sollen. Dorico Elements ermöglicht maximal eine Jazz-Artikulation pro Spatium, was bedeutet, dass manchmal weniger Jazz-Artikulationen als Notenköpfe auf Cluster-Akkorden angezeigt werden.

Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern

Sie können Typ und Länge der Jazz-Artikulationen nach der Eingabe ändern, z. B. wenn Sie ein Smooth Doit in ein Long Bend Doit ändern möchten. Sie können die Art und Länge von Jazz-Artikulationen im Ornamente-Bereich, aber nicht im Einblendfeld festlegen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Jazz-Artikulation Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie im Ornamente-Bereich im **Jazz**-Abschnitt auf die Jazz-Artikulation, die Sie möchten.

ERGEBNIS

Die Anzahl von Jazz-Artikulationen an den ausgewählten Noten wird geändert.

TIPP

Sie können Typ/Dauer von Jazz-Artikulationen auch über die Eigenschaften **In** und **Out** in der Gruppe **Jazz-Artikulationen** im Eigenschaften-Bereich ändern.

BEISPIEL



Short Bend Doit



Medium Bend Doit



Long Bend Doit

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen auf Seite 235](#)

Linienstil von Jazz-Artikulationen (smooth) ändern

Sie können den Linienstil von einzelnen Jazz-Artikulationen (smooth) ändern. Dies ist sinnvoll, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass ausgewählte Falls (smooth) Linien gerade Linien anstelle von gewellten Linien haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten mit Jazz-Artikulationen (smooth) aus, deren Liniensstil Sie ändern möchten.

HINWEIS

Sie müssen Noten mit Jazz-Artikulationen (smooth) auf der gleichen Seite auswählen, wählen Sie z. B. nur Noten mit Jazz-Artikulationen (smooth) vor der Note aus.

2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich einen der folgenden Liniensstile aus dem Menü **Innen-Liniensstil** und/oder **'Nach außen'-Liniensstil** in der **Jazz-Artikulationen**-Gruppe aus:

- **Gerade**
- **Wellenförmig**
- **Gestrichelt**

HINWEIS

Innen-Liniensstil ist verfügbar, wenn Sie Jazz-Artikulationen (smooth) vor der Note auswählen, und **'Nach außen'-Liniensstil** ist verfügbar, wenn Sie Noten mit Jazz-Artikulationen (smooth) nach der Note auswählen. Beide sind verfügbar, wenn Sie Noten mit Jazz-Artikulationen (smooth) auf beiden Seiten auswählen.

ERGEBNIS

Der Liniensstil der ausgewählten Jazz-Artikulationen (smooth) wurde geändert.

TIPP

Sie können Jazz-Artikulationen wieder auf ihren Standardlinienstil zurücksetzen, indem Sie sie auswählen und **Bearbeiten > Darstellung zurücksetzen** wählen.

BEISPIEL



Doit (smooth) mit gerader Linie



Doit (smooth) mit gewellter Linie



Doit (smooth) mit gestrichelter Linie

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern](#) auf Seite 584

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 235

Jazz-Artikulationen löschen

Sie können Jazz-Artikulationen von Noten löschen, nachdem Sie diese eingegeben haben. Da Jazz-Artikulationen jedoch als fester Bestandteil von Noten und nicht als separates Element betrachtet werden, müssen Sie sie auf andere Art auswählen und löschen als dies bei anderen Elementen der Fall ist.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Jazz-Artikulationen gelöscht werden sollen.

2. Klicken Sie auf **Entfernen** im Ornamente-Bereich im **Jazz**-Abschnitt.
-

ERGEBNIS

Alle Jazz-Artikulationen werden von den ausgewählten Noten entfernt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen auf Seite 235](#)

Seitenzahlen

Seitenzahlen werden verwendet, um jeder Seite eine eindeutige Zahl zuzuordnen und ihre Position relativ zu anderen Seiten anzuzeigen. Ebenso wie Zeitungen und Bücher nutzen auch Musikpartituren und Einzelstimmen Seitenzahlen, um zu gewährleisten, dass die Noten in der richtigen Reihenfolge bleiben.

Da Sie in Dorico Elements mehrere Partien in einem einzigen Projekt haben können, müssen Sie in den meisten Fällen keine manuellen Änderungen an Seitenzahlen vornehmen. Wenn Sie jedoch separate Dateien haben, die gemeinsam ein einziges Stück bilden, sind Seitenzahländerungen nötig, um sicherzustellen, dass die Seitenzahlen von Satz zu Satz nahtlos fortgesetzt werden.

In solchen Fällen können Sie die Standard-Seitenzahlen ändern. Wenn Sie zum Beispiel fünf Seiten Titelei vor der ersten Notenseite in der Partitur haben, aber möchten, dass die erste Notenseite als Seite 1 angezeigt wird, können Sie eine Seitenzahländerung auf der ersten Notenseite einfügen.

Seitenzahlen in Dorico Elements sind Layout-spezifisch, d. h., Sie können die Seitenzahlen in jedem Layout unabhängig von den anderen Layouts ändern. Z. B. können Sie die Seitenzahlen in der Partitur ändern, aber in den Einzelstimmen die Standard-Seitenzahlen anzeigen.

Seitenzahlen in Dorico Elements nutzen ein Text-Token, um die Richtigkeit der angezeigten Zahl zu gewährleisten.

HINWEIS

Sie müssen auf jeder Seite, auf der Seitenzahlen angezeigt werden sollen, einen Textrahmen mit dem Seitenzahl-Token haben.

Die Standard-Musterseiten enthalten Textrahmen mit den Seitenzahl-Token. Sie können die Position von Seitenzahl-Textrahmen im Musterseiten-Editor ändern, wodurch die Position von Seitenzahlen auf allen Seiten geändert wird, die diese Musterseite nutzen. Außerdem können Sie Seitenzahl-Textrahmen auf einzelnen Seiten verschieben.

Sie können auch die Art der Zahl ändern, die zur Anzeige von Seitenzahlen in den einzelnen Layouts verwendet wird. Wenn Sie z. B. in der Titelei römische Ziffern, auf den Notenseiten jedoch arabische Ziffern verwenden möchten, können Sie die Art von Zahl zusammen mit der Seitenzahl ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Text-Token](#) auf Seite 318

Ziffernstil für Seitenzahlen ändern

Seitenzahlen können als arabische oder römische Ziffern angezeigt werden. Sie können den Ziffernstil für Seitenzahlen projektweit für jedes einzelne Layout ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren Ziffernstil für Seitenzahlen Sie ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Seite einrichten** in der Seitenliste.
4. Wählen Sie im Bereich **Seitenzahlen** eine der folgenden Optionen aus dem **Verwenden**-Menü:
 - **Nummer**
 - **Römische Ziffer**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Der Seitenzahl-Ziffernstil wird in den ausgewählten Layouts projektweit geändert.
Sie können Einstellungen für andere Layouts ändern, bevor Sie den Dialog schließen.

Seitenzahlen ausblenden/anzeigen

Sie können Seitenzahlen in jedem Layout unabhängig voneinander ausblenden oder anzeigen, einschließlich der Angabe, ob eine Seitenzahl auf der ersten Seite ausgeblendet oder angezeigt werden soll. Sie können z. B. Seitenzahlen auf jeder Seite der Partitur anzeigen, aber auf der ersten Seite von Einzelstimmen ausblenden.

HINWEIS

Um Seitenzahlen anzuzeigen, muss es einen Textrahmen mit dem Seitenzahl-Token auf der Seite geben. Die Standard-Musterseitenformate für erste Seiten enthalten keine Textrahmen mit Seitenzahl-Token. Daher müssen Sie solche Textrahmen hinzufügen, wenn Sie Seitenzahlen auf ersten Seiten in Ihrem Projekt anzeigen möchten, die die Standard-Musterseitenformate verwenden.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Seitenzahlen aus- bzw. einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Seite einrichten** in der Seitenliste.
4. Wählen Sie im Bereich **Seitenzahlen** eine der folgenden Optionen aus dem **Sichtbarkeit**-Menü:
 - **Immer eingeblendet**
 - **Immer ausgeblendet**
 - **Nicht auf der ersten Seite**

5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

- Wenn Sie **Immer eingeblendet** wählen, werden auf allen Seiten, die einen Textrahmen mit dem Seitenzahl-Token in den ausgewählten Layouts haben, Seitenzahlen angezeigt.
- Wenn Sie **Immer ausgeblendet** wählen, werden auf allen Seiten in den ausgewählten Layouts, einschließlich der Seiten, die einen Textrahmen mit dem Seitenzahl-Token haben, die Seitenzahlen ausgeblendet.
- Wenn Sie **Nicht auf der ersten Seite** wählen, werden auf der ersten Seite in den ausgewählten Layouts die Seitenzahlen ausgeblendet, aber auf Seiten, die einen Textrahmen mit dem Seitenzahl-Token haben, eingeblendet.

HINWEIS

Ihre Layout-Einstellung, ob Seitenzahlen über Partie-Überschriften ausgeblendet/angezeigt werden, beeinflusst, ob Seitenzahlen auf Seiten angezeigt werden, auf denen sie höher sind als die Partie-Überschriften positioniert sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 296

[Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden](#) auf Seite 303

Pedallinien

Pedallinien zeigen Instrumentalisten an, welche Klavierpedale zu betätigen sind, können aber auch Anweisungen zur Ausführung geben, z. B. wie weit Pedale gedrückt werden sollen und wann ein Pedal losgelassen werden muss, um die Resonanz zu dämpfen.

Die meisten Klaviere haben entweder zwei oder drei Pedale. Diese Pedale sind:

Sustainpedal

Das Sustainpedal steuert die Dämpfer auf den Klaviersaiten, weswegen es auch als »Dämpferpedal« bezeichnet wird. Es ist das am häufigsten genutzte Pedal. Durch Betätigen des Pedals werden die Dämpfer angehoben, so dass die Saiten länger nachklingen können. Sustainpedale befinden sich normalerweise auf der rechten Seite.



Beispiel für eine Sustain-Pedallinie

Sostenuto-Pedal

Das *Sostenuto*-Pedal lässt nur die Saiten für die gedrückten Noten resonieren. Man nennt es auch »mittleres Pedal«, da es sich normalerweise zwischen den anderen Pedalen befindet.



Beispiel für eine Sostenuto-Pedallinie

Una-Corda-Pedal

Das *Una-Corda-Pedal* verschiebt die Mechanik innerhalb des Klaviers seitwärts, so dass die Hämmer weniger Saiten treffen als üblich. In historischen Instrumenten führte dies dazu, dass die Hämmer nur jeweils eine Saite anstelle der üblichen drei trafen. Diesem Umstand verdankt das Pedal seinen Namen. Da diese Verschiebung die Lautstärke und Wucht des Klangs mindert, ist es auch als »Leisepedal« bekannt.



Beispiel für eine Una-Corda-Pedallinie

Dorico Elements bietet umfassende Unterstützung für die Notation und Wiedergabe von Klavier-Pedallinien. Sie können Pedalanweisungen für Sustain-, *Sostenuto*- und *Una-Corda*-Pedale erzeugen. Auch moderne Sustainpedal-Techniken werden unterstützt, etwa die Veränderung des Pedalniveaus im Laufe einzelner Pedalanweisungen.

In Dorico Elements gelten Pedallinien als Spielanweisungen, da sie den Klang verändern, den das jeweilige Instrument erzeugt. Daher sind Pedallinien im Spielanweisungen-Bereich im Schreiben-Modus enthalten und Sie können sie anhand des Spielanweisungen-Einblendfelds eingeben. Pedallinien haben jedoch zusätzliche Aspekte, die bei anderen Spielanweisungen nicht vorkommen, darunter erneutes Betätigen, Änderungen des Pedalniveaus, Anfangszeichen, Endzeichen und Fortsetzungslinien.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Spielanweisungen und Pedallinien](#) auf Seite 245

[Pedallinien bei der Wiedergabe](#) auf Seite 599

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 595

[Anfangs-, Fortsetzungs- und Wiederherstellungstext in Pedallinien](#) auf Seite 597

Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Sustainpedals

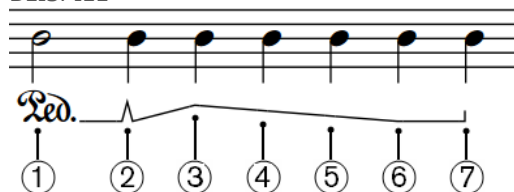
Anweisungen zum erneuten Betätigen zeigen an, wo ein Spieler das Sustainpedal loslassen sollte, um die Klaviersaiten zu dämpfen und den Nachklang zu beenden, bevor das Pedal erneut betätigt wird. Anweisungen zum Ändern des Pedalniveaus zeigen an, wie weit das Pedal heruntergedrückt werden soll.

Dorico Elements bietet klare Darstellungen von Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus.

HINWEIS

- In Dorico Elements können Sie keine Änderungen des Pedalniveaus eingeben. Pedal-Niveauänderungen werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren, das welche enthält. Sie können sie auf dieselbe Weise entfernen wie Anweisungen zum erneuten Betätigen.
- Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen nur zu Haltepedallinien hinzufügen.

BEISPIEL



Beispiel für eine Pedallinie mit Anweisung zum erneuten Betätigen und Ändern des Niveaus

- 1 Ped.-Glyph
- 2 Erneut betätigen
- 3 Ein Viertel gedrückt
- 4 Halb gedrückt
- 5 Drei Viertel gedrückt
- 6 Vollständig gedrückt
- 7 Linienende Haken

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals und Ändern des Pedalniveaus entfernen](#) auf Seite 592

[Eingabemethoden für Spielanweisungen und Pedallinien](#) auf Seite 245

Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals und Ändern des Pedalniveaus entfernen

Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals sowie Pedal-Niveauänderungen entfernen, ohne die Sustainpedallinie zu löschen oder ihre rhythmische Position zu ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Note an der rhythmischen Position der zu entfernenden Anweisung zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus aus.

HINWEIS

Sie können nur eine Anweisung zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus auf einmal entfernen.

2. Entfernen Sie die Anweisung zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus auf eine der folgenden Arten:
 - Öffnen Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld, geben Sie `nonotch` ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.

HINWEIS

`nonotch` muss als ein Wort ohne Leerzeichen eingegeben werden.

- Wählen Sie **Bearbeiten > Pedallinien > "Erneut betätigen" entfernen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählte Anweisung zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus wird entfernt und die Pedallinie wird auf das vorherige Niveau zurückgesetzt, welches entweder durch den Anfang der Pedallinie oder die Anweisung zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus vorgegeben wird, die der entfernten Anweisung unmittelbar vorausgeht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen-Einblendfeld](#) auf Seite 246

Positionen von Pedallinien

Pedallinien werden standardmäßig unter der unteren Notenzeile platziert, selbst wenn es nur Noten für die rechte Hand in der oberen Notenzeile gibt. Sie werden außerhalb aller anderen Notationselemente platziert, einschließlich Oktavzeichen, Bindebögen und Artikulationen.

Wenn ein Pedal verwendet wird, wird die Angabe so nah wie möglich am unteren Rand der Notenzeile und außerhalb aller anderen Notationselemente platziert.

Wenn mehrere Pedale gleichzeitig verwendet werden, werden sie wie folgt unter dem unteren Rand der Notenzeile aufgeführt:

1. Sustainpedal: am nächsten zur Notenzeile
2. *Sostenuto*-Pedal: Unter der Sustainpedallinie
3. *Una-Corda*-Pedal: am weitesten von der Notenzeile entfernt

Der Anfang der Glyphe/des Texts, die/der die Anfangsposition von Pedallinien anzeigt, wird an der Note ausgerichtet, auf die sie/er sich bezieht. Wenn Sie eine Linie und einen Haken verwenden, der das Ende von Pedallinien anzeigt, wird der Haken an der Note oder der rhythmischen Position ausgerichtet, auf die er sich bezieht.

Sie können Pedallinien im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

HINWEIS

Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen nicht rhythmisch verschieben. Sie müssen sie entfernen und eine neue Anweisung zum erneuten Betätigen an der gewünschten Position eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anfangs-, Fortsetzungs- und Wiederherstellungstext in Pedallinien](#) auf Seite 597

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 595

[Pedallinien verlängern/kürzen](#) auf Seite 594

[Eingabemethoden für Spielanweisungen und Pedallinien](#) auf Seite 245

Pedallinien rhythmisch verschieben

Sie können Pedallinien nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben. Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus werden ebenfalls verschoben.

HINWEIS

Wenn Sie Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus unabhängig von der Pedallinie verschieben möchten, müssen Sie sie zuerst von ihren ursprünglichen Positionen entfernen und dann neue Anweisungen an den neuen Positionen eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Pedallinien aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Pedallinie auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die Pedallinien auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken Sie auf die Pedallinie und ziehen Sie sie nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Einzelne Pedallinien werden zum nächsten/vorigen Notenkopf in der jeweiligen Notenzeile verschoben.

Mehrere Pedallinien werden entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters verschoben.

HINWEIS

Pedallinien können nur entlang von Notenzeilen verschoben werden. Wenn Sie eine Pedallinie zwischen verschiedenen Notenzeilen verschieben möchten, müssen Sie die Pedallinie löschen und in der anderen Notenzeile eine neue Pedallinie eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pedallinien verlängern/kürzen](#) auf Seite 594

[Eingabemethoden für Spielanweisungen und Pedallinien](#) auf Seite 245

Position von Pedallinien relativ zu Vorschlägen einzeln ändern

Sie können die Anfangs-/Endpositionen einzelner Pedallinien relativ zu Vorschlägen ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren relative Position zu Vorschlägen Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine oder mehrere der folgenden Eigenschaften in der **Pedallinien**-Gruppe:
 - **Beginnt vor Vorschlägen**
 - **Endet vor Vorschlägen**
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie die entsprechenden Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Wenn die Kontrollkästchen aktiviert sind, werden die entsprechenden Teile der ausgewählten Pedallinien vor Vorschlägen positioniert.

Wenn die Kontrollkästchen deaktiviert sind, werden die entsprechenden Teile der ausgewählten Pedallinien nach Vorschlägen positioniert.

BEISPIEL



Vor Vorschlägen beginnende/endende Pedallinie



Nach Vorschlägen beginnende/endende Pedallinie

Pedallinien verlängern/kürzen

Sie können Pedallinien nach der Eingabe rhythmisch verlängern/kürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Pedallinien aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Pedallinie auf einmal verlängern/kürzen.

2. Verlängern/Kürzen Sie die Pedallinien auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie um den ausgewählten Wert des rhythmischen Rasters zu verlängern, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um sie um den ausgewählten Wert des rhythmischen Rasters zu verkürzen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um das Ende einer einzelnen Pedallinie am nächsten Notenkopf einrasten zu lassen.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um das Ende einer einzelnen Pedallinie am vorherigen Notenkopf einrasten zu lassen.

HINWEIS

- Sie können Pedallinien nur dann entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters verlängern/kürzen, wenn mehrere Pedallinien ausgewählt sind.
 - Bei Verwendung der Tastatur können Sie nur das Ende von Pedallinien verschieben. Sie können den Anfang von Pedallinien verschieben, indem Sie die gesamte Linie verschieben oder indem Sie auf den Griff am linken Rand klicken und ziehen.
-
- Klicken Sie auf den runden Anfasser am Anfang/Ende und ziehen Sie ihn nach rechts/links.

ERGEBNIS

Einzelne Pedallinien werden entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters zum nächsten/vorherigen Notenkopf verlängert/gekürzt, je nachdem, welcher näher liegt.

Mehrere Pedallinien werden entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters verlängert/gekürzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Positionen von Pedallinien](#) auf Seite 592

[Pedallinien rhythmisch verschieben](#) auf Seite 593

Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien

Pedallinien bestehen normalerweise aus einem Anfangszeichen, einer Fortsetzungslinie und einem Endhaken. So wird Instrumentalisten klar angezeigt, wo sie die einzelnen Pedale betätigen sollen, wie lang sie zu betätigen sind und wann sie losgelassen werden müssen.

In Dorico Elements können Sie die Darstellung jedes Teils von Pedallinien sowohl einzeln als auch für alle Pedallinien projektweit ändern. Sie können z. B. alle Pedallinien mit einer Glyphe als Anfangszeichen anzeigen, jedoch das Anfangszeichen einer einzelnen Pedallinie ändern, so dass stattdessen Text angezeigt wird.

Sie können jede Pedallinie im Schreiben-Modus als Ganzes auswählen und die meisten Aspekte ihrer Darstellung entsprechend dem Typ von Pedallinie ändern, z. B. ihre Fortsetzungslinie oder ihr Anfangszeichen.

Darstellung des Anfangszeichens von Pedallinien ändern

Sie können die Darstellung des Anfangs von Pedallinien einzeln ändern. Anfangszeichen von Pedallinien können als Variationen der traditionellen Pedallinien-Glyphe, anderen Symbolen oder Text angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, an denen Sie die Darstellung des Anfangszeichens ändern möchten.

HINWEIS

Die ausgewählten Pedallinien müssen von derselben Art sein, z. B. nur Sustainpedallinien.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zeichen-Darstellung** in der **Pedallinien**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der Optionen aus dem Menü.

Die Optionen variieren je nach Art der ausgewählten Pedallinie.

ERGEBNIS

Die Darstellung des Anfangszeichens an den ausgewählten Pedallinien wird geändert.

TIPP

Wenn Sie **Zeichen-Darstellung** deaktivieren, werden die ausgewählten Pedallinien auf Ihre Standardeinstellung zur Anfangszeichen-Darstellung zurückgesetzt.

Hakentyp am Anfang/Ende von Pedallinien ändern

Sie können die Typen von Haken, die am Anfang/Ende von Pedallinien angezeigt werden, einzeln ändern.

HINWEIS

Sie können nur den Anfangshakentyp an Pedallinien ändern, die einen Haken als Anfangszeichen haben, und nur den Endhakentyp an Pedallinien, die eine Fortsetzungslinie haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Hakentyp Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Pedallinien**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Linienbeginn Haken**
 - **Linienende Haken**
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus jedem Menü:
 - **Kein Haken**
 - **Vertikaler Haken**
 - **Geneigter Haken**
 - **Umgekehrter Haken**
-

ERGEBNIS

Der Hakentyp am Anfang/Ende der ausgewählten Pedallinien wird geändert.

Fortsetzungslinien-Typ von Pedallinien ändern

Sie können den Typ der Fortsetzungslinien, der für die verschiedenen Arten von Pedallinien verwendet wird, einzeln ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Fortsetzungslinien-Typ Sie ändern wollen.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Fortsetzungsart**-Option in der **Pedallinien**-Gruppe.
 3. Wählen Sie einen der folgenden Fortsetzungs-Typen aus dem Menü:
 - **Linie**
 - **Zeichen am Ende**
 - **Zeichen am Ende und gestrichelte Linie**
 - **Keine**
-

ERGEBNIS

Der Fortsetzungslinien-Typ der ausgewählten Pedallinien wird geändert.

Fortsetzungszeichen für Pedallinien in Klammern setzen

Sie können einzelne Fortsetzungszeichen für Pedallinien mit/ohne Klammern anzeigen. Fortsetzungszeichen für Pedallinien werden standardmäßig am Anfang von neuen Systemen angezeigt, wenn Pedallinien über Systemumbrüche hinaus fortgesetzt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Darstellung des Fortsetzungszeichens Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Fortsetzungszeichen in Klammern anzeigen** in der **Pedallinien**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Fortsetzungszeichen werden mit Klammern angezeigt, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und ohne Klammern, wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, folgen Pedallinien Ihrer projektweiten Einstellung.

Anfangs-, Fortsetzungs- und Wiederherstellungstext in Pedallinien

Alle Arten von Pedallinien können anstelle von Glyphen oder Haken auch Text als Anfangszeichen nutzen. Sie können den am Anfang von Pedallinien angezeigten Text übergehen, den Fortsetzungstext am Anfang von neuen Systemen ändern und den Wiederherstellungstext am Ende von *Una-Corda*-Pedallinien übergehen.

Pedallinien, die eine Textangabe anstelle eines Symbols nutzen

Für Pedallinien wie *una corda* oder *Sustain*, die Text wie **Ped. -Text** anstelle des verschnörkelten Symbols als Anfangszeichen haben, können Sie den am Anfang der Pedallinie angezeigten Text übergehen und ihn durch die Spielanweisung Ihrer Wahl ersetzen.

Fortsetzungszeichen/-text

Wenn Pedallinien in einem neuen System fortgesetzt werden, wird standardmäßig ein Fortsetzungszeichen/-text in Klammern angezeigt. Wenn die Pedallinie anstelle eines Symbols als Anfangszeichen Text wie **Ped. -Text** nutzt, können Sie den am Anfang eines neuen Systems angezeigten Text durch die Spielanweisung Ihrer Wahl ersetzen.

Una-Corda-Pedallinien

Um das letzte Loslassen im Rahmen von *Una-Corda*-Pedalangaben darzustellen, wird angezeigt, dass *tre corde* wiederhergestellt werden sollen. Sie können den am Ende der Pedallinie angezeigten Text *tre corde* übergehen und ihn durch die Spielanweisung Ihrer Wahl ersetzen.

In Pedallinien angezeigten Anfangstext ändern

Sie können den Text ändern, der am Anfang einzelner Pedallinien angezeigt wird, die Text als Anfangszeichen nutzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Anfangstext Sie übergehen möchten.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Text** in der **Pedallinien**-Gruppe.
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der am Anfang der ausgewählten Pedallinien angezeigte Text wird geändert.

Wenn Sie **Text** deaktivieren, wird der Standard-Anfangstext für die ausgewählten Pedallinien wiederhergestellt.

HINWEIS

Das Deaktivieren von Eigenschaften löscht sämtlichen eingegebenen Text permanent.

Angezeigten Pedallinien-Fortsetzungstext ändern

Sie können den Text ändern, der am Anfang von neuen Systemen angezeigt wird, wenn Pedallinien Systemumbrüche überqueren.

HINWEIS

Dies gilt nur für Pedallinien, die Text als Anfangszeichen nutzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Fortsetzungstext Sie übergehen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Fortsetzungstext** in der **Pedallinien**-Gruppe.
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der am Anfang von neuen Systemen angezeigte Fortsetzungstext wird für die ausgewählten Pedallinien geändert.

Wenn Sie **Fortsetzungstext** deaktivieren, stellen Sie den Standard-Fortsetzungstext für die ausgewählten Pedallinien wieder her.

HINWEIS

Das Deaktivieren von Eigenschaften löscht sämtlichen eingegebenen Text permanent.

In Una-Corda-Pedallinien angezeigten Wiederherstellungstext ändern

Um das letzte Loslassen im Rahmen von *Una-Corda*-Pedallinien darzustellen, wird angezeigt, dass *tre corde* wiederhergestellt werden sollen. Sie können den Text *tre corde*, der am Ende von *Una-Corda*-Pedallinien angezeigt wird, ändern.

HINWEIS

Dies gilt nur für *Una-Corda*-Pedallinien, die Text als Anfangszeichen nutzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die *Una-Corda*-Pedallinien aus, deren Wiederherstellungstext Sie übergehen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Wiederherstellungstext** in der **Pedallinien**-Gruppe.
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der am Ende der ausgewählten *Una-Corda*-Pedallinien angezeigte Wiederherstellungstext wird geändert.

Wenn Sie **Wiederherstellungstext** deaktivieren, wird der Standard-Wiederherstellungstext für die ausgewählten Pedallinien wiederhergestellt.

HINWEIS

Das Deaktivieren von Eigenschaften löscht sämtlichen eingegebenen Text permanent.

Pedallinien bei der Wiedergabe

Pedallinien werden in Dorico Elements automatisch wiedergegeben.

Die drei Klavierpedale senden die folgenden MIDI-Controller:

- Sustainpedallinien senden MIDI-Controller 64 (Sustain).
- *Sostenuto*-Pedallinien senden MIDI-Controller 66 (Sostenuto).
- *Una-Corda*-Pedallinien senden MIDI-Controller 67 (Leisepedal).

Einige VST-Instrumente wie Pianoteq und Garritan CFX Concert Grand unterstützen eine teilweise Betätigung des Sustainpedals. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation des Herstellers.

Aus MusicXML-Dateien importierte Pedallinien

Sustainpedallinien können aus MusicXML-Dateien importiert werden. MusicXML kann nur das Sustainpedal beschreiben und kann keine Änderungen des Pedalniveaus beschreiben.

Spielanweisungen

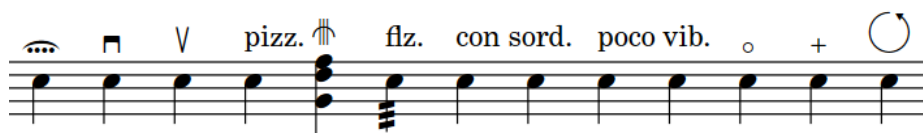
Der Begriff »Spielanweisungen« deckt eine umfassende Reihe von Angaben ab, die Instrumentalisten zur Abwandlung des Klangs ihrer gespielten Noten auffordern, z. B. durch Ändern ihres Ansatzes bzw. ihrer Bogenhaltung oder durch Modifikation ihres Instruments durch Anbringen eines Dämpfers oder Drücken eines Pedals.

In Dorico Elements lassen sich Spielanweisungen als Symbole oder als Text ausdrücken. Sie finden alle verfügbaren Spielanweisungen im Spielanweisungen-Bereich im Schreiben-Modus, nach Instrumentenfamilien geordnet. Pedallinien befinden sich z. B. im **Tasteninstrumente**-Abschnitt des Spielanweisungen-Bereichs.

HINWEIS

Da Pedallinien jedoch zusätzliche Aspekte haben, die bei anderen Spielanweisungen nicht vorkommen, darunter erneutes Betätigen, Beginnzeichen und Fortsetzungslinien, werden sie separat beschrieben. Pedallinien haben zudem ihre eigene Gruppe im Eigenschaften-Bereich, die von der **Spielanweisungen**-Gruppe getrennt ist.

Indem Sie Spielanweisungen hinzufügen, ändern Sie die Wiedergabe des Instruments. Wenn Sie z. B. Pizzicato zu einer Violin-Notenzeile hinzufügen, wird ein Keyswitch aktiviert, der den vom VST-Instrument erzeugten Klang verändertert.



Einige der Spielanweisungen in Dorico Elements

WEITERFÜHRENDE LINKS

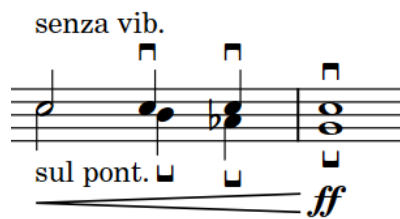
[Eingabemethoden für Spielanweisungen und Pedallinien](#) auf Seite 245

[Spielanweisungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 603

[Pedallinien](#) auf Seite 590

Positionen von Spielanweisungen

Spielanweisungen, sowohl in Text- als auch in Symbolform, werden oberhalb der Notenzeile platziert. In Gesangsnotenzeilen werden sie über der Notenzeile und unter Dynamikanweisungen platziert. In mehrstimmigen Kontexten werden Spielanweisungen für Hals-nach-oben-Stimmen über der Notenzeile und Spielanweisungen für Hals-nach-unten-Stimmen unter der Notenzeile platziert.



Platzierung von Spielanweisungen bei zwei Stimmen in derselben Notenzeile

Spielanweisungen in Textform verwenden eine einfache Schrift, weder fett noch kursiv, damit sie nicht mit Ausdrucksangaben und Dynamikanweisungen verwechselt werden können.

HINWEIS

Dies gilt nicht für Pedallinien, da sie einen anderen Schriftstil nutzen als andere Spielanweisungen.

Sie können Spielanweisungen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anfangs-, Fortsetzungs- und Wiederherstellungstext in Pedallinien](#) auf Seite 597

Spielanweisungen rhythmisch verschieben

Sie können Spielanweisungen nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Spielanweisungen aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Spielanweisung auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die Spielanweisungen auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken und ziehen Sie eine Spielanweisung nach rechts/links zum gewünschten Notenkopf.

ERGEBNIS

Einzelne Spielanweisungen werden zum nächsten bzw. vorigen Notenkopf in der jeweiligen Notenzeile verschoben.

Mehrere Spielanweisungen werden entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters verschoben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pedallinien rhythmisch verschieben](#) auf Seite 593

Platzierung von Spielanweisungen relativ zur Notenzeile ändern

Sie können die Platzierung einzelner Spielanweisungen relativ zur Notenzeile ändern.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Pedallinien.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Spielanweisung aus, deren notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Platzierung**-Option in der **Spielanweisungen**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Spielanweisungen werden über/unter der Notenzeile angezeigt.

Text zu Spielanweisungen hinzufügen

Sie können Text über oder neben Spielanweisungen hinzufügen, nachdem diese eingegeben wurden, um z. B. die Intention der Spielanweisung genauer zu erklären.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Pedallinien.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Spielanweisungen aus, zu denen Sie Text hinzufügen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Alternativer Text** in der **Spielanweisungen**-Gruppe.
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der Text, den Sie ins Wertefeld eingeben, wird direkt hinter Spielanweisungen in Textform und direkt über Spielanweisungen in Symbolform angezeigt.

BEISPIEL



Alternativer Text, der zu einer Spielanweisung in Textform hinzugefügt wurde



Alternativer Text, der zu einer Spielanweisung in Symbolform hinzugefügt wurde

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anfangs-, Fortsetzungs- und Wiederherstellungstext in Pedallinien](#) auf Seite 597

Spielanweisungen ein-/ausblenden

Sie können Spielanweisungen einzeln ein- und ausblenden, z. B. wenn Sie in Ihrer Expression Map eine Spielanweisung eingeben müssen, um die richtige Wiedergabe auszulösen, aber nicht möchten, dass diese Spielanweisung in den Noten erscheint.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Spielanweisungen aus, die Sie ausblenden möchten oder wählen Sie die Schilder ausgeblendeter Spielanweisungen aus, die Sie einblenden möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ausgeblendet** in der **Spielanweisungen**-Gruppe.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Spielanweisungen werden ausgeblendet, wenn die Eigenschaft **Ausgeblendet** aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist.

An den Positionen der ausgeblendeten Spielanweisungen werden Hinweisschilder angezeigt, damit Sie sie jederzeit wiederfinden können. Diese Hinweisschilder werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

TIPP

- Wenn Sie keine Spielanweisungsschilder anzeigen möchten, wählen Sie **Ansicht > Hinweise > Spielanweisungen**. Spielanweisungshinweise sind sichtbar, wenn ein Häkchen neben **Spielanweisungen** im Menü angezeigt wird, und verborgen, wenn dort kein Häkchen steht.
- Sie können der Option **Objekt anzeigen/ausblenden** auf der Seite **Tastaturbefehle** unter **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen, der für Akkordsymbole, Spielanweisungen und Taktarten gilt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps](#) auf Seite 380

[Hinweise](#) auf Seite 287

Spielanweisungen bei der Wiedergabe

Jede Spielanweisung, die Sie im Schreiben-Modus erzeugen können, entspricht einer Technik, die Sie im Dialog **Expression-Maps** zuordnen können.

- Sie können den Dialog **Expression-Maps** im Wiedergabe-Modus öffnen, indem Sie **Wiedergabe > Expression-Maps** wählen.

Im **Spielanweisungen**-Bereich des Dialogs können Sie vorhandene Anweisungen bearbeiten. Außerdem können Sie im Dialog für **Spielanweisungskombinationen** neue Kombinationen von Spielanweisungen erstellen. Sie können z. B. **Pizzicato** und **Tremolo** kombinieren, damit diese beiden Anweisungen gleichzeitig auf dieselbe Noten angewandt werden können.

Wenn Sie eine Spielanweisung im Schreiben-Modus eingeben, sucht die Expression-Map nach dieser Spielanweisung. Wenn sie nicht auffindbar ist, wird entweder die vorherige Spielanweisung beibehalten oder die Noten werden auf die natürliche Spielart zurückgesetzt.

Benutzerdefinierte Spielanweisungen, die Wiedergabe-Spielanweisungen verwenden, die nicht bereits in Expression Maps vorhanden sind, werden nicht automatisch wiedergegeben. Damit sie angemessen wiedergegeben werden können, müssen Sie sie den Expression Maps für jedes Instrument, für das Sie sie verwenden möchten, hinzufügen. Sie müssen außerdem jeder benutzerdefinierten Spielanweisung eine Aktion zuweisen, die bestimmt, wie der für die Ausführung der Anweisung erforderliche Schalter gesteuert wird.

In der **Spielanweisungen**-Spur, die Sie durch Erweitern einzelner Instrumente im Wiedergabe-Modus anzeigen können, sehen Sie, welche Spielanweisungen angewandt werden.

TIPP

Wenn Sie eine Spielanweisung eingegeben haben, aber keine Veränderung im Klang hören können, verwenden Sie möglicherweise eine Kombination von Spielanweisungen, die die Expression-Map nicht erwartet. Wenn Sie z. B. eine neue Spielanweisung eingeben, ohne die vorhandene Spielanweisung aufzuheben, kann die Expression-Map die beiden Spielanweisungen nicht gemeinsam verarbeiten, wenn sie keinen Eintrag für die spezifische Kombination dieser beiden Anweisungen hat.

Um Konflikte zwischen Spielanweisungen zu vermeiden, können Sie eine »naturale«- oder »nat.«-Anweisung eingeben, um das Softwareinstrument auf seine natürliche Spielart zurückzusetzen. Danach können Sie neue Spielanweisungen eingeben, ohne dass es zu Konflikten kommt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 381

[Spielanweisungskombinationen-Dialog](#) auf Seite 386

Studierzeichen

Studierzeichen sind eine geordnete Abfolge von Buchstaben oder Zahlen, die zusammen mit Taktzahlen in Noten mit mehreren Spielern einen Referenzpunkt darstellen und die chronologische Abfolge der Musik verdeutlichen.

Sie zeigen Instrumentalisten an, wo im Stück sie sich befinden, und ermöglichen ihnen eine einfache Orientierung und Abstimmung bei Proben und Konzerten. Studierzeichen können auch verwendet werden, um wichtige Änderungen in den Noten anzuzeigen. Sie können ihre Positionen frei wählen.

Sie können auch bei der Anfertigung von Einzelstimmen und Partituren nützlich sein, da Sie Studierzeichen und Taktzahlen verwenden können, um eine Einzelstimme schnell mit der Partitur zu vergleichen und ihre Richtigkeit zu prüfen. In Dorico Elements folgen Studierzeichen einer automatischen Abfolge, wodurch sichergestellt wird, dass es keine Duplikate gibt.

In Dorico Elements werden Studierzeichen als Systemobjekte eingestuft. Daher folgen Studierzeichen Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für die Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten, die Sie auf der Seite **Notenzeilen und Systeme** unter **Einrichten > Layout-Optionen** ändern können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

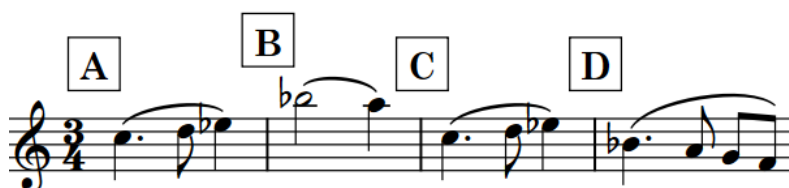
[Studierzeichen eingeben](#) auf Seite 257

[Systemobjekte](#) auf Seite 682

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 683

Allgemeine Platzierungskonventionen für Studierzeichen

Studierzeichen sollten an gut sichtbaren Positionen in der Partitur gesetzt werden. Sie sollten eine große, nicht kursive Fettschrift nutzen und über dem System außerhalb der Noten positioniert werden.



Studierzeichen sollten über Taktstrichen und nicht unter dem System positioniert werden. Sie können Studierzeichen in Dorico Elements zwar an rhythmischen Positionen innerhalb von Takten platzieren, aber dies entspricht nicht den üblichen Konventionen. Je nach Musikstil und Kontext kann es hilfreich sein, einen doppelten Taktstrich unter jedem Studierzeichen einzugeben.

Sie sollten Studierzeichen mit einer Einfassung versehen. Einerseits sorgt sie dafür, dass sie leicht erkennbar sind, andererseits verhindert sie Verwechslungen mit Taktzahlen, wenn Sie Nummern als Studierzeichen verwenden. Sie können die Form und Größe der Einfassungen von Studierzeichen ändern.

Die Platzierung von Studierzeichen relativ zu den Noten ist frei wählbar, aber sie sind für Spieler am hilfreichsten, wenn sie mit einer Veränderung in der Musik zusammenfallen, etwa einer Tempo- oder Strukturänderung. Sie sind auch hilfreich, wenn sie an einer Stelle in den Noten platziert werden, an der Spieler voraussichtlich das Üben eines bestimmten Abschnitts beginnen werden, etwa an einer wichtigen Solo-Einleitung oder am Beginn einer schwierigen Passage.

Allgemein ist es sinnvoll, Studierzeichen sowohl in regelmäßigen Abständen als auch an wichtigen Stellen zu platzieren. Oft wird empfohlen, Studierzeichen alle 5 bis 20 Takte zu platzieren, um die Anzahl von Takten zu verringern, die Spieler vor oder nach einem Studierzeichen zählen müssen.

Wenn ein Studierzeichen mit einer Tempoänderung zusammenfällt, sollten Sie den Tempotext rechts vom Studierzeichen positionieren. Wenn der Platz jedoch knapp ist, kann der Text auch über oder unter dem Studierzeichen positioniert werden. Die Position des Studierzeichens sollte klar bleiben: Es sollte nicht von dem Taktstrich entfernt werden, auf den es sich bezieht, da seine Position ansonsten missverstanden werden könnte. Dorico Elements passt die Notenzeilenspannung automatisch an, um sicherzustellen, dass Studierzeichen richtig positioniert werden.

The image shows a musical score snippet. The top staff has a study mark 'A' in a box, positioned above a measure with a forte 'f' dynamic. Below it, the score continues with an 'accelerando' marking, followed by a 'Presto' marking with a tempo of 172. The bottom staff shows a complex rhythmic pattern with a forte 'f' dynamic and a '2' marking.

Der vertikale Abstand zwischen den oberen beiden Notenzeilen wird erhöht, um Platz für das Studierzeichen und die Tempoangaben zu machen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Studierzeichen eingeben](#) auf Seite 257

[Eingabemethoden für Takte und Taktstriche](#) auf Seite 208

Positionen von Studierzeichen

Studierzeichen werden über der Notenzeile und an denselben Positionen wie andere Systemobjekte platziert.

Sie können Studierzeichen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

Studierzeichen werden in Dorico Elements als Systemobjekte eingestuft, die Sie über der ersten Klammer ausgewählter Instrumentenfamilien anzeigen können. Sie können in jedem Layout Ihres Projekts unabhängig von anderen Layouts ändern, über welchen Instrumentenfamilien Systemobjekte angezeigt werden, wenn Sie möchten, dass Studierzeichen nur in Gesamtpartitur an mehreren vertikalen Positionen in jedem System sichtbar sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 683

Studierzeichen rhythmisch verschieben

Sie können Studierzeichen nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Studierzeichen aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur ein Studierzeichen auf einmal rhythmisch verschieben und es nur auf vorhandene Taktstriche ziehen.

2. Verschieben Sie die Studierzeichen auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken und ziehen Sie das Studierzeichen auf Taktstriche rechts/links.
-

ERGEBNIS

Einzelne Studierzeichen werden zu vorhandenen Taktstrichen rechts/links verschoben.

Mehrere Studierzeichen werden entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters verschoben.

HINWEIS

An jeder rhythmischen Position kann sich nur ein Studierzeichen befinden. Wenn ein Studierzeichen beim Verschieben ein anderes Studierzeichen passiert, wird das vorhandene Studierzeichen gelöscht und durch das verschobene Studierzeichen ersetzt.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gelöschte Studierzeichen werden nur wiederhergestellt, wenn Sie das Studierzeichen mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

Studierzeichen löschen

Sie können Studierzeichen in Gesamtpartitur- und Einzelstimmen-Layouts löschen.

HINWEIS

Durch Löschen eines Studierzeichens in einem Layout wird es aus allen Layouts gelöscht.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Studierzeichen aus, die Sie löschen möchten.
 2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Studierzeichen werden gelöscht. Alle folgenden Studierzeichen werden bis zur nächsten Änderung der Abfolge bzw. bis zum Ende der Partie angepasst. Wenn Sie z. B. das erste Studierzeichen löschen, zeigt das zweite Studierzeichen entweder den Buchstaben A, die Nummer 1 oder die Taktnummer an, je nach der von Ihnen gewählten Abfolgeart.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Abfolgeart von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 608

Abfolge von Studierzeichen ändern

Standardmäßig wird die Abfolge der Studierzeichen am Anfang jeder Partie zurückgesetzt. Wenn Sie möchten, dass die Abfolge über Partien hinaus fortgesetzt wird, um z. B. zu verhindern, dass

mehrere Studierzeichen mit demselben Buchstaben im selben Projekt vorkommen, können Sie die Indexposition eines Studierzeichens ändern.

Durch Ändern der Indexposition ändern Sie die angezeigte Zahl bzw. den angezeigten Buchstaben. Indexposition 1 wird als Studierzeichen A oder 1 angezeigt, Position 2 wird als B oder 2 angezeigt usw.

Sie können die Indexposition eines Studierzeichens ändern, um zu vermeiden, dass ein Buchstabe angezeigt wird, der leicht mit einem anderen Buchstaben oder einer anderen Ziffer verwechselt werden könnte, etwa I oder O.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Studierzeichen aus, dessen Indexposition Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Index**-Option in der **Studierzeichen**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Das ausgewählte Studierzeichen wird gemäß dem **Index**-Wert und seiner Abfolgeart geändert. Darauf folgende Studierzeichen in derselben Abfolge folgen automatisch dem neuen Index. Wenn Sie ein Studierzeichen z. B. von A in P geändert haben, wird das nächste Studierzeichen von B in Q geändert.

HINWEIS

Sie können auch die Abfolgeart von Studierzeichen ändern, wenn Sie z. B. möchten, dass Studierzeichen C als Studierzeichen 3 angezeigt wird.

Abfolgeart von Studierzeichen ändern

Studierzeichen können Buchstaben, Zahlen oder Taktzahlen sein. Sie können die Abfolgeart einzelner Studierzeichen ändern und sekundäre Studierzeichen-Abfolgen erzeugen.

In Dorico Elements können Sie alle drei verfügbaren Studierzeichen-Abfolgen gleichzeitig nutzen. Z. B. können Sie eine Hauptabfolge von Studierzeichen mit Buchstaben haben, aber auch eine sekundäre Abfolge mit Zahlen, um andere Momente zu kennzeichnen, etwa Einstiegspunkte für Solosequenzen, und darüber hinaus wichtige Taktzahlen innerhalb dieser Abschnitte hervorheben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Studierzeichen aus, dessen Abfolgeart Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Abfolgeart**-Option in der **Studierzeichen**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Buchstaben**
 - **Zahlen**
 - **Taktzahlen**

ERGEBNIS

Das ausgewählte Studierzeichen wird jetzt als Buchstabe, Zahl oder in Form der aktuellen Taktzahl angezeigt.

Wenn es sich um das erste Studierzeichen in der Buchstaben- oder der Zahlenabfolge in der Partie handelt, wird es entweder als A oder als 1 angezeigt. Wenn es bereits Studierzeichen in

der Buchstaben- oder der Zahlenabfolge in der Partie gibt, wird es je nach Index als nächster Buchstabe oder nächste Zahl angezeigt.

HINWEIS

Sie können den Index einer Studierzeichen-Abfolge unabhängig von anderen Studierzeichen-Abfolgen ändern. Sie können anhand dieser Methode jedoch nicht die Taktzahlen-Abfolge ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktzahländerungen hinzufügen](#) auf Seite 448

Präfixe/Suffixe zu Studierzeichen hinzufügen

Sie können sowohl Prä- als auch Suffixe zu einzelnen Studierzeichen hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

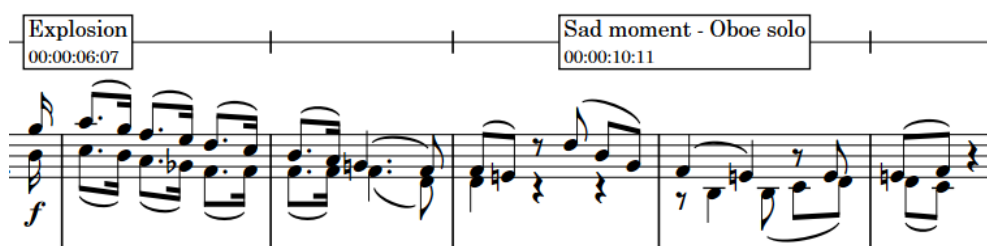
1. Wählen Sie die Studierzeichen aus, zu denen Sie ein Präfix oder Suffix hinzufügen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Eigenschaften in der **Studierzeichen**-Gruppe:
 - **Präfix**
 - **Suffix**
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der Text, den Sie ins Wertefeld eingegeben haben, wird als Präfix oder Suffix zu den ausgewählten Studierzeichen hinzugefügt.

Marker

Marker sind Beschriftungen, die einer bestimmten zeitlichen Position zugeordnet sind, am häufigsten in Bezug auf ein Video. Sie zeigen typischerweise einen wichtigen Moment an, der einen musikalischen Höhepunkt erfordert, und Komponisten verwenden sie oft, um den Schreibprozess zu gliedern.



Marker auf einer Timecode-Notenzeile, die benutzerdefinierten Text und Timecodes anzeigen

Standardmäßig zeigen Marker in Dorico Elements den Standardtext »Marker« an und enthalten auch den Timecode ihrer festgelegten zeitlichen Position an.

In Dorico Elements können Sie Marker in jedem Projekt verwenden. Da sie jedoch am häufigsten in Verbindung mit Video verwendet werden, sind Marker im Video-Bereich im Schreiben-Modus enthalten. Es gibt im Wiedergabe-Modus auch eine **Marker**-Spur, die Marker anzeigt und die Eingabe neuer Marker ermöglicht.

Sie können Marker verwenden, um geeignete Tempi für Ihr Projekt zu finden, da in Dorico Elements mögliche Tempi zwischen wichtigen Markern so berechnet werden können, dass die Marker bei starken Beats in der Taktart gesetzt werden.

Alle von Ihnen eingegebenen Marker werden automatisch mit einbezogen, wenn Sie MIDI exportieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker/Timecodes eingeben](#) auf Seite 257

[In Markern angezeigten Text ändern](#) auf Seite 611

[Der Marker-Abschnitt im Video-Bereich](#) auf Seite 258

[Markerspur](#) auf Seite 359

[Tempo finden \(Dialog\)](#) auf Seite 259

[Marker als wichtig definieren](#) auf Seite 613

Die vertikale Position von Markern ändern

Sie können Marker über oder unter dem System anzeigen, und Sie können sie auf einer separaten einzeiligen Notenzeile über einer ausgewählten Instrumentenfamilie anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.

2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die vertikale Position der Marker ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Marker** in der Seitenliste.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Vertikale Position** aus:
 - **Über System**
 - **Unter System**
 - **Timecode-Notenzeile**
5. Optional: Wenn Sie **Timecode-Notenzeile** gewählt haben, wählen Sie im Menü **Timecode-Notenzeile über Klammer positionieren** die verklammerte Instrumentenfamilie aus, über der Sie die Timecode-Notenzeile anzeigen möchten.
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die vertikale Position von Markern wird in den ausgewählten Layouts geändert.

HINWEIS

Wenn Sie Marker auf einer Timecode-Notenzeile anzeigen, werden die Timecodes standardmäßig auch auf der Notenzeile angezeigt. Wenn Sie auf der separaten Notenzeile nur Marker anzeigen und Timecodes ausschließen möchten, müssen Sie nachfolgend **Timecode-Häufigkeit auf Timecode-Notenzeile** auf **Nie** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Timecode-Häufigkeit ändern](#) auf Seite 617

In Markern angezeigten Text ändern

Der Standardtext, der bei neuen Markern angezeigt wird, ist »Marker«. Sie können den in Markern angezeigten Text einzeln ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Marker aus, deren Text Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Markertext** in der **Marker**-Gruppe.
3. Geben Sie den gewünschten Text ein.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Der in den ausgewählten Markern angezeigte Text wird geändert. Es wird der Schriftstil **Markertext** verwendet.

TIPP

Sie können bei der Eingabe im Video-Bereich im Schreiben-Modus in **Marker** mit Hilfe des Dialog **Marker hinzufügen** auch benutzerdefinierten Text für Marker eingeben und Markertext ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker hinzufügen \(Dialog\)](#) auf Seite 258

[Der Marker-Abschnitt im Video-Bereich](#) auf Seite 258

Marker rhythmisch verschieben

Sie können Marker an neue rhythmische Positionen verschieben. Da die Marker jedoch eine feste Zeitposition haben, ändert die Bewegung der Marker in Bezug auf die Noten automatisch das Tempo auf beiden Seiten des Markers.

TIPP

Wenn Sie einen Marker auf eine neue Zeitposition verschieben möchten, z. B. wenn Sie ihn von 25 Sekunden auf 28 Sekunden verschieben wollen, müssen Sie den Timecode des Markers ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus den Marker aus, den Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Sie können nur einen Marker auf einmal verschieben.

2. Verschieben Sie den Marker entsprechend dem aktuellen rhythmischen Raster. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um ihn nach links zu verschieben.
 - Klicken und ziehen Sie sie nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Der ausgewählte Marker wird auf eine neue rhythmische Position verschoben. Seine festgelegte Zeitposition wird jedoch nicht verändert. Daher wird das Tempo unmittelbar vor dem Marker automatisch aktualisiert, so dass der Marker zum richtigen Zeitpunkt erscheint. Wenn Sie beispielsweise einen Marker nach rechts bewegen, wird das vorhergehende Tempo erhöht. Jeder graduelle Tempowechsel zwischen der vorhergehenden Tempoänderung oder dem Beginn der Partie und dem Marker werden entfernt.

HINWEIS

Die Tempoänderung wirkt sich auf die Positionen aller anderen Marker in der Partie in Bezug auf die Noten aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker](#) auf Seite 610

[Marker/Timecodes eingeben](#) auf Seite 257

Timecodes von Markern ändern

Sie können den Timecode von Markern ändern, z. B. wenn das Video bearbeitet wurde und der Marker nun zehn Sekunden später erscheint.

HINWEIS

Da sich damit ändert, wo Marker im Projekt liegen, werden sie auch relativ zu den Noten verschoben.

VORGEHENSWEISE

1. Sie können den Video-Bereich einblenden, indem Sie im Schreiben-Modus im Notations-Werkzeugfeld auf **Video** klicken.
 2. Doppelklicken Sie im **Marker**-Bereich auf den Timecode, den Sie ändern möchten.
 3. Geben Sie den gewünschten neuen Timecode in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der Timecode des Markers wird geändert. Der Marker bewegt sich automatisch relativ zu den Noten, um die neue Zeitposition wiederzugeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Der Marker-Abschnitt im Video-Bereich](#) auf Seite 258
[Marker rhythmisch verschieben](#) auf Seite 612

Marker als wichtig definieren

Sie können einzelne Marker als wichtig definieren, so dass sie bei der Suche nach geeigneten Tempi im Dialog **Tempo finden** berücksichtigt werden können.

VORGEHENSWEISE

1. Sie können den Video-Bereich einblenden, indem Sie im Schreiben-Modus im Notations-Werkzeugfeld auf **Video** klicken.
 2. Aktivieren Sie im **Marker**-Bereich das Kontrollkästchen in der Spalte **Wi.** für jeden Marker, den Sie als wichtig definieren möchten.
-

ERGEBNIS

Marker mit aktivierten Kontrollkästchen werden als wichtig definiert. Der **Tempo finden**-Schalter am unteren Rand des **Marker**-Bereichs wird angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempo finden \(Dialog\)](#) auf Seite 259

Marker ausblenden/anzeigen

Marker werden standardmäßig in Gesamtpartitur-Layouts angezeigt und in Einzelstimmen-Layouts ausgeblendet. Sie können Marker in jedem Layout unabhängig voneinander ein- und ausblenden, z. B. wenn Marker für den Dirigenten hilfreich sind, nicht aber für die Spieler.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Marker aus- bzw. einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Marker** in der Seitenliste.
4. **Marker anzeigen** aktivieren/deaktivieren.

5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

In den ausgewählten Layouts werden Marker ausgeblendet/angezeigt.

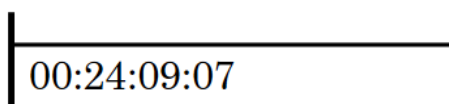
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Die vertikale Position von Markern ändern](#) auf Seite 610

Timecodes

Timecodes zeigen eine genaue zeitliche Position an, meist bei Videos. Sie ermöglichen eine präzise Synchronisation mehrerer Elemente, zum Beispiel Musik und bewegte Bilder, und können als Referenz verwendet werden.

Timecodes werden im Format hh:mm:ss:ff angezeigt, das zweistellig Stunden, Minuten, Sekunden und Bilder anzeigt.



Ein Timecode auf einer Timecode-Notenzeile

In Dorico Elements können Sie aus der folgenden Liste die Art von Timecode wählen, die Sie möchten:

Timecodes ohne Drop-Frame

Jedes Bild wird vom vorherigen an fortlaufend durchnummeriert, ohne Bildnummern zu überspringen.

Timecodes ohne Drop-Frame werden mit dem Suffix **fps** angezeigt und erhalten ein Trennzeichen zwischen Sekunden und Bildern, zum Beispiel 00:00:01:05.

Drop-Frame-Timecodes

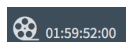
Einige Bildnummern werden übersprungen, um den Unterschied in der Bildfrequenz von 29,97fps und 30 fps auszugleichen. In jeder Minute außer jeder zehnten Minute werden zwei Timecode-Nummern aus der Anzahl der Einzelbilder ausgeklammert.

Drop-Frame-Timecodes werden mit dem Suffix **dfps** angezeigt und erhalten einen Strichpunkt als Trennzeichen zwischen Sekunden und Bildern, zum Beispiel 00:00:01;05.

In Dorico Elements sind Timecodes Partie-spezifisch; das heißt, Sie können für jede Partie Timecodes einstellen, die von den Timecodes für andere Partien komplett unabhängig sind. Im **Videoeigenschaften**-Dialog können Sie Timecodes festlegen, auch für Partien ohne Video.

HINWEIS

Die Timecodes, die in den Partien-Karten im **Partien**-Bereich des Einrichten-Modus angezeigt werden, spiegeln den Timecode zu Beginn der Partie wider. Dieser kann sich vom Timecode unterscheiden, den Sie im **Videoeigenschaften**-Dialog festlegen. Wenn Sie zum Beispiel den **Timecode-Beginn** auf 02:00:00:00 stellen, aber gleichzeitig die **Partie-Zuordnungsposition** auf 8 Viertelnotenzählzeiten festlegen und das Tempo bei 60 bpm liegt, wird der Timecode in der Partie-Karte als 01:59:52:00 angezeigt.



Sie können Timecodes auf ihrer eigenen einzeligen Notenzeile und in verschiedenen Intervallen anzeigen. Zusätzlich können Sie einstellen, dass die im **Transport**-Fenster angezeigte Zeit als Timecode und nicht wie üblich als verstrichene Zeit dargestellt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bildfrequenz](#) auf Seite 137

[Videoeigenschaften-Dialog](#) auf Seite 133

[Timecodes in einer separaten Notenzeile anzeigen](#) auf Seite 616


[Timecode-Häufigkeit ändern](#) auf Seite 617

[Inhalt der Transportanzeige ändern](#) auf Seite 376

Ursprünglichen Timecode-Wert ändern

Sie können den Timecode für den Start der einzelnen Partien in Ihrem Projekt ändern, z. B. wenn Sie ein separates Projekt für die zweite Rolle eines Films verwenden. Sie können den ursprünglichen Timecode auch in Projekten ohne Video ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Element der Partie aus, dessen ursprünglichen Timecode-Wert Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Video**, um den Videobereich anzuzeigen.

3. Klicken Sie im Videobereich auf **Eigenschaften**, um den **Videoeigenschaften**-Dialog zu öffnen.
4. Ändern Sie im **Videoeigenschaften**-Dialog die Werte für **Timecode-Beginn**.
5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Der ursprüngliche Timecode für die Partie, in der Sie ein Element ausgewählt haben, wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Timecodes](#) auf Seite 615

[Anfangsposition von Videos ändern](#) auf Seite 134

Timecodes in einer separaten Notenzeile anzeigen

Sie können Timecodes auf einer separaten einzeiligen Notenzeile in jedem Layout unabhängig anzeigen. Dadurch können Timecodes klarer in der Partitur angezeigt werden. Sie können auch festlegen, über welcher geklammerten Instrumentengruppe die Timecode-Notenzeile erscheint.

HINWEIS

- Wenn Sie Timecodes in einer separaten Notenzeile anzeigen, werden auch Marker auf dieser Notenzeile angezeigt.
- Sie können in einem System keine Timecodes auf mehreren Notenzeilen anzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

In den ausgewählten Layouts werden Marker angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Taktarten auf einer separaten Notenzeile angezeigt werden sollen.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.

3. Klicken Sie auf **Marker** in der Seitenliste.
4. Für **Vertikale Position** wählen Sie **Timecode-Notenzeile**.
5. Wählen Sie die verklammerte Instrumentenfamilie aus, über der Sie die Timecode-Notenzeile aus dem Menü **Timecode-Notenzeile über Klammer positionieren** anzeigen wollen.
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Eine separate Timecode-Notenzeile, die zur ausgewählten Instrumentenfamiliengruppe gehört, wird oberhalb der Instrumenten-Notenzeile angezeigt.

TIPP

Sie können den Standardabstand zwischen Timecode-Notenzeilen und anderen Notenzeilen auf der Seite **Vertikale Abstände** unter **Einrichten > Layout-Optionen** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Timecodes](#) auf Seite 615

[Marker ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 613

[Die vertikale Position von Markern ändern](#) auf Seite 610

Timecode-Häufigkeit ändern

In Layouts, in denen Timecodes auf einer separaten Notenzeile angezeigt werden, können Sie Timecodes in unterschiedlichen Intervallen anzeigen. Zum Beispiel können Sie Timecodes in Gesamtpartitur-Layouts in jedem Takt anzeigen, in Einzelstimmen-Layouts dagegen nur am Anfang jedes Notensystems.

HINWEIS

Wir empfehlen, Timecodes in Layouts mit mehrtaktigen Pausen nicht in jedem Takt anzuzeigen, da die Timecodes sonst überlappen und unleserlich würden. Wenn Sie Timecodes in Einzelstimmen-Layouts mit mehrtaktigen Pausen anzeigen möchten, empfehlen wir Ihnen, Timecodes entweder nur am Anfang jedes Notensystems anzuzeigen oder mehrtaktige Pausen im Layout auszublenden.

VORAUSSETZUNGEN

In den ausgewählten Layouts werden Marker angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Timecode-Häufigkeit ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Marker** in der Seitenliste.

4. Optional: Wenn die ausgewählten Layouts Timecodes nicht in einer separaten Notenzeile anzeigen, wählen Sie **Timecode-Notenzeile** für **Vertikale Position**.
 5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für die **Timecode-Häufigkeit auf Timecode-Notenzeile** aus:
 - **Am Anfang des Systems**
 - **In jedem Takt**
 - **Nie**
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

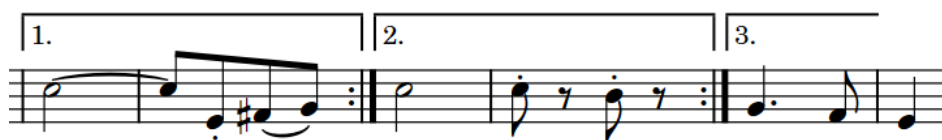
[Marker ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 613

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 651

Wiederholungsenden

Bei Musik mit wiederholten Passagen zeigen Wiederholungsenden an, welche Takte am Ende jeder Wiederholung gespielt werden; falls nötig, werden für jede Wiederholung unterschiedliche Enden angegeben. Sie werden auch als »Voltenklammern« oder als »erstes und zweites Ende« bezeichnet; in diesem Handbuch bezeichnen wir sie jedoch als »Wiederholungsenden«.

Wiederholungsenden bestehen aus zwei oder mehr Abschnitten, wobei jeder Abschnitt ein unterschiedliches mögliches Ende umfasst. Wenn Sie Wiederholungsenden eingeben, gibt Dorico Elements automatisch ein Taktende mit Wiederholungszeichen am Ende des ersten Abschnitts ein. Abschnitte in Wiederholungsenden werden anhand von durchgezogenen Linien über der Notenzeile und einer Zahl angezeigt, die angibt, bei welcher Wiederholung der Abschnitt gespielt werden soll.



Ein Wiederholungsende mit drei möglichen Enden

In Dorico Elements können Sie Wiederholungsenden mit einer beliebigen Anzahl von Abschnitten erzeugen und festlegen, welche Abschnitte bei welchem Durchlauf verwendet werden sollen. So könnten Sie z. B. ein Wiederholungsende erstellen, das aus zwei Abschnitten, aber vier Durchläufen besteht, wobei in den ersten beiden Durchläufen der erste Abschnitt und in den letzten beiden Durchläufen der zweite Abschnitt gespielt wird.

In Dorico Elements werden Wiederholungsenden als Systemobjekte eingestuft. Daher folgen Wiederholungsenden Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für die Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten, die Sie auf der Seite **Notenzeilen und Systeme** unter **Einrichten > Layout-Optionen** ändern können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 262

[Systemobjekte](#) auf Seite 682

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 683

Gesamtanzahl von Durchläufen in Wiederholungsenden ändern

Standardmäßig wird jeder Abschnitt in Wiederholungsenden einmal gespielt, weswegen an jedem Abschnitt eine einzelne Ziffer angezeigt wird, die den Durchlauf angibt, für den er verwendet wird. Sie können die Gesamtanzahl an Durchläufen für einzelne Wiederholungsenden erhöhen, so dass Abschnitte mehr als einmal gespielt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungsenden aus, für die Sie die Gesamtanzahl an Wiederholungen ändern möchten.

2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Anz. Ausführungen** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

HINWEIS

Sie können nicht weniger Wiederholungen als Abschnitte haben.

ERGEBNIS

Die Gesamtanzahl von Wiederholungen in den ausgewählten Wiederholungsenden wird geändert. Dies wird automatisch im Layout aktualisiert.

Standardmäßig fügt Dorico Elements Wiederholungen, die nicht bereits bestimmten Abschnitten zugeordnet wurden, zum letzten geschlossenen Abschnitt hinzu.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 367

Abschnitte in Wiederholungsenden verlängern/kürzen

Sie können die Anzahl der Takte, die in jedem Abschnitt von Wiederholungsenden enthalten sind, erhöhen/verringern, indem Sie jeden Abschnitt einzeln verlängern/kürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus das Wiederholungsende aus, das Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Sie können nur einen Wiederholungsenden-Abschnitt auf einmal verlängern/kürzen.

2. Wählen Sie den kreisförmigen Griff am Ende des Abschnitts aus, den Sie verlängern/kürzen möchten.



Die Linie des ausgewählten Griffs in der Mitte ist dicker als die anderen.

3. Klicken Sie auf den Griff und ziehen Sie ihn nach rechts/links, um ihn am nächsten/vorherigen Taktstrich einzurasten.

HINWEIS

Abschnitte müssen mindestens einen Takt umfassen.

4. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3 für jeden Abschnitt im Wiederholungsende.
-

ERGEBNIS

Der ausgewählte Abschnitt wird verlängert/gekürzt.

HINWEIS

- Dadurch werden nicht automatisch Wiederholungs-Taktstriche eingegeben bzw. verschoben. Sie müssen Wiederholungs-Taktstriche nach Bedarf manuell eingeben.
- Sie können den letzten Abschnitt in einem einzelnen Wiederholungsende auch verlängern/kürzen, indem Sie das Wiederholungsende auswählen und die folgenden Tastaturbefehle verwenden:

- Drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um den letzten Abschnitt zu verlängern.
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um den letzten Abschnitt zu kürzen.
-

Positionen von Wiederholungsenden

Wiederholungsenden werden über der Notenzeile an denselben Positionen wie andere Systemobjekte platziert und ihre Haken werden an Taktstrichen ausgerichtet. Normalerweise werden sie außerhalb anderer Notationselemente positioniert; einige längere Objekte wie allmähliche Tempoänderungen können jedoch über Wiederholungsenden platziert werden.

Sie können die Positionen von einzelnen Wiederholungsenden sowie ihre Standardposition projektweit ändern. Sie können z. B. die Standardposition für einzelne Wiederholungsenden übergehen, wenn das Notenmaterial an den jeweiligen Positionen mehr vertikalen Platz erfordert.

Sie können Wiederholungsenden im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben.

Wiederholungsenden werden in Dorico Elements als Systemobjekte eingestuft, die Sie über der ersten Klammer ausgewählter Instrumentenfamilien anzeigen können. Sie können in jedem Layout Ihres Projekts unabhängig von anderen Layouts ändern, über welchen Instrumentenfamilien Systemobjekte angezeigt werden, wenn Sie z. B. möchten, dass Wiederholungsenden nur in Gesamtpartitur an mehreren vertikalen Positionen in jedem System sichtbar sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemobjekte](#) auf Seite 682

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 683

Wiederholungsenden rhythmisch verschieben

Sie können Wiederholungsenden nach ihrer Eingabe an andere rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus das Wiederholungsende aus, das Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Sie können nur ein Wiederholungsende auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie das Wiederholungsende auf eine der folgenden Arten zum nächsten/vorherigen Takt:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um ihn nach links zu verschieben.
 - Klicken und ziehen Sie sie nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Das ausgewählte Wiederholungsende wird zum nächsten/vorherigen Takt verschoben.

HINWEIS

- Dadurch werden nicht automatisch Wiederholungs-Taktstriche eingegeben bzw. verschoben. Sie müssen Wiederholungs-Taktstriche nach Bedarf manuell eingeben.

- An jeder rhythmischen Position kann sich nur ein Wiederholungsende befinden. Wenn ein Teil eines ausgewählten Wiederholungsendes durch das Verschieben mit einem Teil eines anderen Wiederholungsendes kollidiert, wird das andere Wiederholungsende gelöscht. Die Wiederholungs-Taktstriche werden jedoch nicht gelöscht.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gelöschte Wiederholungsenden werden nur wiederhergestellt, wenn Sie das Wiederholungsende mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

Darstellung von einzelnen Abschnitten in Wiederholungsenden ändern

Sie können die Darstellung der Linienenden in den letzten Abschnitten einzelner Wiederholungsenden ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungsenden aus, deren Darstellung des letzten Abschnitts Sie ändern wollen.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ende der Linie** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Offen, kurz**
 - **Offen, vollständige Länge**
 - **Geschlossen**
-

ERGEBNIS

Das Ende der Linie des letzten Abschnitts in den ausgewählten Wiederholungsenden wird geändert.

Wiederholungsenden in MusicXML-Dateien

Alle Aspekte von Wiederholungsenden können aus MusicXML-Dateien importiert und in MusicXML-Dateien exportiert werden.

Abschnitte, die zwischen anderen Enden liegen, können in Dorico Elements kein offenes rechtes Ende haben, obwohl dies in MusicXML-Dateien dargestellt werden kann.

Wiederholungsmarker

Wiederholungsmarker zeigen an, dass musikalisches Material wiederholt werden soll, aber im Gegensatz zu Wiederholungsenden beinhalten Wiederholungsmarker oft das Springen an verschiedene Positionen und Abschnitte, statt sich nacheinander durch die Musik zu bewegen.

2. Und im - mer
3. Es quoll und

⊕ Coda
nun wußt' ich wohl

⊕ Coda

In Dorico Elements sind Wiederholungsmarker in die folgenden Arten unterteilt:

Wiederholungssprünge

Geben Sie die Position an, von der aus Spieler oder Wiedergabe springen müssen, z. B. *D.C. al Coda*. Sie können die Bedingungen festlegen, unter denen Wiederholungssprünge verwendet werden, z. B. »nur beim zweiten Mal«.

Wiederholungssprünge sind rechtsbündig an ihrer rhythmischen Position ausgerichtet, d. h. ihr Text oder Symbol endet an dieser rhythmischen Position und erstreckt sich nach links.

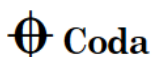
D.C. al Coda

D.S. al Fine

Wiederholungsabschnitte

Geben Sie die Ziele für Sprünge an, wie *segno* oder *coda* oder, wo die Musik enden soll, wie *Fine*. In Dorico Elements werden Coda-Abschnitte, die im mitten im System beginnen, automatisch mit einer Lücke von den vorhergehenden Noten getrennt.

Wiederholungsmarker sind linksbündig an ihrer rhythmischen Position ausgerichtet, d. h. ihr Text oder Symbol beginnt an dieser rhythmischen Position und erstreckt sich nach rechts.



Fine

Standardmäßig werden Wiederholungsmarker in einer einzigen Zeile angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 262

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 367

Index für Wiederholungsmarker ändern

Sie können den Index einzelner Wiederholungsmarker ändern, z. B. wenn eine Partie zwei verschiedene Codas mit unterschiedlichen Symbolen benötigt, damit die Spieler sie unterscheiden können.

Standardmäßig haben alle Wiederholungsmarker des gleichen Typs das gleiche Aussehen, auch wenn mehrere Wiederholungsmarker in der Partie vorhanden sind.

HINWEIS

Sie können den Index der Wiederholungsmarker *Fine* oder *D.C.* nicht ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Wiederholungsmarker aus, dessen Index Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften im **Wiederholungsmarker**-Abschnitt (einzeln oder zusammen je nach Wunsch):
 - **Marker-Index**
 - **Springen nach-Index**
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.

HINWEIS

Sie können nur Werte zwischen 1 und 3 eingeben.

ERGEBNIS

Marker-Index ändert die Reihenfolge des ausgewählten Wiederholungsmarkers im Vergleich zu anderen Wiederholungsmarkern des gleichen Typs.

Springen nach-Index ändert das Ziel des ausgewählten Wiederholungsmarkers.

BEISPIEL

Wenn Sie in einer Partie mit zwei verschiedenen D.S. al Coda-Markern zwei Codas haben, können Sie den **Marker-Index** für die erste Coda auf 1 und für die zweite auf 2 setzen, dann den **Springen zu-Index** auf 1 für den ersten D.S. al Coda-Marker und auf 2 für den zweiten.

D.S. % al \oplus

D.S. al Coda-Marker mit Standardindizes

D.S. %% al \oplus 2

D.S. al Coda-Marker, beide Indizes auf 2 gesetzt

In Wiederholungsmarkern angezeigten Text ändern

Sie können den in einzelnen Wiederholungsmarkern angezeigten Text ändern, z. B. wenn Sie eine Partitur mit einem ungewöhnlichen Wiederholungsmarkerbefehl setzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungsmarker aus, deren Text Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Benutzerdefinierter Text** in der **Wiederholungsmarker**-Gruppe.
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der in den ausgewählten Wiederholungsmarkern angezeigte Text wird geändert. Dadurch wird der Text in den ausgewählten Wiederholungsmarkern ersetzt, ohne Symbole zu entfernen.

Positionen von Wiederholungsmarkern

Wiederholungsmarker werden standardmäßig über der Notenzeile und an denselben Positionen wie andere Systemobjekte platziert. Coda-Abschnitte werden mit einer Lücke im System von den vorhergehenden Noten getrennt.

Sie können Wiederholungsmarker im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben.

Sie können im **Wiederholungsmarker**-Bereich der **Notenzeilen und Systeme**-Seite unter **Einrichten > Layout-Optionen** die Standardplatzierung von Wiederholungsmarkern bezüglich der Notenzeile in jedem Layout einzeln ändern.

Wiederholungsmarker werden in Dorico Elements als Systemobjekte eingestuft, die Sie sie über der ersten Klammer ausgewählter Instrumentenfamilien anzeigen können. Sie können in jedem Layout Ihres Projekts unabhängig von anderen Layouts ändern, über welchen Instrumentenfamilien Systemobjekte angezeigt werden, wenn Sie z. B. möchten, dass Wiederholungsmarker nur in der Gesamtpartitur an mehreren vertikalen Positionen in jedem System sichtbar sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Wiederholungsmarkern relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 625

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 683

Wiederholungsmarker rhythmisch verschieben

Sie können Wiederholungsmarker nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Wiederholungsmarker aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur einen Wiederholungsmarker auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die ausgewählten Wiederholungsmarker auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken und ziehen Sie sie nach rechts/links.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Wiederholungsmarker werden entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters verschoben.

Platzierung von Wiederholungsmarkern relativ zur Notenzeile ändern

Sie können die Standardplatzierung von Wiederholungsmarkern bezüglich der Notenzeile in jedem Layout einzeln ändern, einschließlich einer Anzeige über und unter der Notenzeile.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Platzierung von Wiederholungsmarkern bezüglich zur Notenzeile ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Notenzeilen und Systeme** in der Seitenliste.
4. Wählen Sie im **Wiederholungsmarker**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Standardplatzierung für Wiederholungssprünge und 'Fine'**: aus:
 - **Über Notenzeile**
 - **Unter Notenzeile**
 - **Über und unter unterster Notenzeile**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Positionierung aller Wiederholungsmarker relativ zur Notenzeile wurde in den ausgewählten Layouts geändert.

Wiederholungen bei der Wiedergabe nach Wiederholungssprüngen einschließen/ausnehmen

Standardmäßig werden in Dorico Elements alle Durchläufe in allen Arten von Wiederholungszeichen wiedergegeben. Sie können Wiederholungen, die durch Wiederholungsmarker, Wiederholungsenden und Wiederholungs-Taktstriche gekennzeichnet sind, nach einzelnen Wiederholungssprüngen unabhängig von Ihrer projektweiten Einstellung manuell bezüglich der Wiedergabe einschließen/ausnehmen.

HINWEIS

Sie können Wiederholungen nur nach Wiederholungssprüngen, wie z. B. *D.C. al Fine* oder *D.S. al Coda* einschließen/ausnehmen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungssprünge aus, nach denen Sie Wiederholungen bezüglich der Wiedergabe einbeziehen/ausnehmen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Wiederholungen erneut spielen** in der **Wiederholungsmarker**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Wiederholungen werden nach ausgewählten Wiederholungssprüngen in die Wiedergabe eingeschlossen, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und davon ausgenommen, wenn Sie es deaktivieren.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, folgen die Wiederholungsmarker Ihrer projektweiten Einstellung zur Einbeziehung in die Wiedergabe nach Wiederholungssprüngen.

Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern

Taktenden mit Wiederholungszeichen besagen in der Regel an, dass die vorangehenden Noten zweimal gespielt werden. Sie können die Anzahl der Durchläufe für jedes Taktende mit Wiederholungszeichen einzeln ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktenden mit Wiederholungszeichen, bei denen Sie die Anzahl der Durchläufe ändern wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **N-mal spielen** in der **Taktarten**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

HINWEIS

Der Mindestwert ist 2.

ERGEBNIS

Die Anzahl der Durchläufe vor den ausgewählten Taktenden mit Wiederholungszeichen wird geändert. Ein Marker wird an den Positionen von Systemobjekten angezeigt, der die Anzahl von Durchläufen anzeigt, wenn diese 3 oder mehr beträgt.

BEISPIEL



Der letzte Takt mit Wiederholungszeichen mit standardmäßig 2 Durchläufen festgelegt



Der letzte Takt mit Wiederholungszeichen mit 4 Durchläufen festgelegt und der Marker angezeigt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen bei der Wiedergabe nach Wiederholungssprüngen einschließen/ausnehmen](#) auf Seite 626

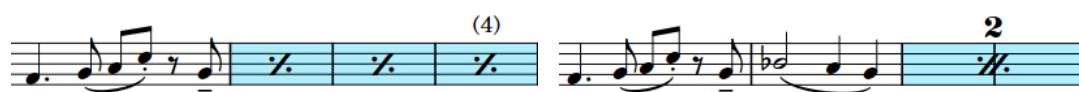
[Gesamtanzahl von Durchläufen in Wiederholungsenden ändern](#) auf Seite 619

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 367


Taktwiederholungen

Taktwiederholungen zeigen an, dass die Notenangaben der vorangehenden Takte exakt wiederholt werden soll, allerdings ohne dies erneut zu notieren. Taktwiederholungen können Gruppen mit einem, zwei oder vier Takten umfassen.

Eine Ein-Takt-Wiederholung zeigt zum Beispiel an, dass das Material aus einem Takt wiederholt wird, was bedeutet, dass jeder Takt in diesem Bereich dasselbe Material wiederholt. Eine Vier-Takte-Wiederholung zeigt an, dass das Material aus den vorangegangenen vier Takten wiederholt wird.



The image shows two musical staves. The first staff has a blue-shaded region containing three measures, each with a repeat sign and a '(4)' above it, labeled 'Ein-Takt-Wiederholungsregion'. The second staff has a blue-shaded region containing two measures, each with a repeat sign and a '2' above it, labeled 'Zwei-Takte-Wiederholungsregion'.



The image shows a musical staff with a blue-shaded region containing four measures, each with a repeat sign and a '4' above it, labeled 'Vier-Takte-Wiederholungsregion'.

Diese Notations-Kurzbezeichnung kann sich wiederholende Noten leichter lesbar machen, da Interpreten die wiederholte Phrase nur einmal lesen und anschließend nur noch zählen müssen, wie oft sie diese wiederholen. Taktwiederholungen können auch horizontalen Platz sparen, da Wiederholungssymbole üblicherweise schmaler sind als die entsprechend ausgeschriebenen Takte.

In Dorico Elements werden Regionen mit Taktwiederholungen verwendet, um Taktwiederholungen anzuzeigen, was bedeutet, dass so viele Taktwiederholungssymbole, automatisch angezeigt werden, wie notwendig sind, um die Region auszufüllen.

Standardmäßig werden Takt-Wiederholungsregionen mit einem farbigen Hintergrund hervorgehoben, da sie dadurch besser sichtbar sind. Wenn Sie heraus zoomen, werden die Hervorhebungen undurchsichtiger, was besonders bei der Ansicht von Gesamtpartitur-Layouts in der fortlaufenden Ansicht nützlich ist. Diese Hervorhebungen werden nicht ausgedruckt, und Sie können sie jederzeit ein- und ausblenden.

Sie können auch angrenzende Takt-Wiederholungsregionen anzeigen, zum Beispiel, wenn Sie eine Zwei-Takt-Wiederholung im ersten Durchlauf einer Phrase verwenden, und anschließend eine Vier-Takte-Wiederholung, um anzuzeigen, dass die ganze Phrase wiederholt wird. Wenn zwei unterschiedliche Takt-Wiederholungsregionen aneinander angrenzen, werden sie in unterschiedlichen Farben hervorgehoben, um eine Identifizierung der einzelnen Regionen zu gewährleisten.



The image shows a musical staff with a blue-shaded region containing two measures with repeat signs and a '2' above them, followed by a white region containing four measures with repeat signs and a '4' above them.

Phrase, die zwei benachbarte Taktwiederholungs-Regionen enthält

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 273
- [Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 262
- [Zählzeiten von Taktwiederholungen](#) auf Seite 631
- [Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 634
- [Hervorhebungen für Taktwiederholungs-Regionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 631
- [Regionen mit Taktwiederholungen verschieben](#) auf Seite 630
- [Regionen mit Taktwiederholungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 630
- [Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 651

Länge der wiederholten Phrase in Regionen mit Taktwiederholungen ändern

Nachdem Sie sie eingegeben haben, können Sie die Anzahl der Takte ändern, aus denen sich die wiederholte Phrase in einzelnen Taktwiederholungen zusammensetzt, wenn zum Beispiel die Region die vorigen zwei statt der vorherigen vier Takte wiederholt werden soll.

HINWEIS

Sie können nicht mehr Takte wiederholen, als vor der Region mit Taktwiederholungen vorhanden sind. Wenn zum Beispiel eine Region mit Taktwiederholungen auf den ersten notierten Takt in einer Partie folgt, können Sie die Anzahl der Takte in der wiederholten Phrase nicht erhöhen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktwiederholungs-Regionen aus, deren Phrasenlänge Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Anz. Takte** in der **Regionen mit Taktwiederholung**-Gruppe:
 - **Ein Takt**
 - **Zwei Takte**
 - **Vier Takte**

ERGEBNIS

Die Anzahl der Takte in den ausgewählten Takt-Wiederholungsregionen wird geändert. Dies wirkt sich auch auf die Wiedergabe aus.

TIPP

- Alle Dynamikanweisungen, die Sie in Regionen mit Taktwiederholungen hinzufügen, wirken sich auf die Wiedergabe der wiederholten Passagen aus.
- Sie können die Länge der wiederholten Phrase auch ändern, indem Sie das Einblendfeld für Wiederholungen öffnen und den Eintrag ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 634
- [Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 273
- [Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 262
- [Vorhandene Elemente ändern](#) auf Seite 285

Regionen mit Taktwiederholungen verschieben

Sie können Regionen von Taktwiederholungen nach ihrer Eingabe an andere rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Region von Taktwiederholungen aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Sie können nur eine Region mit Taktwiederholungen auf einmal verschieben.

2. Verschieben Sie die Region mit Taktwiederholungen auf eine der folgenden Arten nach rechts oder links:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um ihn nach links zu verschieben.
 - Klicken und ziehen Sie sie nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählte Region mit Taktwiederholungen wird nach links oder rechts verschoben.

Wenn Sie Regionen mit Taktwiederholungen mit der Tastatur verschieben, werden sie nach rechts um die Dauer ihrer Gruppierung verschoben, zum Beispiel, Zwei-Takte-Wiederholungen werden um zwei Takte nach rechts verschoben. Wenn Sie sie jedoch nach links verschieben, werden sie, unabhängig von ihrer Gruppierung, zum nächsten Takt verschoben.

Wenn Sie Region mit Taktwiederholungen mit der Maus verschieben, werden sie immer zum letzten/nächsten Takt verschoben.

HINWEIS

An jeder rhythmischen Position kann sich nur eine Region mit Taktwiederholungen befinden. Wenn ein Teil einer ausgewählten Region mit Taktwiederholungen mit einem Teil einer anderen Region mit Taktwiederholungen aufgrund der Verschiebung kollidiert, wird die andere Region mit Taktwiederholungen gekürzt um der verschobenen Region gerecht zu werden. In einigen Fällen bedeutet dies, dass die Gruppierung der anderen Region mit Taktwiederholungen geändert oder ganz gelöscht wird.

Sie können diese Aktion rückgängig machen und die vorherige Länge aller Region mit Taktwiederholungen wiederherstellen.

Regionen mit Taktwiederholungen verlängern/kürzen

Sie können Regionen mit Taktwiederholungen nach der Eingabe verlängern/kürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Region mit Taktwiederholungen aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Sie können nur einen Region mit Taktwiederholungen auf einmal verlängern/kürzen.

2. Verlängern/Kürzen Sie die Region mit Taktwiederholungen auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um die Region um die Dauer ihrer Gruppierung zu verlängern.

- Drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um die Region um die Dauer ihrer Gruppierung zu verkürzen.

HINWEIS

Tastaturbefehle verlängern/verkürzen Objekte, indem sie nur ihr Ende verschieben.

- Klicken Sie auf den Anfangs-/Endgriff zum nächsten/vorherigen Takt.
-

ERGEBNIS

Die Region mit Taktwiederholungen wird verlängert/gekürzt.

HINWEIS

- Die Mindestlänge einer Region mit Taktwiederholungen ist ein Takt. Wenn Sie Bereiche mit längeren Gruppierungen, wie zum Beispiel alle vier Takte, verkürzen, wird die Länge des Bereichs halbiert, bis eine Region mit Taktwiederholungen von einem Takt erhalten bleibt.
- An jeder rhythmischen Position kann sich nur eine Region mit Taktwiederholungen befinden. In ein Teil einer ausgewählten Region mit Taktwiederholungen mit einem Teil einer anderen Region mit Taktwiederholungen kollidiert, wenn sie verlängert oder verkürzt wird, wird die andere Region mit Taktwiederholungen gekürzt um dem gerecht zu werden. In einigen Fällen bedeutet dies, dass die Gruppierung der anderen Region mit Taktwiederholungen geändert oder ganz gelöscht wird.

Sie können diese Aktion rückgängig machen und die vorherigen Längen aller beteiligten Regionen mit Taktwiederholungen wiederherstellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 628

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 634

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 651

Hervorhebungen für Taktwiederholungs-Regionen ausblenden/anzeigen

Sie können farbige Hervorhebungen für Taktwiederholungsregionen jederzeit ausblenden/anzeigen, wenn Sie zum Beispiel die Hervorhebungen beim Eingeben von Noten anzeigen, sie aber beim Notensatz ausblenden wollen.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Regionen mit Taktwiederholungen hervorheben**.
-

ERGEBNIS

Hervorhebungen für Regionen mit Taktwiederholungen hervorheben werden angezeigt, wenn sich neben **Regionen mit Taktwiederholungen hervorheben** im Menü ein Häkchen befindet, und ausgeblendet, falls dieses dort fehlt.

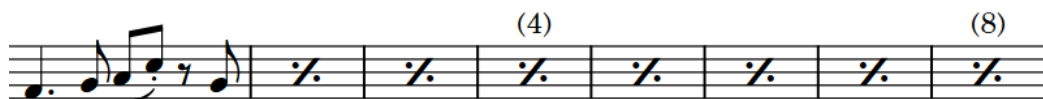
Zählzeiten von Taktwiederholungen

Taktwiederholungen sind Zahlen, die in regelmäßigen Abständen entweder über oder unter den Taktwiederholungen angezeigt werden, um den Spielern dabei zu helfen, den Überblick zu behalten. Die Intervalle basieren normalerweise auf typischen musikalischen Phrasen, wie zum Beispiel alle vier oder alle acht Takte.

HINWEIS

Die Anzahl der Taktwiederholungen wird nur in Bereichen angezeigt, in denen sich ein bestimmter Takt mehrmals wiederholt.

Da Taktwiederholungen mit einer vollständig notierten Phrase von mindestens einem Takt beginnen müssen, beginnt die Zählzeit für die Taktwiederholungen eher mit einem notierten Takt als mit dem ersten Takt der Taktwiederholungs-Region. So zeigt zum Beispiel der dritte Takt in einem Taktwiederholungsbereich die Zählnummer 4 an, da dieser Takt das vierte Mal markiert, dass der ursprünglich notierte Takt gespielt wird.



Region mit Taktwiederholung mit Zählzeiten, die alle vier Takte angezeigt werden

In Dorico Elements können Sie die Anfangszählzeit jeder Taktwiederholungs-Region ändern. Sie können auch ändern, wie häufig Zählzeiten von Taktwiederholungen angezeigt werden, oder ob sie in Klammern gesetzt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung der Anzahl von Taktwiederholungen ändern](#) auf Seite 633

[Häufigkeit der Anzeige der Anzahl von Taktwiederholungen ändern](#) auf Seite 633

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 262

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 273

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 443

Anfängliche Anzahl von Taktwiederholungen ändern

Sie können die Zahl ändern, mit der einzelne Taktwiederholungen beginnen, wenn Sie zum Beispiel den ersten Takt in einer wiederholten Phrase am Anfang jedes Systems notieren möchten, aber eine fortlaufende Zählung über mehrere Taktwiederholungen anzeigen möchten.

HINWEIS

- Die Anfangszählzeit gilt für den ersten Takt in der Taktwiederholung, also den notierten Takt. Die Änderung der Anfangs-Zählzeit einer Ein-Takt-Wiederholungsregion mit einer Dauer von drei Takten bis 5, wobei die Zählzeiten von Taktwiederholungen alle vier Takte angezeigt werden, bewirkt, dass die Zählzeit am Ende der Takt-Wiederholungsregion die Zahl 8 anzeigt.
 - Die Anzahl der Taktwiederholungen wird nur in Bereichen angezeigt, in denen sich ein bestimmter Takt mehrmals wiederholt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie jene Ein-Takt-Wiederholungsregionen aus, deren Anfangszählzeit Sie ändern wollen.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählen ab** in der Gruppe **Regionen mit Taktwiederholung**.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Die Anzahl und Position von Zählzeiten von Taktwiederholungen in den ausgewählten Taktwiederholungen wurde geändert. Bei Änderung der Anfangs-Zählzeit von 1 zu 2, mit Zählzeiten, die alle vier Takte angezeigt werden, wird die Zählzeit auf dem zweiten Takt statt auf dem dritten angezeigt.

BEISPIEL

The image shows two columns of musical notation in bass clef, 4/4 time. Each column contains three staves. The first staff in each column starts with a measure containing a quarter note, a quarter rest, and a sharp sign, followed by three measures of repeat signs. The first column shows the number '(4)' above the third measure of repeats. The second column shows the number '(4)' above the first measure, '(8)' above the second, and '(12)' above the third. The first measure of each staff is numbered '5' and '9' respectively.

Separate Taktwiederholungen auf mehreren Systemen im gleichen Einzelstimmen-Layout mit der Standard-Zählzeit

Separate Taktwiederholungen auf mehreren Systemen im gleichen Einzelstimmen-Layout, deren Zählzeiten geändert wurden, um eine fortlaufende Region einzubeziehen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zählzeiten von Taktwiederholungen](#) auf Seite 631

Häufigkeit der Anzeige der Anzahl von Taktwiederholungen ändern

Sie können die Anzahl der angezeigten Zählzeiten auf einzelnen Regionen mit Ein-Takt-Wiederholungen unabhängig von Ihren Projekt-Einstellungen ändern, wenn Sie zum Beispiel die Zählzeit nach acht Takten auf einer Region mit Ein-Takt-Wiederholung anzeigen möchten.

HINWEIS

Die Anzahl der Taktwiederholungen wird nur in Bereichen angezeigt, in denen sich ein bestimmter Takt mehrmals wiederholt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie Ein-Takt-Wiederholungen aus, deren Zählzeiten-Frequenz Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Zählhäufigkeit** in der Gruppe **Regionen mit Taktwiederholung** aus.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Die Frequenz der Zählzeiten in den ausgewählten Takt-Wiederholungs-Regionen wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zählzeiten von Taktwiederholungen](#) auf Seite 631

[Darstellung der Anzahl von Taktwiederholungen ändern](#) auf Seite 633

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 443

Darstellung der Anzahl von Taktwiederholungen ändern

Sie können einzelne Taktwiederholungen mit oder ohne Klammern anzeigen oder überhaupt keine Wiederholungen anzeigen.

HINWEIS

Die Anzahl der Taktwiederholungen wird nur in Bereichen angezeigt, in denen sich ein bestimmter Takt mehrmals wiederholt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie Ein-Takt-Wiederholungen aus, deren Zählzeit-Anzeige Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählerdarstellung** in der **Regionen mit Taktwiederholung**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **In Klammern**
 - **Keine Klammern**
 - **Nicht zeigen**
-

ERGEBNIS

Die Anzeige der Zählzeiten in den ausgewählten Takt-Wiederholungs-Regionen wurde geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

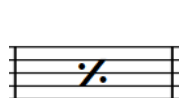
[Zählzeiten von Taktwiederholungen](#) auf Seite 631

[Häufigkeit der Anzeige der Anzahl von Taktwiederholungen ändern](#) auf Seite 633

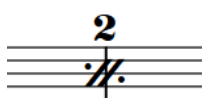
Gruppierung von Taktwiederholungen

Mit der Gruppierung von Taktwiederholungen können Sie längere Taktwiederholungs-Regionen zusammenfassen, was in regulären Noten sehr hilfreich sein kann, da es die Gesamtphrasierung vereinfacht.

Die Symbole, die in der Notenzeile angezeigt werden, unterscheiden sich je nach Gruppierung, während in Zwei- und Viertakt-Wiederholungen eine Zahl erscheint, die anzeigt, wie viele Takte in der Gruppe enthalten sind.



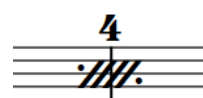
Ein-Takt-Wiederholungs-Symbol



Zwei-Takte-Wiederholungs-Symbol

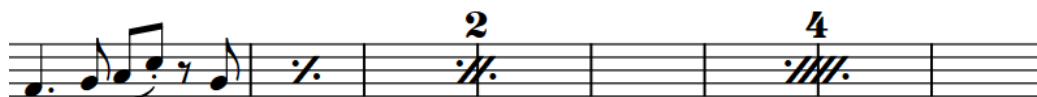


Drei-Takte-Wiederholungs-Symbol



Vier-Takte-Wiederholungs-Symbol

Sie können die Gruppierung festlegen, wenn Sie die Taktwiederholungen eingeben. Und Sie können die Gruppierung der Taktwiederholungen nach der Eingabe ändern. Je nach dem, wo die Taktwiederholungsregion im Notenmaterial beginnt und endet, passt Dorico Elements die angezeigten Symbole automatisch an, damit Sie ein genaues Ergebnis erhalten. So wird zum Beispiel eine Phrase über acht Takte mit einem einzelnen notierten Takt gefolgt von sieben Ein-Takt-Wiederholungen, die in je vier Takten gruppiert sind, automatisch mit einer Ein-Takt-Wiederholung, einer Zwei-Takte-Wiederholung und einer Vier-Takte-Wiederholung angezeigt, um die sieben Takte zu füllen.



Acht-Takt-Phrase mit sieben Ein-Takt-Wiederholungen und je vier gruppierten Takten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 262

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 273

Gruppierung von Taktwiederholungen ändern

Sie können die Gruppierung der Taktwiederholungen nach der Eingabe ändern, wenn Sie zum Beispiel einen Bereich von Ein-Taktwiederholungen alle zwei Takte gruppieren möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktwiederholungs-Regionen aus, deren Gruppierung Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Gruppieren alle** in der **Regionen mit Taktwiederholung**-Gruppe:
 - **Ein Takt**
 - **Zwei Takte**
 - **Vier Takte**

HINWEIS

Die verfügbaren Optionen hängen von der Mindestlänge der ausgewählten Taktwiederholungs-Regionen ab. Wenn Sie zum Beispiel Taktwiederholungs-Regionen auswählen, die über drei Takte gehen, sind nur **Ein Takt** und **Zwei Takte** im Menü verfügbar.

ERGEBNIS

Die Gruppierung der ausgewählten Taktwiederholungs-Regionen wird geändert. Dorico Elements berechnet automatisch die einfachste Methode, um die Region zu gruppieren. So wird zum Beispiel eine Phrase über acht Takte mit einem einzelnen notierten Takt gefolgt von sieben Ein-Takt-Wiederholungen, die in je vier Takten gruppiert sind, automatisch mit einer Ein-Takt-Wiederholung, einer Zwei-Takte-Wiederholung und einer Vier-Takte-Wiederholung angezeigt, um die sieben Takte zu füllen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 634

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 273

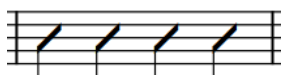
[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 262

Rhythmusstriche

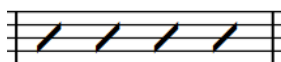
Rhythmusstriche sind diagonale Linien auf Notenzeilen, die Spielern anzeigen, dass etwas gespielt werden soll, ohne die genauen Rhythmen und Tonhöhen anzugeben. Sie werden oft von Akkordsymbolen begleitet, die dem Spieler den zu verwendenden Notensatz anzuzeigen.

Es gibt zwei Arten von Rhythmusstrichen:

- Striche mit Hälsen, die in der Regel den zu spielenden Rhythmus, nicht aber die Tonhöhen angeben.



- Striche ohne Hälsen, die in der Regel weder Rhythmen noch Tonhöhen anzeigen.



Striche mit Hälsen werden auch als »rhythmische Notation« bezeichnet, Striche ohne Hälsen werden als »Strichnotation« bezeichnet.

In Dorico Elements können Sie beide Arten von Rhythmusstriche gleichzeitig verwenden, indem Sie eine Kombination aus Regionen und Stimmen mit Strichnotation verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 768

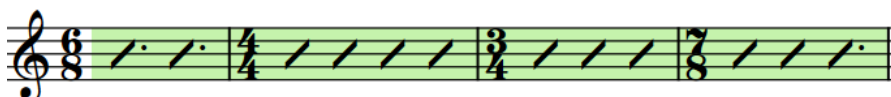
[Akkordsymbole](#) auf Seite 471

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 272

[Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 166

Regionen mit Strichnotation

Region mit Strichnotation zeigen über ihre gesamte Dauer hinweg automatisch Rhythmusstriche entsprechend dem Metrum an (z. B. vier Striche pro Takt bei 4/4 und zwei Striche pro Takt bei 6/8). Eine einzelner Region mit Strichnotation kann sich über mehrere verschiedene Metren erstrecken.



Eine einzelne Region mit Strichnotation, die verschiedene Metren umfasst

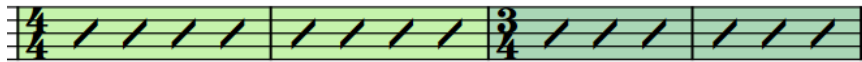
Mehrere Regionen mit Strichnotation können an derselben rhythmischen Position vorhanden sein. Wenn sich Regionen mit Strichnotation überschneiden, behandelt Dorico Elements dies als mehrstimmigen Kontext und ändert die Position der Striche in der Notenzeile automatisch.

Standardmäßig werden Regionen mit Strichnotation mit einem farbigen Hintergrund hervorgehoben und sind dadurch besser sichtbar. Wenn Sie heraus zoomen, werden die Hervorhebungen undurchsichtiger, was besonders bei der Ansicht von Gesamtpartitur-Layouts

in der fortlaufenden Ansicht nützlich ist. Diese Hervorhebungen werden nicht ausgedruckt, und Sie können sie jederzeit ein- und ausblenden.

Jede Region besitzt am Anfang und am Ende einen Griff zum Verlängern bzw. Verkürzen der Regionen.

Wenn zwei unterschiedliche Regionen mit Strichnotation aneinander angrenzen, werden sie in unterschiedlichen Farben angezeigt, um die Identifizierung zu erleichtern.



Zwei benachbarte Regionen mit Strichnotation, hervorgehoben durch unterschiedliche Farben

Sie können Regionen und Stimmen mit Strichnotationen und im selben Projekt und an denselben rhythmischen Positionen verwenden. Sie können zum Beispiel einen Bereich mit Strichnotationen eingeben, in dem Sie nicht spezifisch auf den Rhythmus eingehen wollen, dann Noten in einer Stimme mit Strichnotationen für einen einzelnen Takt, in dem Sie einen genauen Rhythmus festlegen möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 768
- [Zählzeiten für Region mit Strichnotation](#) auf Seite 642
- [Schrägstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 637
- [Region mit Strichnotation verschieben](#) auf Seite 641
- [Regionen mit Strichnotation verlängern/kürzen](#) auf Seite 641

Hervorhebungen in Region mit Strichnotation ausblenden/anzeigen

Sie können farbige Hervorhebungen für Regionen mit Strichnotation jederzeit ausblenden/ anzeigen, wenn Sie diese z. B. bei der Noteneingabe anzeigen, sie aber im Notensatz ausblenden möchten.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Regionen mit Strichnotation hervorheben**.

ERGEBNIS

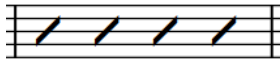
Hervorhebungen für Regionen mit Strichnotation werden angezeigt, wenn neben **Regionen mit Strichnotation hervorheben** im Menü ein Häkchen gesetzt ist. Anderenfalls werden sie ausgeblendet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

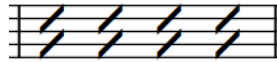
- [Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 768

Schrägstriche in mehrstimmigen Kontexten

Mehrere Regionen mit Strichnotation und Stimmen mit Strichnotation können an denselben rhythmischen Positionen vorhanden sein. In mehrstimmigen Kontexten für Stimmen mit Strichnotation und wenn Regionen mit Strichnotation ändert Dorico Elements automatisch ihre Notenzeilenposition und ihren Versatz, um alle Strichnotationen bestmöglich lesbar zu machen.



Einzelne Region mit Strichnotation



Zwei Regionen mit Strichnotation, eine mit Halsrichtung nach oben und mit Halsrichtung nach unten

Sie können auch die Positionen von Rhythmen mit Strichnotation untereinander manuell steuern, indem Sie ihre Hals- oder Stimmrichtung oder ihre Notenzeilenposition ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 764

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 292

[Notenzeilenposition von Rhythmusstrichen ändern](#) auf Seite 638

Stimmrichtung von Regionen mit Strichnotation ändern

Sie können die Stimmrichtung von Regionen mit Strichnotation einzeln verändern. Wenn sich mehrere Regionen mit Strichnotation überlappen, beeinflusst dies die Halsrichtung.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, deren Stimmrichtung Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Stimmrichtung** in der **Regionen mit Strichnotation**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Aufwärts**
 - **Abwärts**

ERGEBNIS

Die Stimmrichtung und damit die Halsrichtung der ausgewählten Regionen mit Strichnotation wird geändert.

HINWEIS

Dies hat lediglich Einfluss auf die Halsrichtung in Regionen mit Strichnotation auf der Mittellinie der Notenzeile und, wenn es mehrere Regionen mit Strichnotation an derselben rhythmischen Position gibt. Wenn Sie zum Beispiel die Stimmrichtung einer Region mit Strichnotation auf der untersten Linie der Notenzeile in **Abwärts** ändern, wird ihre Halsrichtung nicht geändert, wenn sie sich nicht mit einer anderen Region mit Strichnotation überschneidet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 687

Notenzeilenposition von Rhythmusstrichen ändern

Sie können die Notenzeilenposition von Rhythmen mit Strichnotation in Stimmen und Regionen mit Strichnotation ändern, wenn Sie zum Beispiel andere Noten an derselben rhythmischen Position unterbringen möchten. Sie werden standardmäßig auf der mittleren Linie der Notenzeile positioniert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Rhythmusstriche aus, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten.

- Bei Noten in Stimmen mit Strichnotation müssen Sie jede Note auswählen, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten.
 - Bei Regionen mit Strichnotation können Sie einen beliebigen Teil einer Region auswählen, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Strichpos.**-Option in der entsprechenden Gruppe für den Typ der rhythmischen Strichnotationen, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten:
 - **Noten und Pausen** für Noten in Stimmen mit Strichnotation
 - **Regionen mit Strichnotation** für Regionen mit Strichnotation
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Die Notenzeilenposition der ausgewählten Rhythmusstriche wird geändert. Wenn Sie zum Beispiel den Wert für **Strichpos.** auf 4 ändern, werden die Rhythmusstriche auf der obersten Linie eines Fünfzeiligen Notensystems positioniert, während der Wert -4 sie auf der unteren positioniert.

Wenn einer der Rhythmusstriche Hälse hat, wird ihre Halsrichtung automatisch angepasst.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 687

Noten zusammen mit Regionen mit Strichnotation anzeigen

Sie können Noten an derselben rhythmischen Positionen wie Regionen mit Strichnotation ein- bzw. ausblenden, z. B. wenn Sie Noten eingeben möchten, die Sie bei der Wiedergabe hören möchten, aber nur als Region mit Strichnotation angezeigt werden sollen, oder wenn Sie vorgeschlagene Noten zusätzlich zu den Regionen mit Strichnotation anzeigen möchten.

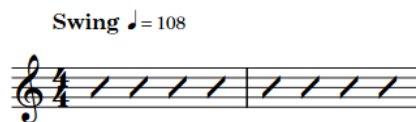
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, für die eine andere Notation zusätzlich angezeigt bzw. ausgeblendet werden soll.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Andere Stimmen anzeigen** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.
-

ERGEBNIS

Alle Noten in anderen Stimmen, die neben den ausgewählten Schrägstrichbereichen vorhanden sind, werden angezeigt, wenn **Andere Stimmen anzeigen** aktiviert ist. Andernfalls werden sie ausgeblendet.

BEISPIEL



Noten werden bei Anzeige der Region mit Strichnotation ausgeblendet



Noten werden bei Anzeige der Region mit Strichnotation angezeigt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 636

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 768

[Hervorhebungen in Region mit Strichnotation ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 637

Abstandspausen vor/nach Regionen mit Strichnotation ausblenden/anzeigen

Sie können Abstandspausen vor/nach Regionen mit Strichnotation, die sich durch Takte ziehen, einzeln anzeigen/ausblenden, wenn Sie andere Noten an diesen Positionen haben und die Pausen missverständlich sein sollten.

Standardmäßig zeigt Dorico Elements automatisch implizite Abstandspausen um Regionen mit Strichnotation, die mitten durch Takte beginnen/enden, so dass die Gesamtdauer jedes Takts klar ist.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, deren Abstandspausen Sie ein-/auszublenden möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Regionen mit Strichnotation**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Pausen vor Start ausblenden**
 - **Pausen nach Ende ausblenden**

ERGEBNIS

Abstandspausen werden an der entsprechenden Seite der Regionen mit Strichnotation angezeigt. Wenn Sie zum Beispiel beide Eigenschaften aktivieren, werden Abstandspausen sowohl vor als auch nach den ausgewählten Regionen mit Strichnotation ausgeblendet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 646

Regionen mit Strichnotation teilen

Sie können Regionen mit Strichnotation nach der Eingabe aufteilen, z. B. wenn Sie später in der Mitte einer vorhandenen Regionen mit Strichnotation eine genauere Notation eingeben möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus in jeder Region mit Strichnotation einen Strich unmittelbar rechts von der Position aus, an der Sie die Trennung vornehmen möchten.
2. Drücken Sie **U**.

ERGEBNIS

Die Regionen mit Strichnotation werden links vom ausgewählten Schrägstriche getrennt. Jeder Teil hat nun eigene Start-/End-Griffe, mit denen Sie die Teile unabhängig voneinander verlängern/verkürzen können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zählzeithäufigkeit von Regionen mit Strichnotation ändern](#) auf Seite 643

[Regionen mit Strichnotation verlängern/kürzen](#) auf Seite 641

Region mit Strichnotation verschieben

Sie können Regionen mit Strichnotation nach ihrer Eingabe an andere rhythmische Positionen verschieben. Da mehrere Regionen mit Strichnotation an derselben rhythmischen Position vorhanden sein können, lassen sich Regionen mit Strichnotation auch überlappend platzieren.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, die Sie verschieben möchten.
2. Verschieben Sie die ausgewählten Regionen mit Strichnotation auf eine der folgenden Arten nach rechts oder links:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.

HINWEIS

Sie können Regionen mit Strichnotation nicht mit der Maus rhythmisch verschieben.

ERGEBNIS

Der ausgewählten Regionen mit Strichnotation werden entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters nach rechts bzw. links verschoben. Wenn sich Teile von Regionen mit Strichnotation an ihren rhythmischen Position überlappen, werden die Positionen der Striche in den Notenzeilen automatisch angepasst, um mehrere Regionen mit Strichnotation an derselben Positionen darzustellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schrägstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 637

[Stimmrichtung von Regionen mit Strichnotation ändern](#) auf Seite 638

Regionen mit Strichnotation verlängern/kürzen

Sie können Regionen mit Strichnotation nach der Eingabe verlängern/kürzen. Da mehrere Regionen mit Strichnotation an derselben rhythmischen Position vorhanden sein können, lassen sich Regionen mit Strichnotation auch überlappend verlängern/kürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, die Sie verlängern bzw. kürzen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Region mit Strichnotation auf einmal verlängern bzw. kürzen.

2. Verlängern/kürzen Sie die ausgewählten Regionen mit Strichnotation auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie um den ausgewählten Wert des rhythmischen Rasters zu verlängern, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um sie um den ausgewählten Wert des rhythmischen Rasters zu verkürzen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.

HINWEIS

Tastaturbefehle verlängern/verkürzen Objekte, indem sie nur ihr Ende verschieben.

- Klicken Sie auf den runden Anfasser am Anfang/Ende und ziehen Sie ihn nach rechts/links.

ERGEBNIS

Der ausgewählten Regionen mit Strichnotation werden entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters verlängert bzw. gekürzt. Wenn sich Teile von Regionen mit Strichnotation an ihren rhythmischen Position überlappen, werden die Positionen der Striche in den Notenzeilen automatisch angepasst, um mehrere Regionen mit Strichnotation an derselben Positionen darzustellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schrägstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 637

[Stimmrichtung von Regionen mit Strichnotation ändern](#) auf Seite 638

Notenhäse in Regionen mit Strichnotation ausblenden/ anzeigen

Sie können Notenhäse auf Strichen in einzelnen Regionen mit Strichnotation ein- und ausblenden. Standardmäßig werden Striche in Regionen mit Strichnotation ohne Notenhäse dargestellt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, für die Notenhäse zusätzlich angezeigt bzw. ausgeblendet werden sollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Strichart** in der **Regionen mit Strichnotation**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Mit Notenhäsen**
 - **Ohne Notenhäse**

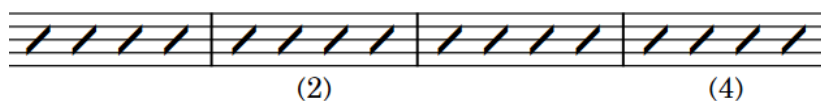
ERGEBNIS

Sie können die Notenhäse in den ausgewählten Regionen mit Strichnotation ausblenden, wenn Sie **Ohne Notenhäse** auswählen. Sie können sie anzeigen, wenn Sie **Mit Notenhäsen** auswählen.

Zählzeiten für Region mit Strichnotation

Zählzeiten für Region mit Strichnotation sind Zahlen, die in regelmäßigen Abständen entweder über oder unter der Region mit Strichnotation angezeigt werden, damit die Spieler den Überblick darüber behalten, wie viele Takte vergangen sind. Die Intervalle basieren normalerweise auf typischen musikalischen Phrasen, wie zum Beispiel alle vier oder alle acht Takte.

Standardmäßig wird die Zählzeit für Regionen mit Strichnotation in jedem vierten Takt unter der Notenzeile angezeigt.



Region mit Strichnotation mit Zählzeiten, die alle zwei Takte angezeigt werden

In Dorico Elements können Sie die Anfangszählzeit jeder Region mit Strichnotation ändern. Sie können auch ändern, wie häufig Zählzeiten von Region mit Strichnotation angezeigt werden, oder ob sie in Klammern gesetzt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 636

[Darstellung der Zählzeiten von Regionen mit Strichnotation ändern](#) auf Seite 644

Anfangszählzeit von Regionen mit Strichnotation ändern

Sie können die Zahl ändern, ab der die Zählzeit einzelner Regionen mit Strichnotation beginnt, z. B. wenn Sie eine genauere Notation zwischen zwei Regionen mit Strichnotation eingeben möchten, die Zählung jedoch über die Regionen hinausgehen soll.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, deren Anfangszählzeit Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Zählen ab** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die Anzahl und Position von Zählzeiten in Regionen mit Strichnotation wurde geändert. Bei Änderung der Anfangs-Zählzeit von 1 zu 2, mit Zählzeiten, die alle vier Takte angezeigt werden, wird die Zählzeit auf dem dritten Takt statt auf dem vierten angezeigt.

BEISPIEL



Zwei getrennte Regionen mit Strichnotation, wobei die Anfangszählzeit der zweiten Region geändert wurde, so dass der Eindruck entsteht, es würde die erste Region fortgesetzt.

Zählzeithäufigkeit von Regionen mit Strichnotation ändern

Sie können die Anzahl der angezeigten Zählzeiten für Regionen mit Strichnotation einzeln ändern, wenn Sie zum Beispiel die Zählzeit nach acht Takten auf einer Region mit Ein-Takt-Wiederholung anzeigen möchten. Standardmäßig wird die Zählzeit für Regionen mit Strichnotation in jedem vierten Takt angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, deren Zählzeiten-Frequenz Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Zählhäufigkeit** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die Häufigkeit der Zählzeiten in den ausgewählten Regionen mit Strichnotation wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Regionen mit Strichnotation teilen](#) auf Seite 640

Darstellung der Zählzeiten von Regionen mit Strichnotation ändern

Sie können einzelne Zählzeiten für Region mit Strichnotation mit oder ohne Klammern anzeigen oder überhaupt keine Zählzeiten anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, deren Zählzeiten-Darstellung Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Zählerdarstellung** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **In Klammern**
 - **Keine Klammern**
 - **Nicht zeigen**

ERGEBNIS

Die Anzeige der Zählzeiten in den ausgewählten Regionen mit Strichnotation wurde geändert.

Platzierung von Region mit Strichnotation relativ zur Notenzeile ändern

Sie können ändern, ob Zählzeiten einzelner Regionen ober- oder unterhalb der Notenzeile angezeigt werden sollen.

HINWEIS

Die Änderung der Platzierung der Zählzeiten von Region mit Strichnotation relativ zur Notenzeile wirkt sich auf alle Zählzeiten in der Region aus. Sie können die Platzierung einer einzelnen Zählzeit nicht unabhängig von anderen Zählzeiten in derselben Region mit Strichnotation ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil jeder Region mit Strichnotation aus, bei denen Sie die Position der Zählzeiten relativ zur Notenzeile ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Zählposition** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**

ERGEBNIS









Die Platzierung aller Zählzeiten von Region mit Strichnotation relativ zur Notenzeile wurde geändert.

Pausen

Pausen sind Markierungen mit einem rhythmischen Wert, die angeben, dass für die jeweilige Dauer keine Note gespielt wird. Jede Notenlänge hat eine entsprechende Pause; z. B. unterscheidet sich eine Viertelnotenpause von einer Sechzehntelnotenpause.

Die Summe aller Noten und Pausen innerhalb eines Takts muss die Dauer des Takts gemäß dem geltenden Taktmaß ergeben.

Die Tabelle zeigt einige Beispiele für Noten und die Pausen mit dem entsprechenden rhythmischen Wert.

Dauer	Note	Pause
Halbe		
Viertel		
Achtel		
Sechzehntel		

Während der Noteneingabe füllt Dorico Elements die Lücken zwischen Noten automatisch mit impliziten Pausen der entsprechenden Dauer. Daher ist es für gewöhnlich nicht nötig, Pausen in Dorico Elements einzugeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 646

[Pausen eingeben](#) auf Seite 170

[Pausen löschen](#) auf Seite 649

Allgemeine Platzierungskonventionen für Pausen

Pausen werden an der rhythmischen Position platziert, an der sie beginnen, und nicht in der Mitte von Zählzeiten, da dies zu Verwirrung über den Anfang und das Ende der Pause führen könnte. Pausen werden an anderen Objekten an derselben rhythmischen Position ausgerichtet.

Die einzige Ausnahme sind Ganztaktpausen, welche in der visuellen Mitte von Takten platziert werden. So heben sie sich klar von Halbnoten- und Ganznotenpausen ab, auf die Noten im selben Takt folgen.

Pausen werden nach Möglichkeit immer innerhalb der Notenzeile notiert. Sie werden nicht über oder unter die Notenzeile verschoben, wenn die Noten um sie herum sehr hoch oder sehr tief sind.

In Notenzeilen mit mehreren Stimmen werden Pausen jedoch höher in der Notenzeile oder darüber platziert, wenn die Notenhälse der Stimme nach oben gerichtet sind, und tiefer in der Notenzeile oder darunter, wenn die Notenhälse der Stimme nach unten gerichtet sind.



Beispiel für Pausenpositionen in einem mehrstimmigen Kontext

Pausen in mehreren Stimmen dürfen sich nicht überlappen. Sie können Pausen zusammenfassen, so dass nur eine angezeigt wird, wenn mehrere Stimmen eine Pause derselben Dauer an derselben rhythmischen Position haben.

Die exakte vertikale Positionierung von Pausen ist eingeschränkt, da ihre Formen bestimmte Positionen relativ zu den Linien und leeren Bereichen von Notenzeilen erfordern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausen löschen](#) auf Seite 649

[Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 648

Implizite und explizite Pausen

Implizite Pausen werden automatisch um die Noten herum angezeigt, die Sie eingeben, und ihre Dauer folgt automatisch der Taktart und ihrer Position im Takt. Explizite Pausen sind Pausen, die während der Noteneingabe explizit eingegeben werden, indem ihre Dauer erzwungen wird, oder die aus einer MusicXML-Datei importiert wurden.

Dorico Elements notiert implizite Pausen gemäß der aktiven Taktart: z. B. werden in 6/8-Takten andere implizite Pausen notiert als in 4/4-Takten. Dies gilt auch, wenn Sie die Taktart für vorhandene Noten und Pausen später ändern.

Daher ist es in Dorico Elements nicht nötig, Pausen einzugeben, da implizite Pausen automatisch um die eingegebenen Noten angezeigt werden. Sie können implizite Pausen in explizite Pausen umwandeln, indem Sie ihre Dauer unveränderlich machen.



Eine an der vierten Achtelnote eines 6/8-Takts eingegebene Viertelnote erzeugt eine implizite Pause von der Dauer einer punktierten Achtelnote am Anfang des Takts.



Eine an der vierten Achtelnote eines 4/4-Takts eingegebene Viertelnote erzeugt zwei implizite Pausen von der Dauer einer Viertelnote und einer Achtelnote am Anfang des Takts.

Explizite Pausen können nicht unterdrückt werden, wenn Sie die Eigenschaften **Beginnt Stimme** und **Beendet Stimme** nutzen, um Pausen vor der ersten Note in Stimmen und nach der letzten Note in Stimmen auszublenden.

Sie können Pausenfarben anzeigen, um zu erkennen, welche Pausen in Ihrem Projekt implizit und welche explizit sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausen eingeben](#) auf Seite 170

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 163

[Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 648

[Pausen löschen](#) auf Seite 649

[Pausenfarben anzeigen](#) auf Seite 648

Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten

In Dorico Elements werden automatisch implizite Pausen angezeigt, um rhythmische Positionen um Noten herum auszufüllen, auch bei mehreren Stimmen in einer Notenzeile. In solchen Fällen brauchen Sie aber möglicherweise mehr Kontrolle darüber, wann und wo Pausen angezeigt werden.

Normalerweise werden Pausen oder Noten für ganze Takte angezeigt, wenn Stimmen mindestens eine Note im jeweiligen Takt enthalten. Dies macht die rhythmische Position jeder Note in allen Stimmen im Takt umgehend klar.

Wenn es mehrere Stimmen in einer Notenzeile gibt, werden implizite Pausen in jedem Takt angezeigt, der Noten beliebiger Dauer in mehr als einer Stimme enthält. Es kann jedoch sein, dass Sie Pausen vor der ersten Note in einer Stimme oder nach der letzten Note in einer Stimme nicht anzeigen möchten, wenn es mehrere Stimmen in der Notenzeile gibt. Z. B. kann es nützlich sein, Pausen auszublenden, wenn eine Stimme verwendet wird, um Durchgangsnoten in einem Takt anzuzeigen, der ansonsten nur eine einzelne Melodielinie enthält.



Eine zweite Stimme, die zur Anzeige von Durchgangsnoten verwendet wird

TIPP

Dorico Elements legt Pausen standardmäßig zusammen, wenn mehrere Stimmen Pausen derselben Dauer an derselben rhythmischen Position haben.

Sie können mehrere Pausen an einzelnen rhythmischen Positionen sichtbar machen, indem Sie ihre vertikale Position ändern.

Sie können Pausen vor der ersten Note in einer Stimme und nach der letzten Note in einer Stimme einzeln ausblenden, indem Sie die entsprechenden Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich aktivieren. Sie können ausgeblendete Pausen wieder anzeigen, indem Sie diese Eigenschaften deaktivieren.



Eine Phrase mit mehreren Stimmen, in der implizite Pausen angezeigt werden.



Dieselbe Phrase ohne implizite Pausen.

Außerdem können Sie Pausen aus ausgewählten Passagen löschen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausen vertikal verschieben](#) auf Seite 651

[Pausen löschen](#) auf Seite 649

Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln

Implizite und explizite Pausen verhalten sich unterschiedlich. Sie können z. B. implizite Pausen mit Hilfe des Eigenschaftens-Bereichs ausblenden, explizite Pausen oder Pausen mit erzwungener Dauer jedoch nicht.

HINWEIS

Mit den Optionen **Beginnt Stimme** und **Beendet Stimme** in der Gruppe **Noten und Pausen** des Eigenschaftens-Bereichs können Sie nur implizite Pausen ausblenden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die expliziten Pausen aus, die Sie in implizite Pausen umwandeln möchten.
 2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten expliziten Pausen sind nun implizite Pausen. Sie können dies überprüfen, indem Sie Pausenfarben anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausenfarben anzeigen](#) auf Seite 648

[Pausen löschen](#) auf Seite 649

Pausenfarben anzeigen

Sie können implizite und explizite Pausen in unterschiedlichen Farben anzeigen.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Implizite Pausen**.
-

ERGEBNIS

Pausenfarben sind sichtbar, wenn ein Häkchen neben **Implizite Pausen** im Menü angezeigt wird, und unsichtbar, wenn dieses fehlt.

Werden Pausenfarben angezeigt, dann werden im Projekt implizierte Pausen in Grau und explizite Pausen in Schwarz dargestellt. Dies kann z. B. nützlich sein, um herauszufinden, warum Pausen nach Aktivieren von **Beginnt Stimme** und **Beendet Stimme** nicht angezeigt werden, da diese Eigenschaften nur implizite Pausen ausblenden.

Sobald Sie Pausen als explizite Pausen ermittelt haben, können Sie sie löschen. Die impliziten Pausen, die an ihre Stelle treten, folgen nun den Eigenschaften **Beginnt Stimme** und **Beendet Stimme**.

BEISPIEL



Schwarz gefärbte Pausen (Pausenfarben werden nicht angezeigt)



Graue Färbung, die implizite Pausen anzeigt

Pausen löschen

Sie können sowohl implizite als auch explizite Pausen löschen, wenn Sie z. B. Pausen vor unter hinter Noten einer anderen Stimme ausblenden wollen, die zur Anzeige von Durchgangsnoten dienen.

HINWEIS

Sie können Pausen von ungestimmten Perkussionsinstrumenten nicht löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Pausen aus, die Sie löschen möchten.

TIPP

Sie können Pausen einzeln auswählen oder eine größere Auswahl von Pausen erstellen, die Sie löschen möchten.

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Pausen entfernen**.
-

ERGEBNIS

Alle Pausen in der Auswahl werden gelöscht. Dies erfolgt, indem die Eigenschaften für **Beginnt Stimme** und **Beendet Stimme** in der Gruppe **Noten und Pausen** des Eigenschaften-Bereichs automatisch so eingestellt werden, dass keine Pausen in den ausgewählten Regionen angezeigt werden.

TIPP

Sie können das Löschen von Pausen umgehend rückgängig machen.

Sie können Pausen auch später wieder einblenden, indem Sie die Noten oder Pausen links/rechts von den gelöschten Pausen auswählen und die entsprechenden Einstellungen für **Beginnt Stimme** oder **Beendet Stimme** in der Gruppe **Noten und Pausen** des Eigenschaften-Bereichs deaktivieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausen](#) auf Seite 645

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 646

[Große Selektionen](#) auf Seite 279

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 647

Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden

Sie können Taktpausen in leeren Takten für jedes Layout in Ihrem Projekt unabhängig von anderen Layouts ausblenden/anzeigen. Beispielsweise können Sie Taktpausen in vollständigen Partitur-Layouts ausblenden, in Einzelstimmen-Layouts jedoch anzeigen.

Taktpausen werden normalerweise in leere Takte gesetzt, um dem Interpreten zu signalisieren, dass er hier nichts zu spielen hat. Es gibt jedoch Kontexte, in denen es sinnvoller ist, Taktpausen in leeren Takten auszublenden und den Takt stattdessen leer zu lassen.

In großen Partituren z. B. werden Taktpausen in leeren Takten oft ausgeblendet, damit Takte mit Noten leichter erkennbar sind. Sie können Taktpausen auch in Layouts ausblenden, in denen Sie andere Angaben verwenden möchten, z. B. wörtliche Anweisungen an Interpreten, etwas anderes zu tun als notierte Tonhöhen zu spielen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Taktpausen in leeren Takten aus-/einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
 3. Klicken Sie auf **Spieler** in der Seitenliste.
 4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Bereich **Ganztakt- und Mehrtaktpausen** die Option **Taktpausen in leeren Takten anzeigen**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

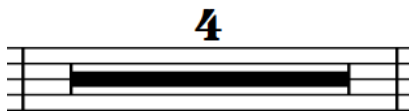
Alle Taktpausen in leeren Takten werden in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 651

Mehrtaktpausen

Mehrtaktpausen dienen der Gruppierung mehrerer aufeinanderfolgender leerer Takte in einer einzigen Einheit, die häufig mit einer dicken horizontalen Linie über der mittleren Notenzeilenlinie angezeigt werden, auch als »H-Balken« bekannt. Sie können den horizontalen Platz verringern, der für viele leere Takte erforderlich wäre, und erleichtern es den Spielern, die für sie bestimmten Stellen in der Notation zu finden.



Eine Mehrtaktpause, die für vier leere Takte steht

HINWEIS

Mehrtaktpausen werden durch Elemente aufgeteilt, die in ihren Bereichen positioniert sind, wie zum Beispiel Systemtext, Studierzeichen und Fermaten und Pausen. Dies gilt auch, wenn die Elemente nicht sichtbar sind, außer bei versteckten Tempomarkierungen, wie zum Beispiel jenen, die in die **Takt**-Spur im Wiedergabe-Modus eingefügt werden. Wenn jedoch Elemente am Anfang des ersten Taktes einer Mehrtaktpause platziert sind, bleibt dieser Takt Teil der nachfolgenden Mehrtaktpause.

Sie können Mehrtaktpausen in jedem Layout einzeln in Dorico Elements ausblenden/anzeigen, und Sie können die Taktzahlen-Bereiche darunter ausblenden/anzeigen.

Standardmäßig werden die Taktzählzeiten für Mehrtaktpausen nur einmal zwischen den Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 443
[Zeitspur](#) auf Seite 352

Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen

Sie können Mehrtaktpausen für jedes Layout in Ihrem Projekt unabhängig von anderen Layouts ausblenden/anzeigen und festlegen, ob Taktwiederholungen in Mehrtaktpausen zusammengefasst werden sollen. Beispielsweise können Sie Mehrtaktpausen in vollständigen Partitur-Layouts ausblenden, in Einzelstimmen-Layouts jedoch anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Mehrtaktpausen aus- bzw. einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Spieler** in der Seitenliste.
4. Wählen Sie im Abschnitt **Taktpausen und Mehrtaktpausen** eine der folgenden Optionen für **Zusammenlegen**:
 - **Keine**
 - **Mehrtaktpausen**
 - **Mehrtaktpausen und Taktwiederholungen**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

- Wenn Sie **Keine** auswählen, werden in den ausgewählten Layouts keine Mehrtaktpausen angezeigt. Jeder leere Takt wird einzeln dargestellt.
- Wenn Sie **Mehrtaktpausen** auswählen, werden alle angrenzenden leeren Takte in den ausgewählten Layouts zu Mehrtaktpausen zusammengefasst. Taktwiederholungen verhindern jedoch die Zusammenfassung von Mehrtaktpausen, auch wenn sich keine anderen Noten in diesen Takten befinden.
- Wenn Sie **Mehrtaktpausen und Taktwiederholungen** auswählen, werden alle angrenzenden leeren Takte oder Takte, die nur Taktwiederholungen enthalten, in den ausgewählten Layouts zu Mehrtaktpausen zusammengefasst. Auch die Zähler für Mehrtaktpausen werden über den zusammengefassten Taktwiederholungen angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 628

[Mehrtaktpausen](#) auf Seite 650

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 443

Pausen vertikal verschieben

Sie können die vertikale Position von Pausen individuell ändern, um z. B. die Notenzeilenlinie zu ändern, an der eine Ganztaktpause hängt, oder um Pausen für alle Stimmen an einer bestimmten rhythmischen Position anzuzeigen.

Beim vertikalen Verschieben von Pausen werden mehrere Pausen an der jeweiligen rhythmischen Position angezeigt, wenn mehr als eine Stimme in der Notenzeile eine Pause derselben Dauer hat. Standardmäßig legt Dorico Elements Pausen in mehrstimmigen Kontexten zusammen und positioniert diese automatisch, um Kollisionen zu vermeiden.

HINWEIS

Sie können die vertikale Position von Pausen nicht mit der Maus ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pausen aus, deren vertikale Positionen Sie ändern möchten, oder wählen Sie Pausen an den rhythmischen Positionen aus, an denen Sie Pausen für jede Stimme anzeigen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Pausenpos.** in der Gruppe **Noten und Pausen.**
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie den Wert erhöhen, werden Pausen nach oben verschoben, wenn Sie ihn verringern, werden Pausen nach unten verschoben. Position 0 ist die mittlere Linie der Notenzeile.

Wenn es mehrere Stimmen in der Notenzeile gibt, die Pausen derselben Dauer haben, wird nur eine Pause angezeigt.

Wenn Sie **Pausenpos.** deaktivieren, werden die ausgewählten Pausen auf ihre Standardpositionen zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 324

Bindebögen

Bindebögen sind verjüngte, gekrümmte Linien, die Noten verbinden, um eine Legato-Artikulation und -Phrasierung anzuzeigen.

Je nach Kontext und dem Instrument, auf das sie sich beziehen, können Bindebögen neben der Kennzeichnung von Phrasen auch noch andere Bedeutungen haben. Spielern von Blasinstrumenten zeigen Bindebögen z. B. an, dass alle Noten in der Phrase mit demselben Atemzug zu spielen sind, ohne dass ein weiterer Zungenschlag erfolgt oder Noten unterschiedlich artikuliert werden. Spielern von Streichinstrumenten zeigt ein Bindebogen an, dass alle Noten in der Phrase legato und mit einem Bogenstrich gespielt werden müssen. Sängern zeigen Bindebögen an, dass mehr als eine Note auf dieselbe Silbe gesungen wird.

Bindebögen können sowohl über als auch unter der Notenzeile platziert werden, je nach Halsrichtung der Noten, auf die sie sich beziehen. Um die Endpunkte von Bindebögen nah an Noten zu setzen, wird der mittlere Bereich von Bindebögen außerhalb von Artikulationen, Anfang und Ende jedoch zwischen Noten und größeren Artikulationen platziert. Akzente und Betonungen werden z. B. standardmäßig außerhalb der Enden von Bindebögen platziert, Staccato- und Tenuto-Markierungen jedoch innerhalb davon.



Bindebögen oberhalb und unterhalb der Notenzeile, einschließlich eines Notenzeilen-übergreifenden Bindebogens

HINWEIS

Bindebögen dürfen nicht mit Haltebögen verwechselt werden, die ihnen oberflächlich ähneln, aber Noten derselben Tonhöhe verbinden, um anzuzeigen, dass sie als einzelne Note zu spielen sind. Daher sind Haltebögen Teil der rhythmischen Notation, während Bindebögen als Artikulationen betrachtet werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 274

[Haltebögen](#) auf Seite 705

Allgemeine Platzierungskonventionen für Bindebögen

Die Platzierung von Bindebögen relativ zur Notenzeile und damit ihre Krümmungsrichtung hängt von der Halsrichtung der Noten innerhalb des Bindebogens ab. Je nachdem, ob Bindebögen an der Kopf- oder der Halsseite von Noten platziert sind, haben sie unterschiedliche Endpunktpositionen.

Bindebogenrichtung

Ein Bindebogen in einer einzelnen Notenzeile ist immer nach oben gekrümmt und wird über den Noten platziert, es sei denn, die Hälse aller Noten unter dem Bindebogen zeigen nach oben – in diesem Fall ist der Bindebogen nach unten gekrümmt und wird unter den Noten platziert. Wenn sich ein Bindebogen auf eine Gruppe aus Hals-aufwärts- und Hals-abwärts-Noten bezieht, wird er über der Notenzeile platziert und ist nach oben gekrümmt.



Beispiele für Änderungen der Bindebogenrichtung entsprechend der Halsrichtung

HINWEIS

In Jazz-Partituren werden Bindebögen manchmal als Artikulation verwendet, weswegen alle Bindebögen bevorzugt über der Notenzeile platziert werden.

Halsseitige Bindebögen zwischen nicht verbalkten Noten

In Dorico Elements werden Bindebögen zwischen den Hälsen von nicht verbalkten Noten angezeigt, wenn sie auf deren Halsseite platziert werden; gemäß der Standardeinstellung werden sie in geringem Abstand vom Ende des Halses positioniert.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Position von Bindebogen-Endpunkten relativ zu anderen Objekten](#) auf Seite 656

Bindebogenposition relativ zu Haltebogenketten

Es gibt für moderne Musik und historische Editionen unterschiedliche Konventionen für die Position von Bindebögen relativ zu Haltebogenketten.

Die moderne Konvention sieht vor, dass Bindebögen auf der ersten Note in Haltebogenketten beginnen und auf der letzten Note in Haltebogenketten enden. Dadurch wird die vollständige Länge der Phrase für den Instrumentalisten klar erkennbar, was ihm die Ausführung erleichtert. Dorico Elements

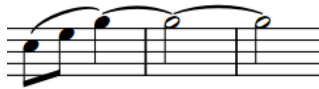


Bindebogen, der auf der letzten Note einer Haltebogenkette endet



Bindebogen, der auf der ersten Note einer Haltebogenkette beginnt

In historischen Editionen enden Bindebögen jedoch mitunter auf der ersten Note in einer Haltebogenkette und beginnen auf der letzten Note in einer Haltebogenkette. Beide Änderungen sparen vertikalen Platz, da kürzere Bindebögen nicht so weit über oder unter eine Notenzeile ragen.



Bindebogen, der auf der ersten Note einer Haltebogenkette endet



Bindebogen, der auf der letzten Note einer Haltebogenkette beginnt

Position von Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern

Sie können die Position von einzelnen Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern, um z. B. vertikalen Platz einzusparen. Dies gilt auch für Bindebögen, die auf Vorschlägen beginnen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Position Sie relativ zu Haltebogenketten ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Bindebögen**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Anfangspos. in Haltebogenkette**
 - **Endpos. in Haltebogenkette**
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für jede Eigenschaft aus:
 - **Erste Note**
 - **Letzte Note**

ERGEBNIS

Die Position der ausgewählten Bindebögen wird relativ zu den Haltebogenketten geändert.

Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen

Es gibt spezielle Platzierungsregeln für Bindebögen, die auf einem Vorschlag beginnen und auf einer normalen Note enden, welche direkt auf den Vorschlag folgt.

Diese Regeln lauten:

- Bindebögen verbinden die Notenköpfe, nicht die Notenhäule.
- Bindebögen werden entsprechend den Abmessungen von Vorschlägen skaliert.
- Bindebögen dürfen keine Hilfslinien verdecken.
- Bindebögen werden über Noten platziert, wenn sie im Fall einer Platzierung unter den Noten mit dem Vorzeichen einer Standardnote kollidieren würden.

Aufgrund der allgemeinen Platzierungskonventionen für Vorschläge werden Bindebögen in Dorico Elements unter Vorschlägen angezeigt und sind standardmäßig nach unten gekrümmt. Bindebögen, die auf Vorschlägen beginnen, werden nur in Hals-aufwärts-Stimmen in mehrstimmigen Kontexten über Noten angezeigt und sind nach oben gekrümmt.



Automatische Änderungen an der Krümmungsrichtung von Bindebögen an Vorschlägen in mehrstimmigen Kontexten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern](#) auf Seite 663

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 689

[Allgemeine Platzierungskonventionen für Vorschläge](#) auf Seite 517

Position von Bindebögen relativ zu Notenzeilenlinien

Die Endpunkte von Bindebögen dürfen Notenzeilenlinien nicht berühren und ihr Scheitelpunkt darf Notenzeilenlinien nicht schneiden.

Diese Konvention wurde festgelegt, da ein Bindebogen, dessen Scheitelpunkt auf einer Notenzeilenlinie liegt, den Eindruck eines dreieckigen Keils zwischen der Notenzeile und dem Bogen des Bindebogens erzeugen könnte. Wenn der Scheitelpunkt eines Bindebogens auf einer Notenzeilenlinie liegt, können Sie seine Höhe anpassen, um ihn über oder unter die Notenzeile zu verschieben.

HINWEIS

Obwohl Dorico Elements automatisch sicherstellt, dass Endpunkte von Bindebögen Notenzeilenlinien nicht berühren, sind zur einwandfreien Positionierung von Bindebögen eventuell manuelle Anpassungen erforderlich.

Position von Bindebogen-Endpunkten relativ zu anderen Objekten

Um Zusammenstöße zu vermeiden, variieren die Standardpositionen von Bindebogen-Endpunkten je nachdem, ob Bindebögen auf der Notenkopfseite oder auf der Halsseite von Noten platziert werden und ob es an derselben rhythmischen Position Artikulationen, Haltebögen und andere Bindebögen gibt sowie je nach ihrer Position relativ zu Notenzeilenlinien.

Bindebogen-Endpunkte relativ zu Notenköpfen und -hälsen

Die Standardposition von Bindebogen-Endpunkten relativ zu Notenköpfen beträgt $\frac{1}{2}$ Spatium über einem Notenkopf in einem Zwischenraum der Notenzeile und $\frac{1}{4}$ Spatium über einem Notenkopf auf einer Linie der Notenzeile.

HINWEIS

Dieser Wert wirkt sich auf alle Bindebogen-Kollisionen in Ihrem Projekt aus.

Bindebogen-Endpunkte relativ zu Artikulationen

Standardmäßig werden Dynamik- und Betonungsartikulationen außerhalb der Endpunkte von Bindebögen platziert, während Artikulationen der Dauer innerhalb von Bindebogen-Endpunkten platziert werden, wodurch die Endpunkte automatisch angehoben werden.

Bindebogen-Endpunkte relativ zu Haltebögen und anderen Bindebögen

Die Standardposition von Bindebogen-Endpunkten beträgt $\frac{1}{4}$ Spatium über einem vorhandenen Bindebogen, der auf derselben Note beginnt/endet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Artikulationen](#) auf Seite 426

Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen

Notenzeilen-übergreifende Bindebögen beginnen in einer Notenzeile und enden in einer anderen Notenzeile, während Stimmen-übergreifende Bindebögen in einer Stimme beginnen und in einer anderen enden.

Dorico Elements positioniert Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen ebenso wie normale Bindebögen, weshalb sich ihr Erscheinungsbild eventuell nicht von ihnen unterscheidet. Sie können Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen auf dieselbe Weise verschieben und verlängern/kürzen wie Standard-Bindebögen, aber sie verhalten sich anders.

Z. B. können Sie Stimmen-übergreifende Bindebögen nicht zu Noten in derselben Notenzeile in anderen Stimmen verschieben oder verlängern. Sie können Stimmen-übergreifende Bindebögen auch nicht kürzen, wenn sich die Notenköpfe unter dem Bindebogen nicht in einer der Stimmen befinden, in der der Bindebogen begann/endete.

Sie können Notenzeilen-übergreifende Bindebögen nur zu Noten verschieben, die sich in derselben Notenzeile befinden wie der entsprechende Endpunkt. Wenn ein Notenzeilen-übergreifender Bindebogen z. B. eine Phrase abdeckt, die auf der unteren Notenzeile beginnt und in der oberen Notenzeile endet, können Sie den Notenzeilen-übergreifenden Bindebogen nur bis zur ersten Note in der oberen Notenzeile kürzen, nicht jedoch bis zu Noten in der unteren Notenzeile.

Die unterschiedlichen Stimmen können sich in derselben Notenzeile oder in unterschiedlichen Notenzeilen befinden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen verlängern/kürzen](#) auf Seite 660

[Bindebögen rhythmisch verschieben](#) auf Seite 659

Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen eingeben

Sie können Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen eingeben. Musikalische Phrasen für Instrumente wie Klavier und Harfe, die in Akkoladen notiert sind, können sich z. B. über beide Notenzeilen erstrecken und müssen eventuell durch Bindebögen verbunden werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus in einer beliebigen Stimme oder Notenzeile die Note aus, ab der der Bindebogen beginnen soll.
2. Klicken Sie in einer beliebigen Stimme und einer beliebigen Notenzeile desselben Instruments bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf die Note, an der der Bindebogen enden soll.

HINWEIS

Wählen Sie nur diese beiden Noten aus.

3. Drücken Sie **S**.
-

ERGEBNIS

Ein Stimmen-übergreifender bzw. Notenzeilen-übergreifender Bindebogen, der die ausgewählten Noten umfasst, wird eingegeben. Er wird entweder über oder unter den Noten platziert, je nach der Halsrichtung der Noten innerhalb der Auswahl.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Krümmungsrichtung einzelner Bindebögen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern](#) auf Seite 663

Eingebettete Bindebögen

Eingebettete Bindebögen sind zwei oder mehr gleichzeitig verwendete Bindebögen: Der übergeordnete Bindebogen zeigt dabei die Struktur der Phrase und die inneren Bindebögen zeigen die Artikulation innerhalb der Phrase. Sie werden auch »Bindebögen innerhalb von Bindebögen« genannt.

Abhängig von der jeweiligen Halsausrichtung innerhalb des übergeordneten äußeren Bindebogens werden innere Bindebögen eventuell auf der dem äußeren Bindebogen entgegengesetzten Seite der Notenzeile angezeigt.



Eine Phrase mit eingebetteten Bindebögen

Sie können eingebettete Bindebögen auf dieselbe Weise eingeben wie Standard-Bindebögen. Standardmäßig passt Dorico Elements ihre Positionen automatisch an, um Zusammenstöße zu vermeiden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen](#) auf Seite 665

Eingebettete Bindebögen während der schrittweisen Eingabe eingeben

Sie können eingebettete Bindebögen direkt bei der schrittweisen Eingabe eingeben, wenn Sie z. B. schon wissen, wie Sie die Noten, die Sie gerade eingeben, phrasieren möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Starten Sie im Schreiben-Modus die Noteneingabe.
 2. Drücken Sie zweimal **S**, um zwei Bindebögen ab der aktuell ausgewählten Note zu beginnen.
Ein Bindebogen ist der innere, der andere ist der äußere Bindebogen.
 3. Geben Sie Ihre Noten ein.
Die Bindebögen werden automatisch erweitert, während Sie Noten eingeben, selbst wenn es Pausen dazwischen gibt.
 4. Drücken Sie einmal **Umschalttaste-S**, um den inneren Bindebogen auf der aktuell ausgewählten Note zu beenden.
 5. Geben Sie weitere Noten ein.
 6. Optional: Beginnen/Beenden Sie weitere innere Bindebögen.
 7. Drücken Sie erneut **Umschalttaste-S**, um den äußeren Bindebogen auf der aktuell ausgewählten Note zu beenden.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingebettete Bindebögen](#) auf Seite 658

Eingebettete Bindebögen zu vorhandenen Noten hinzufügen

Sie können vorhandenen Noten mehrere Bindebögen hinzufügen, so dass sie als eingebettete Bindebögen angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie in den äußeren Bindebogen aufnehmen möchten.
2. Drücken Sie **S**, um den äußeren Bindebogen einzugeben.
3. Wählen Sie die Noten innerhalb des äußeren Bindebogens aus, die Sie unter einem inneren Bindebogen platzieren möchten.
4. Drücken Sie **S**, um den inneren Bindebogen einzugeben.
5. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4 für alle anderen inneren Bindebögen, die Sie hinzufügen möchten.

HINWEIS

- Sie können den äußeren Bindebogen und die inneren Bindebögen in beliebiger Reihenfolge eingeben, da Dorico Elements Bindebögen automatisch so anpasst, dass kürzere innerhalb von längerer Bindebögen positioniert werden, und sicherstellt, dass sie nicht miteinander kollidieren.
- Wenn Sie **Automatische Kurvenanpassung deaktivieren** in der **Bindebögen-**Gruppe des Eigenschaften-Bereichs für einzelne Noten aktivieren, werden Zusammenstöße von Bindebögen nicht automatisch verhindert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen](#) auf Seite 665

Bindebögen rhythmisch verschieben

Sie können Bindebögen nach der Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Bindebögen aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur einen Bindebogen auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die Bindebögen auf eine der folgenden Arten an die nächsten bzw. vorigen Notenköpfe in der Notenzeile:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie zum nächsten Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie zum vorigen Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.
 - Klicken Sie auf den Bindebogen und ziehen Sie ihn nach rechts/links.

ERGEBNIS

Die Bindebögen werden an die nächsten bzw. vorigen Notenköpfe in der Notenzeile verschoben.

HINWEIS

Die rhythmische Dauer von Bindebögen wird dabei normalerweise beibehalten. Abhängig von den rhythmischen Werten der Noten, die sie beim Verschieben überqueren, können Bindebögen jedoch auch eine längere/kürzere Dauer als vor dem Verschieben abdecken.

Bindebögen verlängern/kürzen

Sie können die rhythmische Länge von Bindebögen nach der Eingabe ändern.

HINWEIS

Sie können Notenzeilen-übergreifende Bindebögen nur bis zu Noten verlängern/kürzen, die sich in derselben Notenzeile befinden wie der entsprechende Endpunkt, und Sie können Stimmen-übergreifende Bindebögen nur bis zu Noten verlängern/kürzen, die sich in derselben Stimme befinden wie der entsprechende Endpunkt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Bindebögen aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur einen Bindebogen auf einmal verlängern/kürzen.

2. Verlängern/Kürzen Sie die Bindebögen auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um den Bindebogen bis zum nächsten Notenkopf zu verlängern.
- Drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um den Bindebogen bis zum vorigen Notenkopf zu kürzen.

HINWEIS

Tastaturbefehle verlängern/verkürzen Objekte, indem sie nur ihr Ende verschieben. Sie können den Anfang von Bindebögen verschieben, indem Sie den gesamten Bindebogen verschieben oder indem Sie auf den Griff am linken Rand klicken und ziehen.

- Klicken Sie auf den Anfang/das Ende des Bindebogens und ziehen Sie ihn/es bis zum nächsten vorigen Notenkopf.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Bindebögen werden verlängert bzw. gekürzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen rhythmisch verschieben](#) auf Seite 659

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 657

Über mehrere Notenzeilen verbundene Bindebögen

Bindebögen derselben Dauer an derselben rhythmischen Position, die sich in mehreren Notenzeilen befinden, können miteinander verknüpft werden. Dies geschieht automatisch, wenn Sie Bindebögen oder Notenmaterial, das Bindebögen enthält, kopieren und in anderen Notenzeilen einfügen oder wenn Sie Bindebögen in verschiedenen Notenzeilen gleichzeitig eingeben.

Wenn Bindebögen miteinander verknüpft sind und Sie einen Bindebogen in der verknüpften Gruppe verschieben, werden alle mit ihm verknüpften Bindebögen auf dieselbe Weise verschoben. Wenn Sie einen Bindebogen in einer verknüpften Gruppe verlängern oder kürzen, werden entsprechend alle mit ihm verknüpften Bindebögen auf dieselbe Weise verlängert bzw. gekürzt.

Wenn Sie jedoch einen Bindebogen in einer verknüpften Gruppe löschen, wird nur der ausgewählte Bindebogen gelöscht, nicht die gesamte Gruppe.

Verknüpfte Bindebögen werden grafisch hervorgehoben, wenn ein Bindebogen in der verknüpften Gruppe ausgewählt ist.



Drei verknüpfte Bindebögen, von denen der oberste ausgewählt ist

Sie können Bindebögen auch manuell verknüpfen und die Verknüpfung manuell aufheben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 274

[Verknüpfung zwischen Bindebögen aufheben](#) auf Seite 662

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 285

Bindebögen miteinander verknüpfen

Dorico Elements verknüpft Bindebögen mit derselben Dauer an denselben rhythmischen Positionen automatisch miteinander, wenn Sie Bindebögen oder Notenmaterial, das Bindebögen enthält, kopieren und in anderen Notenzeilen einfügen oder wenn Sie Bindebögen in verschiedenen Notenzeilen gleichzeitig eingeben. Sie können Bindebögen jedoch auch manuell miteinander verknüpfen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Bindebögen aus, die Sie miteinander verknüpfen möchten.

HINWEIS

Nur Bindebögen mit derselben Dauer, die an derselben rhythmischen Position beginnen, können miteinander verknüpft werden.

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Bindebögen > Verknüpfen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Bindebögen werden miteinander verknüpft.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Über mehrere Notenzeilen verbundene Bindebögen](#) auf Seite 660

Verknüpfung zwischen Bindebögen aufheben

Sie können Bindebögen, die automatisch verknüpft wurden, manuell trennen, um sie z. B. unabhängig voneinander zu verlängern/kürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus einen Bindebogen in jeder verknüpften Gruppe aus, die Sie auftrennen möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Bindebögen > Verknüpfung aufheben**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Alle Bindebögen, die mit den ausgewählten Bindebögen verknüpft sind, werden getrennt.

HINWEIS

Sie können die Verknüpfung nicht für einzelne Bindebogen innerhalb von verknüpften Gruppen aufheben.

Krümmungsrichtung von Bindebögen

Bindebögen können nach oben oder unten gekrümmt sein oder eine S-Form mit mehreren Kurvensegmenten haben.

Die folgenden Optionen für die Krümmungsrichtung von Bindebögen sind verfügbar, wenn Sie **Richtung** in der **Bindebögen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktivieren:

Aufwärts

Erzwingt eine Aufwärtskrümmung von Bindebögen, so dass sie oberhalb der Noten angezeigt werden.



Abwärts

Erzwingt eine Abwärtskrümmung von Bindebögen, so dass sie unterhalb der Noten angezeigt werden.



Aufwärts/Abwärts

Erzwingt eine Aufteilung von Bindebögen in zwei Segmente: Das erste ist nach oben, das zweite nach unten gekrümmt, so dass eine gespiegelte S-Form entsteht. Diese Form wird normalerweise verwendet, wenn Phrasen in der unteren Notenzeile beginnen und in der oberen Notenzeile enden, z. B. in Klaviernoten.



Abwärts/Aufwärts

Erzwingt eine Aufteilung von Bindebögen in zwei Segmente: Das erste ist nach unten, das zweite nach oben gekrümmt, so dass eine S-Form entsteht. Diese Form wird normalerweise verwendet, wenn Phrasen in der oberen Notenzeile beginnen und in der unteren Notenzeile enden, z. B. in Klaviernoten.



Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern

Sie können die Krümmungsrichtung einzelner Bindebögen ändern, so dass sie nach oben oder unten verlaufen oder eine S-Form mit mehreren Kurvensegmenten annehmen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Krümmungsrichtung Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Richtung**-Option in der **Bindebögen**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Aufwärts**
 - **Abwärts**
 - **Aufwärts/Abwärts** (gespiegelte S-Form)
 - **Abwärts/Aufwärts** (S-Form)

ERGEBNIS

Die Krümmungsrichtung der ausgewählten Bindebögen wird geändert.

Bindebogenstile

In Dorico Elements sind verschiedene Bindebogenstile verfügbar, die unterschiedliche Bedeutungen anzeigen und unter unterschiedlichen Umständen verwendet werden.

Die folgenden Optionen für den Stil von Bindebögen sind verfügbar, wenn Sie **Stil** in der Gruppe **Bindebögen** des Eigenschaften-Bereichs aktivieren:

Durchgezogen

Dies ist die Standardeinstellung für Bindebögen. Bindebögen werden als gekrümmte durchgezogene Linien angezeigt, die an den Enden dünner als in der Mitte sind.



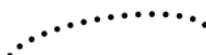
Gestrichelt

Bindebögen werden als gekrümmte gestrichelte Linien angezeigt. Dieser Stil kann verwendet werden, um einen optionalen Bindebogen darzustellen, der Spielern z. B. Atem-/Streichmuster empfiehlt.



Gepunktet

Bindebögen werden als gepunktete Linien angezeigt. Die Punkte sind über die gesamte Länge des Bindebogens gleich groß und gleich weit voneinander entfernt.



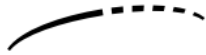
Halbgestrichelt Beginn

Die erste Hälfte von Bindebögen wird als gestrichelte Linie, die zweite als durchgezogene Linie angezeigt. Wird in kritischen Editionen verwendet, um anzugeben, dass ein Bindebogen in den Quellnoten unvollständig geschrieben wurde.



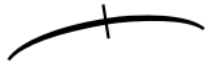
Halbgestrichelt Ende

Die erste Hälfte von Bindebögen wird als durchgezogene Linie, die zweite als gestrichelte Linie angezeigt. Wird in kritischen Editionen verwendet, um anzugeben, dass ein Bindebogen in den Quellnoten unvollständig geschrieben wurde.



Editorisch

Bindebögen werden als durchgezogene schwarze Linien angezeigt, aber in der Mitte durch einen kürzeren vertikalen Strich geteilt, der senkrecht zum Bogen des Bindebogens verläuft. Dies zeigt an, dass der Bindebogen vom Herausgeber hinzugefügt wurde und in den Quellnoten nicht vorhanden war.



Stil von Bindebögen ändern

Sie können den Stil einzelner Bindebögen nach der Eingabe ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Stil Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Stil**-Option in der **Bindebögen**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Durchgezogen**
 - **Gestrichelt**
 - **Gepunktet**
 - **Halbgestrichelt Beginn**
 - **Halbgestrichelt Ende**
 - **Editorisch**

Einzelne Bindebögen in flache Bindebögen ändern

Obwohl flache Bindebögen nicht oft als Standard eingesetzt werden, verwenden manche Herausgeber sie, um den vertikalen Platz zu verringern, den Bindebögen einnehmen. Sie können einzelne Bindebögen in flache Bindebögen ändern.

Kurze Bindebögen, d. h. Bindebögen, die nur wenige Noten umfassen, sehen als flache Bindebögen eventuell eigenartig aus, weswegen es ungünstig sein kann, den Stil für flache Bindebögen projektweit auszuwählen. Es wäre jedoch ebenso ungewöhnlich, flache Bindebögen nur ein- oder zweimal in einem Projekt zu verwenden.

HINWEIS

Wir empfehlen Ihnen, Änderungen des Krümmungsstils für nur einen oder zwei Bindebögen in einem Projekt zu vermeiden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Krümmungsstil Sie ändern möchten.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Krümmungsstil**-Option in der **Bindebögen**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Normal (gekrümmt)**
 - **Flach**
-

ERGEBNIS

Der Krümmungsstil der ausgewählten Bindebögen wird geändert.

Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen

Standardmäßig passt Dorico Elements die Form und Position von Bindebögen an, um Zusammenstöße mit Objekten unter ihrem Bogen zu verhindern.

Wenn also ein Notenkopf unter einem Bindebogen mit Aufwärtskrümmung höher als die anderen Notenköpfe bzw. ein Notenkopf unter einem Bindebogen mit Abwärtskrümmung niedriger als die anderen Notenköpfe liegt, wird die Krümmung des Bindebogens angepasst, um einen Zusammenstoß zu verhindern und den Notenkopf unter dem Bindebogen zu belassen.



Bindebogen mit aktivierter Vermeidung von Zusammenstößen (Standard)



Bindebogen mit deaktivierter Vermeidung von Zusammenstößen

Bindebögen über System- und Rahmenumbrüche

Bindebögen überqueren System- und Rahmenumbrüche automatisch.

Ein System- oder Rahmenumbruch teilt Bindebögen in zwei Teile. Das Ende des ersten Teils des Bindebogens sowie der Anfang des zweiten Teils des Bindebogens sind standardmäßig beide ein Spatium in vertikaler Richtung außerhalb der Notenzeile positioniert.

Wenn mehrere Bindebögen denselben System- oder Rahmenumbruch überqueren, z. B. wenn eine durch einen Umbruch geteilte Phrase eingebettete Bindebögen enthält, werden die Enden der Bindebögen automatisch gestapelt und 1/2 Spatium in vertikaler Richtung voneinander getrennt platziert.



Das Ende eines Systems mit dem ersten Bindebogenteil; das rechte Ende zeigt eine Fortsetzung im nächsten System an.



Der Anfang des nächsten Systems mit dem zweiten Bindebogenteil; das linke Ende zeigt eine Fortsetzung vom vorigen System an.

Bindebögen bei der Wiedergabe

Bindebögen lösen bei der Wiedergabe die Legato-Spielanweisung aus. Standardmäßig wird dadurch die Länge von MIDI-Noten erhöht, ohne dass dies Auswirkungen auf die Notation der Noten hat.

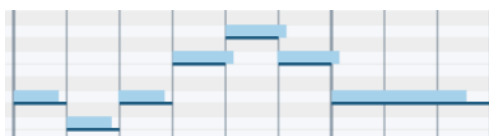
Gebundene Noten klingen über eine Dauer von 105 % ihres notierten Notenwertes, während nicht gebundene Noten über eine Dauer von 85 % ihres notierten Notenwertes klingen.

Die letzte Note innerhalb eines Bindebogens klingt über eine Dauer von 85 % ihres notierten Notenwertes, da auf sie kein Bindebogen folgt und die Legato-Anweisung nicht mehr benötigt wird.

Das Beispiel zeigt, wie die MIDI-Notenlänge, angezeigt durch die hellblauen Balken, bei Verwendung von Bindebögen erhöht wird. Die dünneren, dunkleren Balken zeigen die notierte Dauer der einzelnen Noten an. Die ersten drei Noten sind nicht gebunden, weswegen die Balken für die MIDI-Länge kürzer als die Balken für den notierten Notenwert sind. Die letzten vier Noten sind gebunden, weswegen die MIDI-Länge die notierte Länge übersteigt, um den Legato-Klang zu erzeugen. Die letzte Note der gebundenen Gruppe ist jedoch nicht länger, da die letzte Note einer gebundenen Phrase wie eine normale, nicht gebundene Note behandelt wird.



Eine Phrase in einer Instrumenten-Notenzeile



Dieselbe Phrase in der Pianorolle im Wiedergabe-Modus

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gespielte vs. notierte Dauer](#) auf Seite 395

Notenzeilenbeschriftungen

Notenzeilenbeschriftungen werden verwendet, um Notenzeilen in Partituren mit mehreren Spielern zu kennzeichnen. Sie werden links von Systemen vor dem ersten Taktstrich positioniert. Notenzeilenbeschriftungen zeigen die Instrumente an, die aktuell die Noten in den Notenzeilen spielen, auf die sie sich beziehen.

Üblicherweise werden Instrumentennamen in den Notenzeilenbeschriftungen für die ersten Systeme in jeder Partie vollständig und in den Notenzeilenbeschriftungen folgender Systeme in abgekürzter Form angezeigt. Die Verwendung abgekürzter Instrumentennamen spart horizontalen Platz, so dass Sie mehr Noten in jedes System aufnehmen können.



Beispiele für Notenzeilenbeschriftungen im ersten System einer Partie

In Dorico Elements verwenden Notenzeilenbeschriftungen die Instrumentennamen, die im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** für jedes Instrument angegeben sind. Im Dialog können Sie Singular- und Pluralnamen für jedes Instrument sowie Singular- und Pluralabkürzungen für jedes Instrument festlegen.

TIPP

Sie müssen Instrumente in Notenzeilenbeschriftungen nicht manuell nummerieren, da Dorico Elements Instrumente automatisch nummeriert, wenn es mehrere Spieler des gleichen Typs gibt, die Instrumente des gleichen Typs spielen.

Bei Einzelstimmen-Layouts werden standardmäßig keine Notenzeilenbeschriftungen angezeigt, da die meisten Einzelstimmen nur eine einzige Notenzeile umfassen, deren Art sich aus dem Kontext und dem Layout-Namen klar ableiten lässt. Der Layout-Name wird standardmäßig oben links auf der ersten Seite von Einzelstimmen-Layouts angezeigt.

HINWEIS

Layout-Namen sind nicht mit den Instrumentennamen identisch, die für Notenzeilenbeschriftungen verwendet werden.

Bei Spielern, denen mehrere Instrumente zugewiesen sind, zeigt die Notenzeilenbeschriftung das Instrument an, das sie momentan spielen. Wenn Spieler ihr Instrument im laufenden System wechseln, wird das neue Instrument über der Notenzeilenbeschriftung an der Position seiner ersten Note angezeigt und die Notenzeilenbeschriftung wird Anfang des nächsten Systems aktualisiert.

HINWEIS

In Notenzeilenbeschriftungen, z. B. für das erste System, werden nicht alle Instrumente angezeigt, die einem Spieler zugewiesen sind. Sie sollten eine umfassende Instrumentenliste, in der alle doppelten Zuweisungen enthalten sind, am Anfang Ihrer Partitur hinzufügen.

Dorico Elements schließt die Transposition bzw. die Stimmung von Instrumenten standardmäßig in Notenzeilenbeschriftungen für transponierende Instrumente ein. Transponierende Instrumente sind Instrumente, deren klingende Tonhöhe von ihrer notierten Tonhöhe abweicht.

Sie können festlegen, wann Transpositionen oder Tonhöhen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen angezeigt werden sollen. Sie können auch festlegen, ob die Transposition des Instruments vor oder nach dem Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen angezeigt werden soll.

Aus MusicXML-Dateien importierte Notenzeilenbeschriftungen

Wenn Sie MusicXML-Dateien aus Cubase exportieren und in Dorico Elements importieren, können Sie die Genauigkeit der automatischen Instrumentenwahl optimieren, indem Sie vor dem Exportieren die Instrumentennamen im **Noten-Editor** von Cubase in dieselben deutschen Instrumentennamen ändern, die in Dorico Elements verwendet werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 100

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 108

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 101

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 105

Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen

Notenzeilenbeschriftungen nutzen die Instrumentennamen, die für jedes Instrument festgelegt sind, und Instrumente mit identischen Instrumentennamen werden automatisch nummeriert. In Notenzeilenbeschriftungen können vollständige oder abgekürzte Instrumentennamen angezeigt werden.

Auf der Seite **Notenzeilen und Systeme** unter **Einrichten > Layout-Optionen** können Sie für jedes Layout einzeln auswählen, ob vollständige, abgekürzte oder keine Instrumentennamen in den Notenzeilenbeschriftungen angezeigt werden sollen.

- **Vollständige** Notenzeilenbeschriftungen nutzen vollständige Instrumentennamen.
- **Abgekürzte** Notenzeilenbeschriftungen nutzen abgekürzte Instrumentennamen.
- Durch Auswahl von **Keine** werden keine Notenzeilenbeschriftungen angezeigt.

Sie können die vollständigen und abgekürzten Instrumentennamen für jedes Instrument im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** im Einrichten-Modus ändern.

HINWEIS

Durch Ändern der Instrumentennamen ändert sich nicht der Name, der oben in jedem Einzelstimmen-Layout angezeigt wird, da hier der Layout-Name verwendet wird. Sie können den Layout-Namen im Einrichten-Modus ändern.

Üblicherweise werden Instrumente nummeriert, wenn es mehrere Spieler gibt, die dieselbe Art von Instrument spielen. Wenn es z. B. vier Hornspieler in einem Orchester gibt, werden sie normalerweise Horn 1, Horn 2, Horn 3 und Horn 4 genannt.

In Dorico Elements werden Instrumente automatisch nummeriert. Dies gilt auch für Spieler, denen mehrere Instrumente zugewiesen sind. Wenn ein Ensemble z. B. aus zwei Flötenspielern und einem Piccoloflötenspieler besteht, der zweite Flötenspieler jedoch zeitweise auch eine Piccoloflöte spielt, werden die Instrumente auf die folgende Weise nummeriert:

- Flöte 1
- Flöte 2 und Piccoloflöte 1
- Piccoloflöte 2

Sie können einzelne Instrumente zu unterschiedlichen Spielern verschieben, wenn Sie ändern möchten, welche nummerierten Instrumente von welchem Spieler gehalten werden. Wenn Sie z. B. möchten, dass die zweite Flöte die zweite Piccoloflöte anstelle der ersten doppelt, können Sie die Piccolo-Instrumente der Spieler tauschen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 100

[Länge von Notenzeilenbeschriftungen projektweit ändern](#) auf Seite 669

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 101

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 108

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 105

[Layout-Namen ändern](#) auf Seite 105

[Instrumente zwischen Spielern verschieben](#) auf Seite 112

Länge von Notenzeilenbeschriftungen projektweit ändern

Sie können projektweit für jedes Layout unabhängig festlegen, ob in Notenzeilenbeschriftungen vollständige, abgekürzte oder gar keine Instrumentennamen angezeigt werden sollen.

Standardmäßig werden in Gesamtpartitur-Layouts im ersten System jeder Partie vollständige Notenzeilenbeschriftungen und in folgenden Systemen abgekürzte Notenzeilenbeschriftungen angezeigt. In Einzelstimmen-Layouts werden keine Notenzeilenbeschriftungen in den Systemen angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Länge der Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Notenzeilen und Systeme** in der Seitenliste.
4. Wählen Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Abschnitt eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Notenzeilenbeschriftungen am ersten System**:
 - **Vollständig**
 - **Abgekürzt**
 - **Keine**
5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Notenzeilenbeschriftungen an folgenden Systemen**:

- **Vollständig**
- **Abgekürzt**
- **Keine**

6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Notenzeilenbeschriftungen werden projektweit in den ausgewählten Layouts geändert.

TIPP

- Sie können sowohl die vollständigen als auch die abgekürzten Instrumentennamen im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** ändern.
 - Ihre Layout-spezifischen Einstellungen für Notenzeilenbeschriftungen gelten für jede Partie, nicht für das gesamte Projekt. Wenn Sie z. B. vollständige Notenzeilenbeschriftungen am ersten System in der ersten Partie Ihres Projekts anzeigen möchten, an den ersten Systemen in folgenden Partien jedoch nicht, müssen Sie die Notenzeilenbeschriftungen am Anfang jeder folgenden Partie einzeln ändern.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 668

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 105

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 101

Mindesteinrückung für Systeme mit Notenzeilenbeschriftungen ändern

Sie können die standardmäßige minimale Einrückung projektweit für alle Systeme ändern, an denen Notenzeilenbeschriftungen angezeigt werden, um die Nutzung des horizontalen Platzes zu optimieren. Sie können für jedes Layout unterschiedliche Mindesteintrückungen festlegen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren Mindesteintrückung für Systeme mit Notenzeilenbeschriftungen Sie ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
 3. Klicken Sie auf **Notenzeilen und Systeme** in der Seitenliste.
 4. Ändern Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Bereich den Wert für **Mindesteinrückung für Systeme mit Notenzeilenbeschriftungen**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Mindesteintrückung aller Systeme mit Notenzeilenbeschriftungen wird in den ausgewählten Layouts projektweit geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemeintrückungen](#) auf Seite 684

[Einrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 684

Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn von Partien ein-/ausblenden

Sie können Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn jeder Partie für jedes einzelne Layout separat ein- oder ausblenden. Diese Beschriftungen können für Spieler mit mehreren Instrumenten nützlich sein, um das für ihre Einzelstimmen-Layouts benötigte Instrument hervorzuheben, da diese normalerweise keine Notenzeilenbeschriftungen enthalten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn der Partien aus- bzw. einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Spieler** in der Seitenliste.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Abschnitt **Instrumentenwechsel** die Option **Instrumentenänderungs-Beschriftung zu Beginn der Partie anzeigen**.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Beschriftungen für Instrumentenwechsel werden im ersten Takt jeder Partie in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn **Instrumentenänderungs-Beschriftung zu Beginn der Partie anzeigen** aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn diese Option deaktiviert ist.

Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen

Transpositionen zeigen das Intervall zwischen der Note an, die ein Instrument spielt, und der klingenden Note, die dadurch erzeugt wird. Transponierende Instrumente wie z. B. F-Horn und B \flat -Klarinette werden üblicherweise mit ihrer Transposition (auch als »Instrumentenstimmung« bezeichnet) als Teil ihres Instrumenten- oder Layout-Namens angezeigt.

Je nachdem, welche Optionen für **Transposition zeigen** im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** für transponierende Instrumente eingestellt sind, werden Transpositionen möglicherweise auch dann in Notenzeilenbeschriftungen angezeigt, wenn Sie Transpositionen in den jeweiligen Layout-Optionen ausgeblendet haben.

Dorico Elements legt fest, dass häufig verwendete transponierende Instrumente wie B \flat -Klarinette und B \flat -Trompete Ihren Layout-abhängigen Einstellungen für das Anzeigen/Ausblenden von Instrumenten-Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen folgen.

Um das Verwirrungsrisiko zu mindern, ist für ungewöhnlichere transponierende Instrumente wie A-Klarinette oder E-Trompete festgelegt, dass ihre Transposition in Notenzeilenbeschriftungen immer angezeigt wird, selbst wenn Sie Instrumenten-Transpositionen im Layout ausgeblendet haben.

Sie können die Option **Layout-Optionen folgen** für **Transposition zeigen** im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** für jedes Instrument festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 101

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 105

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 109

Instrumenten-Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen

Sie können Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen in jedem Layout Ihres Projekts unabhängig ausblenden oder anzeigen. Beispielsweise können Sie Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen in vollständigen Partitur-Layouts ausblenden, in Einzelstimmen-Layouts jedoch anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Instrumenten-Transposition in Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Notenzeilen und Systeme** in der Seitenliste.
4. Aktivieren/deaktivieren Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Abschnitt die folgenden Optionen für **Instrumentenstimmung oder Transposition**:
 - **In vollständigen Notenzeilenbeschriftungen anzeigen**
 - **In abgekürzten Notenzeilenbeschriftungen anzeigen**
5. Optional: Wiederholen Sie Schritte 2 bis 4 für weitere Layouts.
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Instrumenten-Transpositionen werden in Notenzeilenbeschriftungen der entsprechenden Länge projektweit in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn das jeweilige Kontrollkästchen aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn es deaktiviert ist.

HINWEIS

Je nachdem, welche Optionen für **Transposition zeigen** im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** für transponierende Instrumente eingestellt sind, werden Transpositionen möglicherweise auch dann in Notenzeilenbeschriftungen angezeigt, wenn Sie Transpositionen in den jeweiligen Layout-Optionen ausgeblendet haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 105

Position von Instrumenten-Transpositionen in vollständigen Notenzeilenbeschriftungen ändern

Sie können die Position von Instrumenten-Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen ändern. Sie können in jedem Layout, unabhängig von anderen Layouts, vor oder nach den Instrumentennamen angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.











2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren Position für Instrumenten-Transposition Sie ändern möchten.
 Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
 3. Klicken Sie auf **Notenzeilen und Systeme** in der Seitenliste.
 4. Wählen Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Position der Instrumentenstimmung in vollständigen Notenzeilenbeschriftungen**:
 - **Anfang**
 - **Ende**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

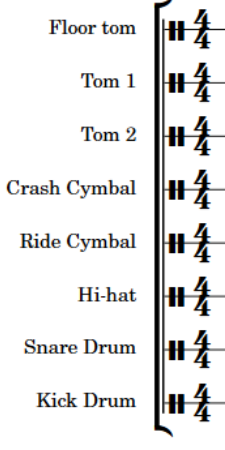
ERGEBNIS

Die Position von Instrumenten-Transpositionen relativ zu Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen wird in den ausgewählten Layouts projektweit geändert.

Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits

Welche Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits angezeigt werden, hängt davon ab, wie Kits in Ihrem Projekt dargestellt werden. Kits können als fünfzeiliges Notensystem, als Raster sowie als einzelige Instrumente angezeigt werden.

Darstellungs-Typ Perkussions-Kit	Notenzeilenbeschriftung	Beispiel
Fünfzeiliges Notensystem	Einzelner Instrumentenname, für den der Instrumentenname des Perkussions-Kits verwendet wird.	Percussion 
Raster	Mehrere Instrumentennamen: einer für jedes Instrument im Kit, an der Notenzeilenposition des jeweiligen Instruments positioniert. Notenzeilenbeschriftungen für Raster nutzen eine kleinere Schrift und einen anderen als den für Standardinstrumente verwendeten Absatzstil.	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: flex-start;"> <div style="margin-bottom: 2px;">Floor tom </div> <div style="margin-bottom: 2px;">Tom 1 </div> <div style="margin-bottom: 2px;">Tom 2 </div> <div style="margin-bottom: 2px;">Crash Cymbal </div> <div style="margin-bottom: 2px;">Ride Cymbal </div> <div style="margin-bottom: 2px;">Hi-hat </div> <div style="margin-bottom: 2px;">Snare Drum </div> <div style="margin-bottom: 2px;">Kick Drum </div> </div> 

Darstellungs-Typ Perkussions-Kit	Notenzeilenbeschriftung	Beispiel
Einzeilige Instrumente	Mehrere Instrumentennamen: einer für jedes Instrument im Kit, neben der jeweiligen Notenzeile positioniert. Notenzeilenbeschriftungen für einzeilige Instrumente verwenden dieselbe Schrift und denselben Absatzstil wie Notenzeilenbeschriftungen für Standardinstrumente.	

Sie können die Spielernamen, Layout-Namen und Instrumentennamen von Perkussions-Kits auf dieselbe Art ändern wie für andere Spieler und Instrumente. Um jedoch die Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits zu ändern, müssen Sie die Namen der einzelnen Instrumente in Perkussions-Kits je nach Darstellung Ihres Kits auf andere Arten ändern:

- Fünfzeiliges Notensystem: Öffnen Sie den Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** im **Spieler**-Bereich des Einrichten-Modus oder verwenden Sie das **Name**-Feld im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Namen des Kits zu ändern.
- Raster und einzeilige Instrumente: Öffnen Sie im Einrichten-Modus den Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** aus dem Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** heraus, um die Namen der einzelnen Instrumente zu ändern.

Bei Kit-Instrumenten stehen dieselben Felder und Optionen für Instrumentennamen zur Verfügung wie bei gestimmten Standardinstrumenten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 101
[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 100
[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 113
[Ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 744
[Darstellungsart von Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 751

Notenzeilen

Eine Notenzeile ist eine Linie oder eine Gruppe von Linien, auf denen musikalische Noten notiert werden, um die Tonhöhe und die Rhythmik der Musik anzugeben. Gestimmte Instrumente nutzen die traditionelle Notenzeile aus fünf Linien, während ungestimmte Instrumente häufig in einer Notenzeile mit einer einzigen Linie notiert werden.

Bei Notenzeilen aus fünf Linien werden Noten auf den Linien und in den Zwischenräumen gesetzt, und Sie können außerdem Hilfslinien über/unter der Notenzeile verwenden, um Noten darzustellen, deren Tonhöhen innerhalb der regulären Notenzeile keinen Platz finden.



Eine Phrase in einer Notenzeile mit fünf Linien



Dieselbe Phrase in einer Notenzeile mit einer einzelnen Linie

Die Tonhöhe und das Register von Noten in Notenzeilen mit fünf Linien werden durch Schlüssel bestimmt, die außerdem mit Oktavzeichen kombiniert werden können, um anzugeben, welche Tonhöhen die Instrumentalisten spielen sollen.

In Notenzeilen mit fünf Linien für ungestimmte Perkussions-Kits entsprechen die einzelnen Notenzeilenpositionen unterschiedlichen Perkussioninstrumenten.



Da es häufig notwendig ist, in verschiedenen Layouts je nach deren Typ unterschiedliche Notenzeilengrößen zu verwenden, um z. B. in Gesamtpartitur-Layouts kleinere Notenzeilen anzuzeigen als in Einzelstimmen-Layouts, können Sie in Dorico Elements einzelne Aspekte von Notenzeilen unter **Einrichten > Layout-Optionen** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schlüssel](#) auf Seite 477

[Oktavzeichen](#) auf Seite 482

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 750

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 306

Layout-bezogene Optionen für Notenzeilen

Sie können in jedem einzelnen Layout projektweit gültige Einstellungen für Notenzeilen vornehmen.

Im Bereich **Spatiumsgröße** der Seite **Seite einrichten** unter **Einrichten > Layout-Optionen** können Sie die Größe von Notenzeilen in jedem einzelnen Layout ändern.

Auf der Seite **Notenzeilen und Systeme** der **Layout-Optionen** können Sie andere Aspekte von Notenzeilen ändern. Sie können z. B. ändern, welche Notenzeilenbeschriftungen an Systemen angezeigt werden, das erste System in jeder Partie einrücken und eine feste Anzahl von Takten für jedes System angeben. Außerdem können Sie auswählen, über den Notenzeilen welcher Instrumentenfamilien Systemobjekte angezeigt werden.

HINWEIS

- Wenn die Größe der Schriftstile für Systemobjekte auf **Notenzeilenabhängig** eingestellt ist, wirkt sich die Notenzeilengröße der obersten Notenzeile in jeder Instrumentenfamilie auf die Größe von Systemobjekten aus, sofern diese über der jeweiligen verklammerten Gruppe angezeigt werden. Schriftstile, die auf **Absolut** gesetzt sind, werden von der Notenzeilengröße nicht beeinflusst.
- Systemobjekte werden nur über verklammerten Gruppen in Ihrem Projekt angezeigt. Wenn Sie keine Klammern haben, werden Systemobjekte nur am oberen Rand von Systemen angezeigt.

Sie können Systemtrennzeichen zwischen Systemen anzeigen, wenn die Systeme eine Mindestanzahl von Spielern enthalten. Außerdem können Sie die Darstellung von Systemtrennzeichen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notenzeilengröße in Layouts ändern](#) auf Seite 677
- [Systemobjekte](#) auf Seite 682
- [Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 683
- [Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 306
- [Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 468

Notenzeilengröße

Die Notenzeilengröße beschreibt den Abstand zwischen den obersten und untersten Linien von Notenzeilen und kann als Punktgröße oder in Millimetern angegeben werden. Einzelne Notenzeilen können Sie auf Basis der Standard-Notenzeilengröße im Layout skalieren. Die optimale Notenzeilengröße hängt vom vorgesehenen Zweck des Layouts ab.

Umfassende Orchester-Gesamtpartituren erfordern eine deutlich geringere Notenzeilengröße als Einzelstimmen, in denen die Noten groß genug sein müssen, um für Spieler leicht lesbar zu sein. Wenn die Notenzeilengröße in dicht gesetzten Partituren zu groß ist, können sich Notenzeilen überlappen und die Noten unleserlich werden.

In Dorico Elements können Sie die Notenzeilengröße anhand der Rastralgröße und der Spatiumsgröße festlegen, je nachdem, welche Maßeinheit für die ausgewählten Layouts besser geeignet ist.

- Die Rastralgröße ist die Höhe der gesamten Notenzeile von der untersten bis zur obersten Linie.
- Die Spatiumsgröße ist der Abstand zwischen zwei Notenzeilenlinien.

Wenn Sie die Notenzeilengröße für Layouts in den **Layout-Optionen** ändern, empfehlen wir Ihnen, eine der voreingestellten Rastralgrößen zu verwenden, da diese auf traditionellen und allgemein anerkannten Notenzeilengrößen basieren, die im Notensatz häufig zum Einsatz kommen.

HINWEIS

Die Größe von Notenzeilen kann sich auf die Größe von Systemobjekten auswirken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemobjekte](#) auf Seite 682

Notenzeilengröße in Layouts ändern

Sie können die Notenzeilengröße projektweit für jedes Layout in Ihrem Projekt ändern. Z. B. können Sie eine geringe Notenzeilengröße in Gesamtpartitur-Layouts, aber eine höhere Notenzeilengröße in Einzelstimmen-Layouts nutzen.

HINWEIS

Wenn die Größe der Schriftstile für Systemobjekte auf **Notenzeilenabhängig** eingestellt ist, wirkt sich die Notenzeilengröße der obersten Notenzeile in jeder Instrumentenfamilie auf die Größe von Systemobjekten aus, sofern diese über der jeweiligen verklammerten Gruppe angezeigt werden. Schriftstile, die auf **Absolut** gesetzt sind, werden von der Notenzeilengröße nicht beeinflusst.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren Notenzeilengröße Sie ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Seite einrichten** in der Seitenliste.
4. Wählen Sie im Abschnitt **Spatiumsgröße** aus dem Menü **Rastralgröße** die gewünschte Notenzeilengröße aus.

HINWEIS

Wenn Sie **Benutzerdefiniert** auswählen, können Sie einen benutzerdefinierten, in Millimetern ausgedrückten Wert im Feld **Spatiumsgröße** festlegen.

Sie können einen **benutzerdefinierten** Wert auch festlegen, indem Sie den Wert ändern, wenn eine voreingestellte **Rastralgröße** ausgewählt ist.

5. Optional: Wiederholen Sie Schritte 2 bis 4 für weitere Layouts.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Notenzeilengröße in den ausgewählten Layouts wird projektweit geändert.

TIPP

Sie können die Notenzeilengröße auch ab bestimmten Positionen in Layouts ändern und die Größe einzelner Notenzeilen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 468

[Systemobjekte](#) auf Seite 682

[Größe einzelner Notenzeilen ändern](#) auf Seite 678

Größe einzelner Notenzeilen ändern

Sie können die Größe einzelner Notenzeilen unabhängig von anderen Notenzeilen oder Ihren Layout-Einstellungen ändern. In Einzelstimmen für Klavierbegleitung wird z. B. die Solopassage des Instruments, das vom Klavier begleitet wird, häufig in einer kleineren Notenzeile angegeben.



Eine Klavier-Einzelstimme mit einer kleineren Viola-Notenzeile darüber

Sie können die Größe einzelner Notenzeilen um einen festgelegten Skalierungsfaktor ändern, der als Prozentsatz der normalen Notenzeilengröße im Layout oder anhand einer benutzerdefinierten Skala ausgedrückt wird.

TIPP

Wenn Sie für eine alternative Version einer Passage die Notenzeilengröße ändern möchten, können Sie stattdessen eine Ossia-Notenzeile hinzufügen und diese in bestimmten Regionen anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile aus, dessen Größe Sie ändern möchten.

HINWEIS

Sie können nur die Größe einer Notenzeile auf einmal ändern.

2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notenzeilengröße** > [**Notenzeilengröße**]. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
3. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße** wählen, müssen Sie die Notenzeilengröße im folgenden Dialog **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße** einstellen.

ERGEBNIS

Die Größe der ausgewählten Notenzeile wird geändert. Diese Methoden funktionieren auch mit anderen Möglichkeiten zum Ändern der Notenzeilengröße, etwa mit der Größenänderung aller Notenzeilen im Layout oder der Änderung der Größe von Notenzeilen ab einer bestimmten Position.

HINWEIS

- Das Ändern der Notenzeilengröße einzelner Notenzeilen wirkt sich auf die Notenzeilengröße aller Instrumente dieses Spielers aus.
- Änderungen an der Größe einzelner Notenzeilen wirken sich auf ihre Größe in der gesamten Partie aus.

- Wenn die Größe der Schriftstile für Systemobjekte auf **Notenzeilenabhängig** eingestellt ist, wirkt sich die Notenzeilengröße der obersten Notenzeile in jeder Instrumentenfamilie auf die Größe von Systemobjekten aus, sofern diese über der jeweiligen verklammerten Gruppe angezeigt werden. Schriftstile, die auf **Absolut** gesetzt sind, werden von der Notenzeilengröße nicht beeinflusst.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilengröße in Layouts ändern](#) auf Seite 677

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 468

[Systemobjekte](#) auf Seite 682

Benutzerdefinierte Notenzeilengröße (Dialog)

Im Dialog **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße** können Sie die Größe von einzelnen Notenzeilen um einen benutzerdefinierten Skalierungsfaktor ändern.

- Sie öffnen den Dialog **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße**, indem Sie ein Objekt im Notenbereich auswählen und **Bearbeiten > Notenzeilengröße > Benutzerdefinierte Notenzeilengröße** wählen.

Default staff size: 4.96pt staff = 7.0mm staff

Rastral size: Custom

Scale factor: 72 %

New staff size: 3.57pt staff = 5.0mm staff

Cancel OK

Benutzerdefinierte Notenzeilengröße (Dialog)

Der Dialog **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße** enthält die folgenden Optionen:

Standard-Notenzeilengröße

Zeigt die Standardgröße von Notenzeilen im ausgewählten Layout an. Diese Größe wird auf der Seite **Seite einrichten** unter **Einrichten > Layout-Optionen** festgelegt. Die Standard-Notenzeilengröße wird sowohl als Punktgröße als auch in Millimetern ausgedrückt.

Rastralgröße

Hier können Sie die Rastralgröße auswählen, die als Basis für Ihre benutzerdefinierte Notenzeilengröße dienen soll.

Skalierungsfaktor

Legt die benutzerdefinierte Notenzeilengröße als Prozentsatz der ausgewählten Rastralgröße fest.

Neue Notenzeilengröße

Zeigt die neue benutzerdefinierte Notenzeilengröße für die ausgewählte Notenzeile als Ergebnis der Änderungen an, die Sie im Dialog vorgenommen haben.

Die neue Notenzeilengröße wird sowohl als Punktgröße als auch in Millimetern ausgedrückt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Größe einzelner Notenzeilen ändern](#) auf Seite 678

Zusätzliche Notenzeilen

In Dorico Elements können Sie zusätzliche Notenzeilen zu jedem Instrument hinzufügen, um z. B. komplexe kontrapunktische Musik besser lesbar zu machen, da diese auf mehr Notenzeilen verteilt wird als es für dieses Instrument üblich ist.

The image shows a musical score snippet for Debussy's 'Feuilles mortes'. It features three staves. The top staff is marked 'Plus lent' and 'ppp'. The middle staff is marked 'p marqué' and contains triplets. The bottom staff is marked 'ppp' and 'mf'. The score includes various musical notations such as slurs, accents, and dynamic markings.

Ein Auszug aus Debussys Klavierauftakt „Feuilles mortes“ mit drei Notenzeilen

In Dorico Elements können Sie keine zusätzlichen Notenzeilen hinzufügen. Zusätzliche Notenzeilen werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren, das diese enthält.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ossia-Notenzeilen](#) auf Seite 680

Ossia-Notenzeilen

Ossia-Notenzeilen sind kleinere Notenzeilen, die ober-/unterhalb der Hauptzeile eines Instruments angezeigt werden. Sie werden verwendet, um alternative Phrasen anzuzeigen, die anstelle der ursprünglichen Phrase gespielt werden können, wie Vorschläge für Ornamente, alternative Notationen aus anderen Quellen oder eine vereinfachte Version.

The image shows a musical score snippet for a piano part. It features three staves. The top staff is marked 'Piano' and 'p'. The middle staff is marked 'Péd.' and contains a sequence of notes with fingerings (2, 1, 2, 1, 2, 1). The bottom staff is marked 'Più facile' and contains a simplified version of the same sequence. The score includes various musical notations such as slurs, accents, and dynamic markings.

Eine Ossia-Notenzeile unter der linken Klavier-Notenzeile zeigt eine einfachere Alternative

Sie können in Dorico Elements keine Ossia-Notenzeilen hinzufügen. Ossia-Notenzeilen werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren, das diese enthält.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zusätzliche Notenzeilen](#) auf Seite 680

Systemtrennzeichen

Systemtrennzeichen werden zur Unterscheidung verschiedener Systeme verwendet, wenn diese auf derselben Seite angezeigt werden. Sie werden in der Regel als zwei dicke, parallel verlaufende, angewinkelte Linien links neben den ersten Taktstrichen angezeigt.

In Dorico Elements werden die äußeren Ränder der Systemtrennzeichen an den entsprechenden Rändern der Notenrahmen ausgerichtet.



Ein Systemtrennzeichen zwischen zwei Systemen in einem Streichquartett

Sie können auch andere Bedingungen für das Einblenden von Systemtrennzeichen festlegen und deren Darstellung in den einzelnen Layouts unabhängig voneinander ändern.

Systemtrennzeichen anzeigen

Sie können die Bedingungen ändern, unter denen Systemtrennzeichen angezeigt werden. So können Sie unter anderem für jedes Layout einzeln die Mindestanzahl der Spieler festlegen, die erforderlich ist, damit sie angezeigt werden. Dies empfiehlt sich zum Beispiel, wenn Systemtrennzeichen nur zwischen Systemen mit einer unterschiedlichen Anzahl von Notenzeilen angezeigt werden sollen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Trennzeichen angezeigt werden sollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Notenzeilen und Systeme** in der Seitenliste.
4. Wählen Sie im **Systemtrennzeichen**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Systemtrennzeichen anzeigen**:
 - **Wenn Anzahl von Notenzeilen abweicht**
 - **Wenn Mindestanzahl von Spielern vorhanden**
5. Optional: Wenn Sie **Wenn Mindestanzahl von Spielern vorhanden** ausgewählt haben, ändern Sie den Wert für **Mindestanzahl von Spielern**.

6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Systemtrennzeichen werden zwischen Systemen in jeder Partie in den ausgewählten Layouts angezeigt, die die festgelegte Mindestanzahl von Spielern enthält oder eine abweichende Anzahl an Notenzeilen aufweist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 306

Länge von Systemtrennzeichen projektweit ändern

Sie können die Länge der Systemtrennzeichen in den einzelnen Layouts unabhängig voneinander ändern, um zum Beispiel in Layouts mit vollständigen Notenzeilenbeschriftungen längere Systemtrennzeichen anzuzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Trennzeichen angezeigt werden sollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
 3. Klicken Sie auf **Notenzeilen und Systeme** in der Seitenliste.
 4. Wählen Sie im **Systemtrennzeichen**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Darstellung** aus:
 - **Standard**
 - **Lang**
 - **Extralang**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

Systemobjekte

Systemobjekte sind Objekte, die für alle Notenzeilen im System gelten, aber nicht an jeder einzelnen Notenzeile angezeigt werden müssen. Tempomarkierungen und Studierzeichen müssen z. B. für alle Spieler sichtbar sein, würden aber eine Orchester-Gesamtpartitur unübersichtlich und schwer lesbar machen, wenn sie an jeder Notenzeile angezeigt würden.

In Dorico Elements gelten die folgenden Objekte als Systemobjekte:

- Studierzeichen
- Wiederholungsenden
- Wiederholungsmarker
- Systemtext
- Tempomarkierungen
- Über der Notenzeile angezeigte Taktarten

Sie können mehrere Systemobjekte an mehreren Positionen in jedem System anzeigen, indem Sie sie über mehreren Instrumentenfamilien anzeigen. Sie möchten diese möglicherweise über den Holzbläser-, Blechbläser-, Perkussions- und Streicherfamilien anzeigen. In einer Orchester-

Gesamtpartitur würde dadurch gewährleistet, dass Systemobjekte gleichmäßig über die Seite verteilt sind, so dass keine Notenzeile zu weit von diesen wichtigen Markierungen entfernt ist.

HINWEIS

- Systemobjekte werden nur über Instrumentenfamilien angezeigt, die per Klammer oder Akkolade miteinander verbunden sind.
- Wenn die Größe der Schriftstile für Systemobjekte auf **Notenzeilenabhängig** eingestellt ist, wirkt sich die Notenzeilengröße der obersten Notenzeile in jeder Instrumentenfamilie auf die Größe von Systemobjekten aus, sofern diese über der jeweiligen verklammerten Gruppe angezeigt werden. Schriftstile, die auf **Absolut** gesetzt sind, werden von der Notenzeilengröße nicht beeinflusst.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammern gemäß den Projektvorlage-Kategorien](#) auf Seite 60

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 468

[Studierzeichen](#) auf Seite 605

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 692

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 619

[Große Taktarten](#) auf Seite 721

[Text eingeben](#) auf Seite 275

Positionen von Systemobjekten ändern

Sie können die Positionen von Systemobjekten in jedem einzelnen Layout ändern, indem Sie ändern, über welchen Instrumentenfamilien Systemobjekte angezeigt werden. Verschiedene Elemente werden als Systemobjekte bezeichnet, dazu zählen Studierzeichen, Tempomarkierungen, Wiederholungsmarker und Wiederholungsenden.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Instrumentenfamilien, über denen Systemobjekte angezeigt werden, ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Notenzeilen und Systeme** in der Seitenliste.
4. Aktivieren Sie im **Systemobjekte**-Bereich die Kontrollkästchen für die Instrumentenfamilien, über denen Systemobjekte angezeigt werden sollen.
5. Optional: Aktivieren Sie **Wiederholungsenden zusätzlich unter unterster Notenzeile anzeigen**.
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Systemobjekte werden in jeder verklammerten Gruppe angezeigt, die Sie auswählen, über der obersten Notenzeile, sofern eine verklammerte Gruppe für die jeweilige Instrumentenfamilie in den ausgewählten Layouts enthalten ist. Wenn Sie **Wiederholungsenden zusätzlich unter unterster Notenzeile anzeigen** aktivieren, werden Wiederholungsenden auch unter der untersten Notenzeile angezeigt.

HINWEIS

Systemobjekte werden nur über Instrumentenfamilien angezeigt, die per Klammer oder Akkolade miteinander verbunden sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemobjekte](#) auf Seite 682

[Klammern gemäß den Projektvorlage-Kategorien](#) auf Seite 60

Systemeintrückungen

Systemeintrückungen steuern den Abstand zwischen dem linken Seitenrand und dem Beginn von Notensystemen. Traditionell wird das erste System in Einzelstimmen-Layouts eingerückt, aber in der modernen Anwendung ist dies nicht immer notwendig.

The image shows a musical score for violin in G major (one sharp) and 4/4 time. The tempo is 'Andante mosso' and the dynamics are 'p'. The first system begins with a whole rest (marked '1') followed by a series of eighth notes (marked '3'). The second system begins with a whole rest (marked '6') followed by a series of eighth notes (marked '4').

Violinstimme, bei der das erste System eingerückt ist

In Dorico Elements werden Systemeintrückungen automatisch angepasst, um Notenzeilenbeschriftungen unterzubringen. Wenn ein System z. B. eine Notenzeilenbeschriftung enthält, die erheblich länger ist als die Systemeintrückung, vergrößert Dorico Elements die Einrückung am betreffenden System, um sicherzustellen, dass die Beschriftung lesbar bleibt und nicht am linken Rand abgeschnitten wird oder mit den Noten kollidiert.

Sie können sowohl die Mindesteintrückung von Systemen mit Notenzeilenbeschriftungen als auch die Einrückung des ersten Systems in jedem Layout unabhängig ändern. Außerdem können Sie die Systemeintrückung zu Beginn und am Ende einzelner Systeme unabhängig Ihrer layoutspezifischen Einstellungen anpassen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mindesteintrückung für Systeme mit Notenzeilenbeschriftungen ändern](#) auf Seite 670

Einrückung des ersten Systems ändern

Standardmäßig ist in Dorico Elements das erste System in Einzelstimmen-Layouts eingerückt. Sie können die Einrückung des ersten Systems in jedem Layout unabhängig von anderen Layouts ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren erste Systemeintrückung Sie ändern möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.

3. Klicken Sie auf **Notenzeilen und Systeme** in der Seitenliste.

4. Ändern Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Bereich den Wert für **Erstes System in Partie einrücken um**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Einrückung des ersten Systems wird in den ausgewählten Layouts projektweit geändert. Dies gilt für alle Partien.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemeinrückungen](#) auf Seite 684

[Mindesteinrückung für Systeme mit Notenzeilenbeschriftungen ändern](#) auf Seite 670

Divisi

In Divisi werden Spieler aufgeteilt oder »unterteilt«, um mehrere Notenlinien zu spielen, normalerweise für eine kurze Passage, bevor die Spieler wieder gemeinsam oder »tutti« spielen. Divisi-Passagen können mit allen Linien auf einer einzelnen Notenzeile oder über mehrere Notenzeilen hinweg notiert werden.

Divisi ist eine Technik, die am häufigsten bei der Notation für Streichorchester verwendet wird, da die Streichersektion typischerweise eine große Anzahl von Spielern im Vergleich zur Anzahl der Notenzeilen enthält. Beispielsweise haben große Orchester in der Regel zwölf erste Geigen, die alle die meiste Zeit dieselbe Einzelstimme spielen. Die Aufteilung dieser Spieler in mehrere Einzelstimmen ermöglicht es Komponisten, komplexere kontrapunktische Musik zu schreiben.

The image shows a musical score for Violin I. It consists of three staves. The top staff is labeled 'Solo' and contains a single note with a long sustain line. The middle staff is labeled 'Vln I 1' and contains a melody starting with a first finger fingering '1' and a dynamic marking 'p dolce'. The bottom staff is labeled 'Vln I 2' and contains a melody starting with a second finger fingering '2' and a dynamic marking 'p'. A bracket above the Solo staff indicates it is part of the Divisi group.

Ein Beispiel für einen Divisi-Wechsel in einem Part der ersten Geige, der in zwei Abschnitte und eine Sololinie unterteilt wird

Wenn die Aufteilung relativ einfach ist, ist es möglich, alle Teile auf das gleiche Notensystem zu schreiben und den Abschnitt mit einem Hinweis darauf zu versehen, wie viele Spieler für jede Linie benötigt werden, wenn nötig.

Wenn ein Abschnitt jedoch in mehrere Einzelstimmen unterteilt ist, die zu unterschiedlich sind, um auf einer einzelnen Notenzeile klar geschrieben zu werden, ist es notwendig, sie auf mehrere Notenzeilen aufzuteilen. In Dorico Elements ermöglichen es Ihnen die Divisi-Änderungen, Abschnitte in jede mögliche Anzahl an Einzelstimmen mit jeder möglichen Anzahl an Notenzeilen aufzuteilen. Sie können bei Bedarf auch Sololinien und Gruppennotenzeilen einfügen.

In Dorico Elements können Sie keine Divisi-Änderungen einfügen oder bearbeiten. Divisi-Änderungen werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren, in dem sie enthalten sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zusätzliche Notenzeilen](#) auf Seite 680

Notenhäse

Notenhäse sind vertikale Linien, die in halben Noten oder kürzeren Notenwerten von Notenköpfen abgehen. In Verbindung mit dem Notenkopf-Design dienen sie zur eindeutigen Kennzeichnung des Notenwertes.

Viertelnoten und Achtelnoten besitzen z. B. beide ausgefüllte schwarze Notenköpfe und Notenhäse, allerdings kommt bei Achtelnoten ein Fähnchen am Notenhals hinzu. Sechzehntelnoten haben zwei Fähnchen, Zweiunddreißigstelnoten drei Fähnchen usw. Die Länge von Notenhäsen wird in Dorico Elements standardmäßig automatisch angepasst, um mehr bzw. weniger Fähnchen unterzubringen.



Noten mit Notenhäsen, von halben Noten links bis zu einer Hundertachtundzwanzigstelnote rechts

Die Häse von Noten und Akkorden können nach oben oder nach unten zeigen, je nach den Notensatz-Konventionen und dem Kontext der Noten. In Chormusik, die in zwei Notenzeilen notiert wird, zeigen z. B. die Häse von Noten in Sopran- und Tenorpassagen nach oben, während Notenhäse in Alt- und Basspassagen nach unten zeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Halslänge](#) auf Seite 691

Notenhalsrichtung

In Dorico Elements gelten für die Halsrichtung von Noten und Akkorden Regeln, die auf den Konventionen des Notensatzes aufbauen.

Die Halsrichtung wird automatisch ermittelt, Sie können aber die Halsrichtung einzelner Noten, Akkorde oder einer ganzen Stimme manuell ändern. Welche Regeln angewandt werden, hängt von folgenden Faktoren ab:

- Wie viele Stimmen in der Notenzeile aktiv sind.
- Ob es um Noten, Akkorde oder Balkengruppen von Noten geht.
- Ob Noten im selben Akkord oder Noten in derselben Balkengruppe auf mehrere Notenzeilen verteilt sind.

Einzelne Noten in einzelnen Stimmen

In einer Notenzeile mit fünf Linien, in der nur eine Stimme aktiv ist, wird die Standard-Halsrichtung einer einzelnen Note durch ihre Position in der Notenzeile bestimmt.

- Wenn sich die Note über der mittleren Linie befindet, zeigt ihr Hals nach unten.
- Wenn sich die Note unter der mittleren Linie befindet, zeigt ihr Hals nach oben.
- Wenn sich die Note auf der mittleren Linie der Notenzeile befindet, wird ihre Halsrichtung durch die Halsrichtungen angrenzender Noten, Balkengruppen oder Akkorde bestimmt.

Wenn diese dieselbe Halsrichtung haben, wird die Note an sie angepasst. Wenn die angrenzenden Noten, Balkengruppen oder Akkorde unterschiedliche Halsrichtungen haben oder es keine angrenzenden Noten, Balkengruppen oder Akkorde gibt, folgt die Note der Standard-Halsrichtung.

Die Standard-Halsrichtung hängt vom Instrumenten-Typ ab. Standardmäßig zeigen die Häse von Noten auf den Mittellinien von Notenzeilen bei Instrumenten-Notenzeilen nach unten und bei Gesangs-Notenzeilen nach oben, damit sie nicht mit dem Liedtext kollidieren.



Die Häse der Noten auf der mittleren Linie zeigen nach oben, weil der Hals der vierten Note nach oben zeigt



Die Häse der Noten auf der mittleren Linie zeigen nach unten, weil der Hals der vierten Note nach unten zeigt

Standardmäßig werden Noten zuerst in eine Hals-aufwärts-Stimme eingegeben; Dorico Elements behandelt diese Noten als die einzige Stimme in der Notenzeile, bis Sie weitere Stimmen eingeben.

Einzelne Noten in mehreren Stimmen

Wenn es mehrere Stimmen in einer Notenzeile gibt und alle von ihnen Noten enthalten, wird die Halsrichtung der Noten durch die Halsrichtung ihrer Stimme bestimmt. Die Häse von Noten in Hals-aufwärts-Stimmen zeigen nach oben und die Häse von Noten in Hals-abwärts-Stimmen zeigen nach unten. Dies gilt selbst dann, wenn die Notenhäse gemäß ihrer Position in der Notenzeile normalerweise in die andere Richtung zeigen würden.

HINWEIS

Die Reihenfolge, in der Noten zwischen verschiedenen Hals-aufwärts-Stimmen und verschiedenen Hals-abwärts-Stimmen angezeigt werden, hängt von ihrer Tonhöhe ab. Sie können auch den Stimmspaltenindex einzelner Noten ändern.

Wenn es mindestens einen Takt lang nur Noten in einer Stimme gibt, ändert Dorico Elements die Richtungen der Notenhäse so, dass sie die Standardrichtung für ihre jeweiligen Tonhöhen aufweisen. Wenn eine Notenzeile z. B. eine einzelne Hals-aufwärts-Stimme und eine einzelne Hals-abwärts-Stimme enthält, aber nur die Hals-abwärts-Stimme Noten oder Pausen enthält, können die Häse von Noten in der Hals-abwärts-Stimme je nach ihrer Position in der Notenzeile nach oben zeigen. Indem Sie jedoch Pausen oder implizite Pausen in leeren Stimmen anzeigen, erzwingen Sie, dass die Halsrichtung von Noten der Halsrichtung ihrer Stimme folgt.



Noten in einer Hals-aufwärts-Stimme, blau dargestellt.



Noten in einer Hals-abwärts-Stimme, lila dargestellt. Trotz der Hals-abwärts-Stimme zeigen die Notenhäse nach oben, weil es keine anderen Stimmen gibt.



Wenn sich Noten in Hals-aufwärts- und Hals-abwärts-Stimmen im selben Takt befinden, wird die Halsrichtung automatisch geändert.

Akkorde in einzelnen Stimmen

Die Halsrichtung für einen Akkord in einer einzelnen Stimme wird durch das Gleichgewicht der Noten über/unter der mittleren Linie der Notenzeile bestimmt.

- Wenn sich die am weitesten von der mittleren Linie entfernte Note über der mittleren Linie befindet, zeigt der Hals des Akkords nach unten.
- Wenn sich die am weitesten von der mittleren Linie entfernte Note unter der mittleren Linie befindet, zeigt der Hals des Akkords nach oben.
- Wenn der Akkord auf beiden Seiten der mittleren Linie der Notenzeile vollkommen ausgeglichen ist, wird seine Halsrichtung durch die Halsrichtungen angrenzender Noten, Balkengruppen oder Akkorde bestimmt. Wenn diese dieselbe Halsrichtung haben, wird der Akkord an sie angepasst. Wenn die angrenzenden Noten, Balkengruppen oder Akkorde unterschiedliche Halsrichtungen haben, folgen Akkorde mit ausgeglichener Notenverteilung der Standard-Halsrichtung.

Die Standard-Halsrichtung hängt vom Instrumenten-Typ ab. Standardmäßig zeigen die Häse von Noten auf den Mittellinien von Notenzeilen bei Instrumenten-Notenzeilen nach unten und bei Gesangs-Notenzeilen nach oben, damit sie nicht mit dem Liedtext kollidieren.

Balkengruppen in einzelnen Stimmen

Die Halsrichtung innerhalb von Balkengruppen wird durch das Verhältnis von Noten in der Balkengruppe bestimmt, die sich über bzw. unter der mittleren Linie der Notenzeile befinden.

- Wenn sich die Mehrheit der Noten in der Balkengruppe über der mittleren Linie befindet, zeigen die Notenhäse nach unten.
- Wenn sich die Mehrheit der Noten in der Balkengruppe unter der mittleren Linie befindet, zeigen die Notenhäse nach oben.
- Wenn die Anzahl von Noten auf beiden Seiten der mittleren Linie der Notenzeile innerhalb der Balkengruppe vollkommen ausgeglichen ist, wird ihre Halsrichtung durch die Halsrichtungen angrenzender Noten, Balkengruppen oder Akkorde bestimmt. Wenn diese dieselbe Halsrichtung haben, wird die Balkengruppe an sie angepasst. Wenn die angrenzenden Noten, Balkengruppen oder Akkorde unterschiedliche Halsrichtungen haben, folgen ausgeglichen verteilte Balkengruppen der Standard-Halsrichtung.

Die Standard-Halsrichtung hängt vom Instrumenten-Typ ab. Standardmäßig zeigen die Häse von Noten auf den Mittellinien von Notenzeilen bei Instrumenten-Notenzeilen nach unten und bei Gesangs-Notenzeilen nach oben, damit sie nicht mit dem Liedtext kollidieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 767

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 647

[Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 764

[Standard-Halsrichtung von Stimmen ändern](#) auf Seite 690

[Änderungen der Halsrichtung entfernen](#) auf Seite 691

Halsrichtung von Noten ändern

Sie können die Halsrichtung jeder Note manuell ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Halsrichtung Sie ändern möchten.
2. Ändern Sie die Halsrichtung auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Hals** > **Hals aufwärts erzwingen**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Hals** > **Hals Abwärts erzwingen**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Halsrichtung der ausgewählten Noten wird geändert. Die ausgewählten Noten folgen der jeweiligen Halsrichtung, selbst wenn Sie ihre Tonhöhe später so ändern, dass normalerweise eine andere Halsrichtung erforderlich wäre.

HINWEIS

Dies ändert nichts daran, zu welcher Stimme Noten gehören.

BEISPIEL



Häse in unterschiedlichen Stimmen, die in dieselbe Richtung zeigen



Häse in derselben Stimme, die in dieselbe Richtung zeigen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 292

Standard-Halsrichtung von Stimmen ändern

Sie können die Standard-Halsrichtung von Stimmen, auch solche mit Streichnotation, nach deren Eingabe ändern.

HINWEIS

Dadurch wird die implizite Halsrichtung einer Stimme geändert, nicht jedoch zwangsläufig die Halsrichtung aller Noten in einstimmigen Kontexten. Halsrichtungen werden in Dorico Elements automatisch geändert, wenn nur eine Stimme Noten enthält.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eine Note oder einen Akkord in der Stimme aus, deren Halsrichtung Sie ändern möchten.
2. Ändern Sie die Standard-Halsrichtung der ausgewählten Stimme auf eine der folgenden Weisen:
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Stimmen > Häse abwärts als Standard**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Stimmen > Häse aufwärts als Standard**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 687

Änderungen der Halsrichtung entfernen

Sie können Änderungen an der Richtung von Notenhäsen entfernen und Notenhäse wieder auf ihre Standardrichtung zurücksetzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, bei denen Sie Änderungen an der Halsrichtung entfernen möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Hals > Erzwungene Halsrichtung entfernen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Alle Halsrichtungsänderungen werden von den ausgewählten Noten entfernt. Die Häse der ausgewählten Noten werden auf ihre Standardrichtungen zurückgesetzt.

HINWEIS

Alternativ können Sie die Halsrichtung auch in die entgegengesetzte Richtung ändern. Eine erzwungene Halsrichtung wird jedoch später nicht automatisch geändert, wenn Sie z. B. die Tonhöhe der betreffenden Noten ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 689

Halslänge

Um die Länge von Notenhäsen festzulegen, kommen in Dorico Elements anerkannte Standards für die Darstellung von Notenhäsen an unterschiedlichen Positionen in Notenzeilen zum Einsatz.

Getrennte Häse für alterierte Primen

Getrennte Häse können in Akkorden mit alterierten Primen verwendet werden. Der Hauptkorpus des Akkords wird wie gewöhnlich angezeigt, wobei jedoch ein zweiter Notenhals vom Haupthals abzweigt und Notenköpfe in alterierten Primen mit dem Akkord verbindet.



Akkord mit getrenntem Notenhals

Dies ist die standardmäßige Darstellung alterierter Primen in Dorico Elements.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Alterierte Primen](#) auf Seite 423

[Darstellung von alterierten Primen ändern](#) auf Seite 423

Tempomarkierungen

Tempomarkierungen geben an, wie schnell Musik gespielt wird, häufig anhand einer Kombination von Textanweisungen und Metronomangaben. Sie werden auch als »Tempoänderungen« oder »Tempoangaben« bezeichnet.

Eine Tempomarkierung kann aus Textanweisungen, einer Metronomangabe oder einer Kombination aus beidem bestehen.

The image shows three examples of musical notation in 3/4 time. The first example is a single staff with a whole rest, preceded by the text 'Assez animé ♩ = 144'. The second example is a single staff with a series of chords, preceded by 'Assez animé ♩ = 144'. The third example is a single staff with a series of eighth notes, preceded by 'pp très rythmé, léger'.

Tempo-Markierung mit Textanweisung auf Französisch und Metronom-Markierung

Textanweisungen werden für gewöhnlich in italienischer Sprache gegeben, z. B. *Largo* oder *Allegretto*, aber auch andere Sprachen wie Englisch, Französisch und Deutsch sind mittlerweile weitgehend anerkannt. Die Textanweisung kann einfach ausdrücken, wie schnell die Musik gespielt werden soll, aber auch deren Charakter vorgeben. *Grave* bedeutet z. B. langsam, aber auch feierlich und traurig, während *Vivo* sowohl schnell als auch lebendig und munter bedeutet.

Metronomangaben drücken die Geschwindigkeit der Musik in Beats per Minute (Zählzeiten pro Minute) oder »bpm« aus. Metronomangaben können anhand einer festen bpm-Zahl oder eines Bereichs von möglichen Werten gemacht werden.

Allmähliche Tempoänderungen geben eine Veränderung des Tempos über einen vorgegebenen Zeitraum an. Sie können unterschiedlich ausgedrückt werden, z. B. mit oder ohne Fortsetzungslinie oder durch Aufteilen des Textes in Silben, die über die Dauer der Änderung verteilt werden.

Tempomarkierungen werden in Fettschrift mit hoher Punktgröße gemacht, um auf der Seite klar erkennbar zu sein. Normalerweise verwenden sie keine Kursivschrift.

In Dorico Elements werden Tempomarkierungen als Systemobjekte eingestuft. Daher folgen Tempomarkierungen Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für die Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten, die Sie auf der Seite **Notenzeilen und Systeme** unter **Einrichten** > **Layout-Optionen** ändern können.

Wenn Sie keine Tempomarkierungen in Ihrem Projekt eingeben, beträgt das Standardtempo für die Wiedergabe 120 bpm.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Metronomangaben](#) auf Seite 700

[Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 702
[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 698
[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 202
[Positionen von Tempomarkierungen](#) auf Seite 695
[Systemobjekte](#) auf Seite 682
[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 683

Arten von Tempomarkierungen

Dorico Elements unterteilt Tempomarkierungen je nach ihrer Funktion und Auswirkung auf die Musik in unterschiedliche Arten.

Die folgenden Tempoänderungen sind im Schreiben-Modus im Tempo-Bereich verfügbar, aber Sie können alle Arten von Tempoänderungen auch anhand des Tempo-Einblendfelds eingeben.

Absoluter Tempowechsel

Gibt eine bestimmte Veränderung des Tempos an und wird häufig mit einer Metronomangabe angezeigt.

Allmählicher Tempowechsel

Gibt eine Veränderung des Tempos über einen vorgegebenen Zeitraum an, z. B. *Rallentando* (Verlangsamung) und *Accelerando* (Beschleunigung).

Relativer Tempowechsel

Gibt eine Veränderung des Tempos relativ zum vorigen Tempo an, etwa *molto* (Bewegung).

Relative Tempowechsel beinhalten häufig Modifikatoren wie *poco meno mosso* (ein bisschen weniger Bewegung), die die Veränderung näher beschreiben, und werden nicht durch eine Metronomangabe bestimmt. Sie können jedoch eine relative Metronomangabe als Prozentsatz der vorigen Metronomangabe festlegen.

Tempo zurücksetzen

Setzt das Tempo auf das vorige Tempo (z. B. *Allegro*) oder ein zuvor definiertes Tempo (z. B. *Tempo primo* für die Rückkehr zum ersten Tempo im Stück) zurück.

Tempogleichung

Zeigt eine Änderung in der Zählzeit an, auf der die Metronomangaben basieren. Wenn zum Beispiel die Taktart von 3/4 zu 6/8 wechselt, zeigt eine Tempogleichung von ♩=♩ denselben Wert der Metronomangabe, der für die Viertelnoten-Zählzeiteinheit in 3/4 galt, jetzt für die punktierte Viertelnoten-Zählzeiteinheit in 6/8 gilt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempo-Bereich](#) auf Seite 204
[Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 702
[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 202
[Tempoeinblendfeld](#) auf Seite 202

Text in Tempomarkierungen

Tempomarkierungen können sowohl mit vollständigem als auch mit abgekürztem Text angezeigt werden, so dass Sie für jedes Layout die optimale Darstellung wählen können.

Auf diese Weise können Sie ein und dieselbe Tempomarkierung je nach den Anforderungen der unterschiedlichen Arten von Layouts in Ihrem Projekt anpassen. Wenn eine Tempomarkierung z. B. in einem Einzelstimmen-Layout über die Seite hinausragt, können Sie den abgekürzten Text

für diese Tempomarkierung anzeigen, ohne dass dies Auswirkungen auf die Länge der Tempomarkierung im Gesamtpartitur-Layout hat.

Tempotext ändern

Sie können den Text von einzelnen bereits vorhandenen Tempomarkierungen ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die relativen Tempomarkierungen aus, deren Tempotext Sie ändern möchten.
2. Geben Sie im Eigenschaften-Bereich den gewünschten Tempotext in das **Text**-Feld in der **Tempo**-Gruppe ein.
3. Drücken Sie die **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Der Tempotext für die ausgewählten Tempomarkierungen wird geändert.

TIPP

Sie können den Wert des Tempotexts auch ändern, indem Sie das Tempoeinblendfeld öffnen und den Eintrag ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempoeinblendfeld](#) auf Seite 202

[Vorhandene Elemente ändern](#) auf Seite 285

Abgekürzten Tempotext anzeigen

Sie können einzelne Tempomarkierungen mit benutzerdefiniertem, abgekürztem Text anzeigen, z. B. wenn eine lange Tempomarkierung in einigen Einzelstimmen-Layouts über den Seitenrand hinausreicht, die abgekürzte Version jedoch in den Seitenbereich passt.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Notenbereich das Layout, in dem Sie abgekürzten Tempotext anzeigen möchten.
2. Wählen Sie die Tempomarkierungen aus, die Sie mit abgekürztem Text anzeigen möchten.
3. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Abkürzung** in der **Tempo**-Gruppe.
4. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
5. Aktivieren Sie **Abkürzen** in der **Tempo**-Gruppe.
6. Aktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Tempomarkierungen werden mit abgekürztem Text angezeigt. Dies hat keine Auswirkungen auf die Darstellung derselben Tempomarkierung in Layouts, die vollständigen Tempotext anzeigen, da Eigenschaften in Dorico Elements Layout-spezifisch sind.

Abgekürzter Tempotext wird angezeigt, wenn **Abkürzung** aktiviert und **Abkürzen** deaktiviert ist oder wenn **Abkürzung** und sowohl die Eigenschaft **Abkürzen** als auch das entsprechende Kontrollkästchen aktiviert sind. So können Sie zwischen der Anzeige von abgekürztem/vollständigem Text in verschiedenen Layouts umschalten, ohne Ihren abgekürzten Text im **Abkürzung**-Wertefeld zu löschen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 698

„Poco a poco“-Text zu allmählichen Tempoänderungen hinzufügen

Sie können *poco a poco*-Text direkt hinter einzelnen allmählichen Tempoänderungen hinzufügen.

HINWEIS

Sie können *poco a poco* auch direkt in das Tempo-Einblendfeld eingeben. Dies bedeutet jedoch, dass der Eintrag nicht als allmähliche Tempoänderung, sondern als Tempomarkierung behandelt wird, wodurch sich die Eigenschaften ändern, die Sie damit verwenden können.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Tempoänderungen aus, bei denen Sie *poco a poco* einfügen wollen.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Poco a poco** in der **Tempo**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Poco a poco-Text wird direkt hinter dem Text in den ausgewählten allmählichen Tempoänderungen angezeigt.

Wenn Sie **Poco a poco (nach und nach)** deaktivieren, wird der *Poco a poco*-Text von den ausgewählten allmählichen Tempoänderungen entfernt.

BEISPIEL



Rallentando mit poco-a-poco-Text

Positionen von Tempomarkierungen

Tempomarkierungen werden über der Notenzeile und an denselben Positionen wie andere Systemobjekte platziert, weil sie sich in der Regel auf alle Notenzeilen beziehen. Sie werden über Notationselemente wie Bindebögen, Haltebögen und Oktavzeichen platziert und häufig an Studierzeichen ausgerichtet, um eine gute Lesbarkeit zu gewährleisten.

Tempomarkierungen sollten entweder an einer Taktart oder an dem Notenkopf bzw. der Pause an der rhythmischen Position ausgerichtet werden, auf die sie sich beziehen. Wenn es z. B. einen Notenkopf mit einem Vorzeichen an der rhythmischen Position einer Tempomarkierung gibt, wird gemäß Konvention die Tempomarkierung am Vorzeichen ausgerichtet.

Wenn ein Wiederholungszeichen mitten in einem System auftritt und nicht als Taktstrich behandelt wird, werden Tempomarkierungen an dem Wiederholungszeichen ausgerichtet.

Wenn eine Tempomarkierung sowohl Text als auch eine Metronomangabe enthält, wird zuerst der Text und dann die Metronomangabe angezeigt. Wenn der horizontale Platz knapp ist, kann die Metronomangabe auch unter dem Tempomarkierungstext positioniert werden.

Sie können Tempomarkierungen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

Tempomarkierungen werden in Dorico Elements als Systemobjekte eingestuft, die Sie über der ersten Klammer ausgewählter Instrumentenfamilien anzeigen können. Sie können in jedem Layout Ihres Projekts unabhängig von anderen Layouts ändern, über welchen Instrumentenfamilien Systemobjekte angezeigt werden, wenn Sie z. B. möchten, dass Tempomarkierungen nur in der Gesamtpartitur an mehreren vertikalen Positionen in jedem System sichtbar sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemobjekte](#) auf Seite 682

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 683

Tempomarkierungen rhythmisch verschieben

Sie können Tempomarkierungen nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Tempomarkierungen aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Tempomarkierung auf einmal verschieben.

2. Verschieben Sie die Tempomarkierungen entsprechend dem aktuellen Wert für das rhythmische Raster. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken und ziehen Sie eine Tempomarkierung nach rechts/links.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Tempomarkierungen werden entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters verschoben.

HINWEIS

An jeder rhythmischen Position kann sich nur eine Tempomarkierung befinden. Wenn eine Tempomarkierung beim Verschieben eine andere Tempomarkierung passiert, wird die vorhandene Tempomarkierung gelöscht.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gelöschte Tempomarkierungen werden nur wiederhergestellt, wenn Sie die Tempomarkierung mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allmähliche Tempoänderungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 696

Allmähliche Tempoänderungen verlängern/kürzen

Sie können allmähliche Tempoänderungen nach der Eingabe rhythmisch verlängern/kürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die allmählichen Tempoänderungen aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine allmähliche Tempoänderung auf einmal verlängern/kürzen.

2. Verlängern/Kürzen Sie die allmählichen Tempoänderungen auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie um den ausgewählten Wert des rhythmischen Rasters zu verlängern, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um sie um den ausgewählten Wert des rhythmischen Rasters zu verkürzen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.

HINWEIS

Tastaturbefehle verlängern/verkürzen Objekte, indem sie nur ihr Ende verschieben.

- Klicken Sie auf den runden Anfasser am Anfang/Ende und ziehen Sie ihn nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten allmählichen Tempoänderungen werden entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters verlängert/gekürzt.

Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen

Sie können die verschiedenen Komponenten in einzelnen Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen, ohne die Wiedergabegeschwindigkeit zu ändern. Dies wirkt sich auf ihre Darstellung in allen Layouts aus.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eines der folgenden Elemente aus:
 - Die Tempomarkierungen, die Sie ausblenden möchten
 - Die Schilder von Tempomarkierungen, die Sie anzeigen möchten
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine oder mehrere der folgenden Eigenschaften in der **Tempo**-Gruppe:
 - **Text sichtbar**
 - **Metronomangabe sichtbar**
-

ERGEBNIS

Wenn mindestens eine der Eigenschaften aktiviert ist, werden die ausgewählten Tempomarkierungen angezeigt. Die einzelnen Komponenten werden dabei gemäß den aktivierten Eigenschaften eingeblendet.

Wenn keine Eigenschaft aktiviert ist, werden die ausgewählten Tempomarkierungen ausgeblendet. An ihrer Stelle werden Schilder angezeigt, da sich die Markierungen immer noch auf die Wiedergabegeschwindigkeit auswirken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 698

[Art und Darstellung von absoluten Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 699

Tempomarkierungen löschen

Sie können Tempomarkierungen löschen, wodurch das Tempo für die Wiedergabe auf die vorige Tempomarkierung oder, falls es eine solche nicht gibt, auf das Standardtempo zurückgesetzt wird.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Tempomarkierungen oder die Hinweise der Tempomarkierungen aus, die Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Tempomarkierungen werden gelöscht und werden nicht mehr im Notenbereich oder in der **Zeitspur** im Wiedergabe-Modus angezeigt. Zur Wiedergabe wird die vorige Tempomarkierung - oder, falls eine solche nicht existiert, das Standardtempo von 120 bpm verwendet.

Wenn Sie eine Tempomarkierung löschen, die die Linie einer allmählichen Tempoänderung unterbrochen hatte, wird die Linie der allmählichen Tempoänderung automatisch auf ihre volle Länge bzw. bis zur nächsten vorhandenen Tempomarkierung erweitert.

Komponenten von Tempomarkierungen

Zu den Komponenten von Tempomarkierungen zählen Text, Metronomangaben, Klammern und ungefähre Angaben. Tempomarkierungen können je nach Ihren Vorlieben oder den Anforderungen der jeweiligen Projekte unterschiedliche Komponenten in verschiedenen Kombinationen enthalten.

Sie können sowohl projektweit ändern, welche Komponenten in unterschiedlichen Arten von Tempomarkierungen angezeigt werden, als auch die angezeigten Komponenten einzelner Tempomarkierungen ändern.

Eigenschaften, die den verschiedenen Komponenten entsprechen, aktivieren Sie in der **Tempo-**Gruppe des Eigenschaften-Bereichs. Sie können eine oder mehrere der folgenden Tempomarkierungs-Eigenschaften in jeder beliebigen Kombination für einzelne absolute Tempoänderungen aktivieren:

Text sichtbar

Zeigt Text, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und keinen Text, wenn sie deaktiviert ist.

Metronomangabe sichtbar

Zeigt Metronomangaben, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und keine Metronomangaben, wenn sie deaktiviert ist.

In Klammern

Zeigt Metronomangaben in Klammern, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und ohne Klammern, wenn sie deaktiviert ist. Dies gilt auch für näherungsweise Metronomangaben.

Ist näherungsweise

Zeigt Metronomangaben als ungefähre Werte, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und als absolute Werte, wenn sie deaktiviert ist.

Anzeige näherungsweise

Hier können Sie auswählen, wie näherungsweise Metronomangaben angezeigt werden, z. B. durch **c.** oder **circa**.

HINWEIS

Diese Eigenschaft gilt ausschließlich für näherungsweise Tempomarkierungen und ist nur verfügbar, wenn **Ist näherungsweise** aktiviert ist.

Gleichheitszeichen anzeigen

Ein Gleichheitszeichen wird angezeigt, wenn sowohl die Eigenschaft als auch das entsprechende Kontrollkästchen aktiviert sind. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, wird kein Gleichheitszeichen angezeigt.

HINWEIS

Diese Eigenschaft gilt ausschließlich für näherungsweise Tempomarkierungen und ist nur verfügbar, wenn **Ist näherungsweise** aktiviert ist.

Komponenten für allmähliche Tempoänderungen

Die folgenden Komponenten gelten nur für allmähliche Tempoänderungen wie *Rallentando*:

Poco a poco

Der Text *Poco a poco* wird direkt nach Textangaben für allmähliche Tempoänderungen angezeigt, wenn das Kontrollkästchen neben der Eigenschaft aktiviert ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[„Poco a poco“-Text zu allmählichen Tempoänderungen hinzufügen](#) auf Seite 695

Art und Darstellung von absoluten Tempoänderungen ändern

Sie können festlegen, welche Komponenten in einzelne absolute Tempoänderungen eingeschlossen und wie sie dargestellt werden sollen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die absoluten Tempomarkierungen aus, deren Komponenten Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine oder mehrere der folgenden Eigenschaften in der **Tempo**-Gruppe:
 - **Text sichtbar**
 - **Metronomangabe sichtbar**
 - **In Klammern**
 - **Ist näherungsweise**
 - **Anzeige näherungsweise** (nur verfügbar, wenn **Ist näherungsweise** aktiviert ist)
 - **Gleichheitszeichen anzeigen** (nur verfügbar, wenn **Ist näherungsweise** aktiviert ist)
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Tempomarkierungen werden um die entsprechenden Komponenten erweitert.

HINWEIS

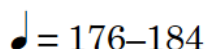
Wenn Sie keine dieser Eigenschaften aktiviert haben, wird keine Tempomarkierung in den Noten angezeigt. Stattdessen gibt ein Schild die Position der Tempomarkierung an.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 698

Metronomangaben

Tempomarkierungen beinhalten häufig eine Metronomangabe. Metronomangaben drücken die Geschwindigkeit der Musik in Beats per Minute (Zählzeiten pro Minute) oder »bpm« aus. Eine bpm-Zahl von 60 bedeutet z. B. eine Geschwindigkeit von einer Zählzeit pro Minute. Je höher der bpm-Wert, desto schneller ist die Musik.

 ♩ = 176–184

Eine als Bereich angezeigte Metronomangabe

Metronomangaben können präzise sein, z. B. ♩ = 176, oder einen möglichen Bereich angeben, z. B. ♩ = 152-176. Sie können außerdem in Klammern angezeigt werden, was nützlich ist, wenn die Metronomangabe eher als Richtwert und nicht als fester Wert gedacht ist.

Die Zählzeiteinheit in Metronomangaben bezieht sich häufig auf das Metrum (bei 4/4 ist die Zählzeit z. B. eine Viertelnote, bei 6/8 jedoch eine punktierte Viertelnote).

In Dorico Elements können Metronomangaben als einzelner Wert oder als Wertebereich angezeigt werden. Je nach Art und Darstellung von Metronomangaben kann der bpm-Wert ein festes Tempo oder ein näherungsweise Tempo anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 202

[Art und Darstellung von absoluten Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 699

Wert von Metronomangaben ändern

Sie können den Metronomangabenwert von einzelnen absoluten Tempomarkierungen nach der Eingabe ändern, einschließlich der Zählzeiteinheit.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für allmähliche Tempoänderungen oder relative Tempomarkierungen/ Zurücksetzen-Tempomarkierungen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die absoluten Tempomarkierungen aus, deren Metronomangaben Sie ändern wollen.
 2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Tempo (bpm)** in der **Tempo**-Gruppe.
 3. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
 4. Wählen Sie den passenden Notenwert und ggf. die Punktierung für **Zählzeiteinheit**.
-

ERGEBNIS

Der Wert der Metronomangabe und die Zählzeiteinheit werden für die ausgewählten absoluten Tempomarkierungen geändert. Dies wirkt sich auf das Wiedergabetempo aus, selbst wenn für diese Tempomarkierungen keine Metronomangabe-Komponente angezeigt wird.

HINWEIS

- Wenn Sie Dezimalstellen eingeben, rundet Dorico Elements sie für die angezeigte Metronomangabe automatisch auf die nächste Ganzzahl auf/ab. Der eingegebene Wert wird bei der Wiedergabe jedoch berücksichtigt.
 - Sie können den Wert von Metronomangaben auch ändern, indem Sie das Tempoeinblendfeld öffnen und den Eintrag ändern.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempoeinblendfeld](#) auf Seite 202

[Vorhandene Elemente ändern](#) auf Seite 285

Wert von Metronomangaben als Bereich anzeigen

Sie können den Metronomangabenwert von einzelnen absoluten Tempomarkierungen als Bereich anzeigen. Sie können diese Möglichkeit nutzen, um anzugeben, dass jedes Tempo innerhalb des angegebenen Bereichs für das Stück musikalisch angemessen ist.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für allmähliche Tempoänderungen oder relative Tempomarkierungen/ Zurücksetzen-Tempomarkierungen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die absoluten Tempomarkierungen aus, deren Metronomangaben Sie als Bereich anzeigen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Tempobereich (bpm)** in der **Tempo**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Der in Beats pro Minute ausgedrückte Tempobereich wird für die ausgewählten Tempomarkierungen geändert. Standardmäßig verwenden Metronomangaben-Bereiche einen Bindestrich als Trennzeichen.

HINWEIS

Je nach den für jede Eigenschaft festgelegten Werten können sowohl **Tempo (bpm)** als auch **Tempobereich (bpm)** das minimale/maximale Tempo im Bereich darstellen, da Dorico Elements bei der Anordnung von Metronomangaben-Bereichen mit dem niedrigeren Wert beginnt. Die für die Wiedergabe verwendete Metronomangabe ist jedoch immer **Tempo (bpm)**, unabhängig davon, ob es sich dabei um den höheren/niedrigeren Wert im Bereich handelt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wert von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 700

Wert von relativen Tempomarkierungen ändern

Sie können das Tempo von einzelnen relativen Tempomarkierungen ändern, indem Sie es als Prozentsatz der vorigen Tempomarkierung angeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die relativen Tempomarkierungen aus, deren Wert Sie ändern möchten.
2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Relativ %** in der **Tempo**-Gruppe.

3. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Das Tempo an der relativen Tempomarkierung wird geändert. Wenn das vorige Tempo z. B. 100 bpm betrug und Sie eine relative Tempomarkierung auf 90 setzen, beträgt das neue Tempo 90 % von 100 bpm, also 90 bpm.

Abschließendes Tempo am Ende von allmählichen Tempoänderungen ändern

Sie können ändern, wie stark sich allmähliche Tempoänderungen auf das Wiedergabetempo auswirken, indem Sie die Abweichung als Prozentsatz des Tempos am Anfang der allmählichen Tempoänderung angeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Tempoänderungen aus, deren abschließendes Tempo Sie ändern möchten.
 2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Finales Tempo %** in der **Tempo-**Gruppe.
 3. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Das abschließende Tempo am Ende der ausgewählten allmählichen Tempoänderungen wird geändert.

Wenn Sie z. B. den Wert bei einer allmählichen Tempoänderung, die bei 100 bpm beginnt, auf 20 ändern, beträgt das abschließende Tempo 20 % von 100 bpm, also 20 bpm. Wenn Sie den Wert bei einer allmählichen Tempoänderung, die bei 100 bpm beginnt, auf 120 ändern, beträgt das abschließende Tempo 120 % von 100 bpm, also 120 bpm.

Allmähliche Tempoänderungen

Allmähliche Tempoänderungen geben eine Veränderung des Tempos über einen vorgegebenen Zeitraum an. *Rallentando* gibt z. B. eine Verlangsamung und *Accelerando* eine Beschleunigung an.

rallentando.....

Rallentando mit gestrichelter Linie

Allmähliche Tempoänderungen werden in Dorico Elements als eine Art von Tempomarkierung angesehen. Daher können Sie sie auf dieselben Arten eingeben wie Tempomarkierungen.

Da allmähliche Tempoänderungen am Anfang und am Ende unterschiedliche Metronomwerte haben, können Sie das abschließende Tempo am Ende von einzelnen allmählichen Tempoänderungen ändern.

In Dorico Elements können Sie allmähliche Tempoänderungen anhand verschiedener Stile anzeigen.

- **rit.:** Zeigt allmähliche Tempoänderungen nur mit Text an.
- **rit...:** Zeigt allmähliche Tempoänderungen mit Text und einer Fortsetzungslinie an.
- **rit-e-nu-to:** Zeigt allmähliche Tempoänderungen mit in Silben unterteiltem Text an.

Sie können allmähliche Tempoänderungen auch mit verschiedenen Linienstilen anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 202

[Linienstil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 703

[Abschließendes Tempo am Ende von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 702

Stil von allmählichen Tempoänderungen ändern

Sie können den Stil von einzelnen allmählichen Tempoänderungen ändern. Allmähliche Tempoänderungen können als reiner Text ohne Fortsetzungslinie, als Text mit Fortsetzungslinie oder durch Silbentrennung und Aufteilung des Wortes über die gesamte Dauer der Tempoänderung angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Tempoänderungen aus, deren Stil Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Cresc.-/Dim.-Stil** in der **Tempo**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **rit.**
 - **rit...**
 - **rit-e-nu-to**

ERGEBNIS

Der Stil der ausgewählten allmählichen Tempoänderungen wird geändert.

Linienstil von allmählichen Tempoänderungen ändern

Sie können den Linienstil von einzelnen allmählichen Tempoänderungen ändern, sofern ihr Stil eine Fortsetzungslinie beinhaltet.

HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf die Darstellung allmählicher Tempoänderungen, die nur anhand von Text dargestellt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Tempoänderungen aus, deren Linienstil Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Linienstil**-Eigenschaft in der **Tempo**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Durchgezogen**
 - **Gepunktet**
 - **Gestrichelt**

ERGEBNIS

Der Linienstil der ausgewählten allmählichen Tempoänderungen wird geändert.

Tempogleichungen

Tempogleichungen zeigen eine Änderung in der Zählzeit an, auf der die Metronomangaben basieren. Sie werden oft verwendet, um einen konstanten Take über mehrere verschiedene Metren zu bewahren.

Wenn zum Beispiel die Taktart von 6/8 zu 3/4 wechselt, zeigt eine Tempogleichung von ♩=♩ denselben Wert der Metronomangabe, der für die punktierte Viertelnoten-Zählzeiteinheit in 6/8 galt, jetzt für die Viertelnoten-Zählzeiteinheit in 3/4 gilt.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 202

Haltebögen

Ein Haltebogen ist eine gekrümmte Linie, die zwei Noten derselben Tonhöhe miteinander verbindet. Wenn mehrere angrenzende Noten durch eine Folge von Haltebögen verbunden werden, wird dies als Haltebogenkette bezeichnet.

Jede Folge von Haltebogenketten, egal ob sie zwei oder zehn Noten miteinander verbindet, steht für eine einzelne Note mit der Dauer der Summe aller verbundenen Noten. Instrumentalisten spielen die Noten als einzige Note, die für die Dauer der Haltebogenkette ausgehalten wird.



Eine Haltebogenkette über mehrere Takte auf der unteren Klavier-Notenzeile

In Dorico Elements werden die meisten Haltebögen automatisch erzeugt. Rhythmen werden gemäß der jeweiligen Zählzeitgruppierung notiert, welche normalerweise durch die Taktart vorgegeben wird. Daher werden Noten, die nicht anhand einer einzelnen Dauer notiert werden können, automatisch als separate, durch Haltebögen verbundene Noten geschrieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Haltebogenketten](#) auf Seite 707

[Noten eingeben](#) auf Seite 154

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 163

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 171

[Haltebogenketten trennen](#) auf Seite 711

[Taktarten](#) auf Seite 716

[Eingabemethoden für Taktarten](#) auf Seite 196

[Balken entsprechend den Taktarten](#) auf Seite 454

Allgemeine Platzierungskonventionen für Haltebögen

Haltebögen verbinden zwei Notenköpfe miteinander, weswegen die Enden von Haltebögen dicht an den Notenköpfen platziert werden, zu denen sie gehören.

Haltebögen sind gekrümmte Linien, und die Richtung der Krümmung folgt normalerweise der Halsrichtung der Noten. Wenn der Hals der Noten nach oben zeigt, sind Haltebögen nach unten gekrümmt, und wenn der Hals von Noten nach unten zeigt, sind Haltebögen nach oben gekrümmt.

HINWEIS

Wenn es mehrere Stimmen in der Notenzeile gibt, sind alle Haltebögen in Hals-aufwärts-Stimmen nach oben und alle Haltebögen in Hals-abwärts-Stimmen nach unten gekrümmt.

Es gibt zwei Hauptkonventionen für die Platzierung der Enden von Haltebögen relativ zu Notenköpfen. Eine Konvention besteht darin, die Enden von Haltebögen außerhalb von Notenköpfen zu platzieren, also über oder unter ihnen, idealerweise an ihrem horizontalen Zentrum. Die andere besteht darin, die Enden von Haltebögen zwischen Notenköpfen zu platzieren, idealerweise an ihrem vertikalen Zentrum.



Ein Haltebogen außerhalb von Notenköpfen



Ein Haltebogen zwischen Notenköpfen

Bei beiden Konventionen positioniert Dorico Elements die Enden von Haltebögen automatisch so nah wie möglich an den Noten, die durch sie verbunden werden, und vermeidet dabei Kollisionen mit anderen Notationselementen.

Die vertikale Platzierung von Haltebögen wird in Dorico Elements automatisch angepasst, so dass weder Endpunkte von Haltebögen noch ihre Scheitelpunkte auf einer Notenzeilenlinie beginnen oder enden. Sollte dies passieren, kann die Form von Haltebögen verzerrt wirken, wodurch die Noten schwerer lesbar werden.

Um dies zu verhindern, ändert Dorico Elements die vertikale Position von Haltebögen geringfügig und nimmt leichte Änderungen an der Krümmung von Haltebögen vor. Diese Veränderungen sind subtil, aber die Platzierung von Haltebögen weicht je nach der Position von Noten relativ zu Notenzeilenlinien minimal ab.



Ein Haltebogen außerhalb von Notenköpfen



Wenn nach unten transponiert wird, erhält der Haltebogen eine steilere Krümmung, damit sein Scheitelpunkt nicht auf der Notenzeilenlinie liegt.



Ein Haltebogen zwischen Notenköpfen, dessen Enden sich leicht über dem vertikalen Zentrum der Notenköpfe befinden, um zu verhindern, dass die Enden oder der Scheitelpunkt des Haltebogens zu nah an der Notenzeilenlinie liegen.



Wenn nach oben transponiert wird, werden die Enden des Haltebogens am vertikalen Zentrum der Notenköpfe positioniert, da kein Risiko einer Kollision mit Notenzeilenlinien besteht.

Nach Möglichkeit sollten Schlüsseländerungen nicht innerhalb von Haltebogenketten positioniert werden. Durch eine Änderung des Schlüssels ändert sich auch die Position der gebundenen Noten in der Notenzeile, so dass Interpreten den Haltebogen leicht für einen Bindebogen halten und zwei unterschiedliche Noten spielen könnten.

Sehr kurze Haltebögen können verzerrt wirken und sind leicht zu übersehen.

HINWEIS

Bindebögen dürfen nicht mit Haltebögen verwechselt werden, die ihnen oberflächlich ähneln, aber Noten derselben Tonhöhe verbinden, um anzuzeigen, dass sie als einzelne Note zu spielen sind. Daher sind Haltebögen Teil der rhythmischen Notation, während Bindebögen als Artikulationen betrachtet werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Haltebögen und Bindebögen](#) auf Seite 707

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 171

[Allgemeine Platzierungskonventionen für Schlüssel](#) auf Seite 478

Haltebogenketten

Wenn die Länge von Noten die maximale Dauer eines Takts in der aktuellen Taktart überschreitet, dann können Haltebögen über mehrere Takte ausgedehnt werden. In Dorico Elements bezeichnet man solche Haltebögen als Haltebogenketten.

Wenn Sie z. B. eine Note in einen 4/4-Takt eingeben, die länger als eine ganze Note ist, wird diese in Form von zwei oder mehr Noten in mehreren Takten angezeigt, die durch eine Haltebogenkette miteinander verbunden sind.

Sie können nur die gesamte Haltebogenkette auswählen. Änderungen an Haltebogenketten wirken sich nur auf den ersten Haltebogen in der Kette aus.

HINWEIS

Dorico Elements passt durch Haltebögen verbundene Noten unter folgenden Umständen automatisch an:

- Wenn Sie die Tonhöhe einer gehaltenen Note ändern und dadurch ein Vorzeichen hinzugefügt oder entfernt werden muss, wird diese Änderung auf alle durch Haltebögen verbundenen Noten angewandt.
- Wenn Sie eine Artikulation hinzufügen oder entfernen, wird die Artikulation ggf. nur zum Anfang oder zum Ende der Haltebogenkette hinzugefügt bzw. davon entfernt, z. B. zur letzten Note im Fall einer Artikulation der Dauer oder zur ersten Note im Fall einer Artikulation der Anschlagstärke.

Artikulationen relativ zu Haltebogenketten

Die Positionen der Artikulationen relativ zu Haltebogenketten hängen von der Art der Artikulation ab. Sie können die Positionen von Artikulationen relativ zu Haltebogenketten ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Positionen von Artikulationen](#) auf Seite 428

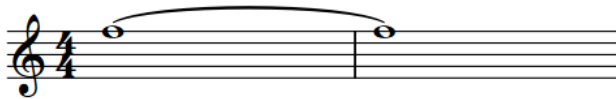
[Positionen von Artikulationen an gehaltenen Noten ändern](#) auf Seite 429

Haltebögen und Bindebögen

Haltebögen und Bindebögen ähneln sich oberflächlich, haben aber eine unterschiedliche Bedeutung.

Haltebögen zeigen an, dass eine Note nicht erneut angeschlagen bzw. angespielt werden soll. Sie werden verwendet, um mehrere Noten mit derselben Tonhöhe miteinander zu verbinden. Z. B. können Haltebögen eingesetzt werden, um Noten über mehrere Takte auszudehnen. Obwohl mehrere Noten in einer einzelnen Haltebogenkette enthalten sein können, verbindet jeder Haltebogen in der Kette jeweils nur einen Notenkopf mit dem nächsten Notenkopf in der Notenzeile.

Haltebögen können gemeinsam mit Artikulationen verwendet werden. Artikulationen an gehaltenen Noten wirken sich jedoch nur auf den Anschlag am Anfang der Haltebogenkette und den Ausklang am Ende der Haltebogenkette aus.



Zwei lange, durch Haltebögen verbundene Noten

Bindebögen zeigen Artikulationen wie Streichen oder Atmen an und werden normalerweise verwendet, um Noten unterschiedlicher Tonhöhen zu verbinden. Bindebögen können zwei Notenköpfe mit einer beliebigen Anzahl von Noten anderer Tonhöhen zwischen ihnen verbinden. Sie zeigen oft die Form von Phrasen an.

Außerdem können Bindebögen gemeinsam mit Artikulationen verwendet werden. Im Gegensatz zu Haltebögen können sich Artikulationen innerhalb von Bindebögen auf den Klang innerhalb der gesamten Phrase auswirken. Staccato-Artikulationen an wiederholten Noten derselben Tonhöhe innerhalb eines Bindebogens zeigen z. B. an, dass die Noten auf einem Streichinstrument in derselben Bogenrichtung gespielt werden sollen, der Bogen jedoch nach jeder Note gestoppt werden soll.



Eine Phrase mit durch Bindebögen verbundenen Noten

Nicht standardmäßige Haltebögen

Normalerweise verbinden Haltebögen zwei Noten derselben Tonhöhe in derselben Notenzeile miteinander. Haltebögen können jedoch auch über Systemumbrüche und Rahmenumbrüche, Schlüsseländerungen oder Taktartänderungen hinaus gesetzt werden. Diese Arten von Haltebögen werden in Dorico Elements allesamt automatisch positioniert.

Haltebögen können auch nicht angrenzende Noten, Noten in unterschiedlichen Stimmen oder Noten in unterschiedlichen Notenzeilen miteinander verbinden. In Dorico Elements müssen Sie diese Arten von Haltebögen manuell eingeben.

Haltebögen zwischen System- und Seitenumbrüchen

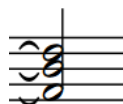
Die Enden von Haltebögen, die über Systemumbrüche hinausgehen, werden in Dorico Elements automatisch positioniert.

Ihre vertikale Position bleibt identisch, da beide Enden auf den Notenköpfen zentriert werden, mit denen sie verbunden sind. Auch ihr Verhalten bleibt identisch, da im Schreiben-Modus durch die Auswahl einer Note in einer Haltebogenkette, die einen System- oder Rahmenumbruch überquert, alle Noten in der Haltebogenkette ausgewählt werden.

Der horizontale Platz für die Bereiche von Haltebögen, die links von Noten am Anfang neuer Systeme/Rahmen angezeigt werden, reicht eventuell nicht für eine ideale Haltebogenkurve aus.



Der Anfang einer Haltebogenkette vor einem Systemumbruch



Das Ende derselben Haltebogenkette nach einem Systemumbruch

Durch Haltebögen verbundene Noten mit Vorzeichen zwischen System- und Seitenumbrüchen

Die Enden von Haltebögen bei durch Haltebögen verbundenen Noten mit Vorzeichen zwischen System- und Seitenumbrüchen werden ebenfalls automatisch positioniert.

Da gehaltene Noten in Dorico Elements als eine Note behandelt werden, die auf diese Weise notiert wurde, um in das jeweilige Taktschema zu passen, werden Erinnerungsvorzeichen am Anfang neuer Systeme/Rahmen nicht standardmäßig angezeigt. Wenn Sie Vorzeichen neben Noten in Haltebogenketten am Anfang neuer Systeme/Rahmen anzeigen, wird die Position der Noten geändert, um die Vorzeichen unterzubringen. Diese automatische Position lässt eventuell nicht genügend Raum, um den Bereich des Haltebogens links von den Noten mit idealer Krümmung anzuzeigen.



Der Anfang einer Haltebogenkette vor einem Systemumbruch



Das Ende derselben Haltebogenkette mit einem Erinnerungsvorzeichen in Klammern

Über Taktartänderungen hinausgehende Haltebögen

Zwischen Noten um eine Taktartänderung werden automatisch Haltebögen positioniert. Wenn Haltebögen, die über eine Taktartänderung hinausgehen, Noten in der Mitte einer Notenzeile verbinden, wird der obere oder untere Rand der Taktartänderungen teilweise durch die Haltebögen verdeckt. Da Haltebögen jedoch gekrümmt sind, ist es unwahrscheinlich, dass sie die Taktart vollständig verdecken.

Über Schlüsselwechsel hinausgehende Haltebögen

Zwischen Noten um einen Schlüsselwechsel werden automatisch Haltebögen positioniert. Über Schlüsselwechsel hinausgehende Haltebögen sind nicht horizontal, da dieselbe Tonhöhe in den einzelnen Schlüsseln unterschiedlich positioniert ist.

Das Ergebnis von Haltebögen, die über Schlüsselwechsel hinausgehen, ist in den meisten Fällen visuell und musikalisch verwirrend, da die Haltebögen als Bindebögen aufgefasst werden könnten. In solchen Fällen sollten sie versuchen, den Schlüsselwechsel vor oder hinter die gehaltene Note zu verschieben.

Haltebögen zwischen nicht angrenzenden Noten

Sie können Haltebögen zwischen Noten derselben Tonhöhe eingeben, die nicht direkt nebeneinander liegen. Dies kann z. B. nützlich sein, wenn Sie Haltebögen zwischen mehreren Noten vor einem Akkord eingeben.



In einen Akkord übergehende Noten, die als Reihe von gebundenen Akkorden notiert sind



In einen Akkord übergehende Noten, die als gehaltene, nicht angrenzende Noten notiert sind



Mehrere Vorschläge vor einem Akkord mit Haltebögen zwischen nicht angrenzenden Noten

Haltebögen zwischen unterschiedlichen Stimmen

Sie können Haltebögen zwischen Noten derselben Tonhöhe in unterschiedlichen Stimmen eingeben.

Haltebögen zwischen Noten in unterschiedlichen Notenzeilen

Sie können Haltebögen zwischen Noten derselben Tonhöhe in unterschiedlichen Notenzeilen eingeben.

Laissez-Vibrer-Haltebögen

Laissez-Vibrer-Haltebögen sind kurze Haltebögen, die anzeigen, dass eine Note weiter klingen und nicht abgestoppt werden soll. Sie gehen rechts geringfügig über die Note hinaus, auf die sie sich beziehen, sind aber nicht mit einer anderen Note verbunden.

Sie können *Laissez-Vibrer*-Haltebögen jeder Note hinzufügen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Laissez-Vibrer-Haltebögen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 710

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 421

[Notenabstand](#) auf Seite 324

Haltebögen zwischen nicht angrenzenden Noten eingeben

Sie können Haltebögen zwischen Noten derselben Tonhöhe, die rhythmisch nicht aneinander angrenzen, manuell eingeben. Außerdem können Sie Haltebögen zwischen Noten derselben Tonhöhe in unterschiedlichen Stimmen und unterschiedlichen Notenzeilen eingeben.

Dies ist z. B. sinnvoll, wenn Sie eine Melodie auf mehrere Stimmen aufteilen, um Durchgangsnote unterzubringen, und zwei Noten mit einem Haltebogen verbinden möchten, obwohl sie sich in unterschiedlichen Stimmen befinden. Ebenso empfiehlt sich diese Methode, wenn Sie mehrere Noten vor einem Akkord geschrieben haben, die alle gehalten werden, und die Anzahl von gebundenen Noten verringern möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die zwei Noten aus, die Sie mit einem Haltebogen verbinden möchten.

HINWEIS

Die zweite Note muss dieselbe Tonhöhe haben wie die erste Note. Wenn die zweite Note eine andere Tonhöhe besitzt als die erste Note, wird kein Haltebogen eingegeben.

2. Drücken Sie **T**.

ERGEBNIS

Zwischen den beiden ausgewählten Noten wird ein Haltebogen eingegeben.

BEISPIEL



Aufgebauter Akkord mit Haltebögen zwischen allen angrenzenden Noten



Aufgebauter Akkord mit Haltebögen zwischen nicht angrenzenden Noten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 171

Laissez-Vibrer-Haltebögen anzeigen/ausblenden

Sie können *Laissez-Vibrer*-Haltebögen jeder Note hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, bei denen Sie einen *Laissez-Vibrer*-Haltebogen einfügen wollen.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Laissez-Vibrer-Haltebogen** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
-

ERGEBNIS

Laissez-Vibrer-Haltebögen werden zu den ausgewählten Noten hinzugefügt, wenn die Eigenschaft aktiviert wird, und entfernt, wenn die Eigenschaft deaktiviert wird. *Laissez-Vibrer*-Haltebögen werden automatisch positioniert.

TIPP

Sie können der Option **Laissez-Vibrer-Haltebogen umschalten** auf der Seite **Tastaturbefehle** unter **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

Haltebögen löschen

Sie können Haltebögen löschen, ohne die Noten zu löschen, mit denen sie verbunden sind.

HINWEIS

Indem Sie Haltebögen aus Haltebogenketten löschen, entfernen Sie alle Haltebögen in der Haltebogenkette. Wenn Sie einzelne Haltebögen aus längeren Haltebogenketten entfernen möchten, können Sie die Haltebogenkette teilen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Haltebogenketten aus, in denen Sie alle Haltebögen löschen möchten.
 2. Drücken Sie **U**.
-

ERGEBNIS

Alle Haltebögen in den ausgewählten Haltebogenketten werden gelöscht. Noten, die sich in der Haltebogenkette befunden hatten, bleiben an ihren rhythmischen Positionen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 162

Haltebogenketten trennen

Sie können Haltebogenketten an bestimmten Positionen trennen, wenn Sie z. B. die Tonhöhe nach der Hälfte einer Haltebogenkette ändern oder einzelne Haltebögen innerhalb von Haltebogenketten löschen möchten. Dadurch werden keine anderen Haltebögen aus der Haltebogenkette entfernt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Haltebogenkette aus, die Sie auftrennen möchten.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-N** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu starten.
3. Verschieben Sie die Eingabemarke an die Position, an der Sie die Haltebogenkette trennen möchten.
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste/Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters nach rechts/links zu verschieben.

- Drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke entsprechend dem aktuell ausgewählten Notenwert zur nächsten rhythmischen Position zu verschieben.
4. Drücken Sie **U**, um die Haltebogenkette zu trennen.
 5. Optional: Wenn Sie dieselbe Haltebogenkette an mehreren Stellen trennen möchten, verschieben Sie die Eingabemarke an die nächste rhythmische Position, an der Sie sie trennen möchten.
 6. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.
-

ERGEBNIS

Die Haltebogenkette wird an der Eingabemarke getrennt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 153

Haltebogenstile

In Dorico Elements sind verschiedene Haltebogenstile verfügbar, die Sie verwenden können, um unterschiedliche Bedeutungen anzuzeigen.

Durchgezogen

Dies ist die Standardeinstellung für Haltebögen. Haltebögen werden als gekrümmte durchgezogene Linien angezeigt, die an den Enden dünner als in der Mitte sind.



Gestrichelt

Haltebögen werden als gekrümmte gestrichelte Linien angezeigt. Kann verwendet werden, um optionale oder empfohlene Haltebögen anzuzeigen, z. B. in Vokalmusik, wo einige Strophen mehr Silben haben als andere und daher mehr Noten erfordern.



Gepunktet

Haltebögen werden als gepunktete Linien angezeigt. Die Punkte sind über die gesamte Länge des Haltebogens gleich groß und gleich weit voneinander entfernt. Kann verwendet werden, um optionale oder empfohlene Haltebögen anzuzeigen.



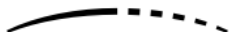
Halbgestrichelt Beginn

Die erste Hälfte von Haltebögen wird als gestrichelte Linie, die zweite als durchgezogene Linie angezeigt. Wird in kritischen Editionen verwendet, um anzugeben, dass ein Haltebogen in den Quellnoten unvollständig geschrieben wurde.



Halbgestrichelt Ende

Die erste Hälfte von Haltebögen wird als durchgezogene Linie, die zweite als gestrichelte Linie angezeigt. Wird in kritischen Editionen verwendet, um anzugeben, dass ein Haltebogen in den Quellnoten unvollständig geschrieben wurde.



Editorisch

Haltebögen werden als durchgezogene schwarze Linien angezeigt, aber in der Mitte durch einen kürzeren vertikalen Strich geteilt. Wird verwendet, um zu zeigen, dass Haltebögen vom Herausgeber hinzugefügt wurden und in den Quellnoten nicht vorhanden waren.



Stil von Haltebögen ändern

Sie können den Stil von einzelnen Haltebögen ändern. Standardmäßig sind alle Haltebögen durchgezogen.

HINWEIS

Im Schreiben-Modus können Sie nur ganze Haltebogenketten auswählen. Änderungen an Haltebogenketten im Schreiben-Modus wirken sich nur auf den ersten Haltebogen in der Haltebogenkette aus.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Haltebögen aus, deren Stil Sie ändern möchten.

HINWEIS

Sie können nur die gesamte Haltebogenkette auswählen. Änderungen an Haltebogenketten wirken sich nur auf den ersten Haltebogen in der Kette aus.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Stil**-Option in der **Haltebögen**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Durchgezogen**
 - **Gestrichelt**
 - **Gepunktet**
 - **Halbgestrichelt Beginn**
 - **Halbgestrichelt Ende**
 - **Editorisch**
-

ERGEBNIS

Der Stil der ausgewählten Haltebögen wird geändert.

Größe von Strichen/Punkten in Haltebögen ändern

Sie können die Größe der Striche/Punkte in einzelnen gestrichelten/gepunkteten Haltebögen ändern.

HINWEIS

Dies gilt nur für gestrichelte/gepunktete Haltebögen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die gestrichelten/gepunkteten Haltebögen, deren Strich- bzw. Punktgröße Sie ändern wollen.

HINWEIS

Sie können nur die gesamte Haltebogenkette auswählen. Änderungen an Haltebogenketten wirken sich nur auf den ersten Haltebogen in der Kette aus.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Strich/Punkt**-Option in der **Haltebögen**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie den Wert erhöhen, werden die Striche/Punkte größer, wenn Sie ihn verringern, werden sie kleiner.

Krümmungsrichtung von Haltebögen

Die Krümmungsrichtung von Haltebögen wird durch die Halsrichtung der Noten/Akkorde an jedem Ende des Haltebogens, die Anzahl von Noten in Akkorden an jedem Ende und die Anzahl von Stimmen in der Notenzeile vorgegeben.

Gehaltene Einzelnoten in einstimmigen Kontexten

Wenn eine einzelne Stimme aktiv ist und zwei einzelne Noten durch einen Haltebogen miteinander verbunden sind, wird die Krümmungsrichtung des Haltebogens durch die Halsrichtungen der Noten an jedem seiner Enden vorgegeben.

- Wenn die Halsrichtungen übereinstimmen, zeigt die Krümmung des Haltebogens von den Noten weg und er wird an der Notenkopfseite platziert.
- Wenn die Halsrichtungen abweichen, ist die Krümmung des Haltebogens standardmäßig nach oben gerichtet.

Gehaltene Akkorde in einstimmigen Kontexten

Wenn ein Haltebogen zwei Akkorde miteinander verbindet, wird die Richtung der Haltebögen durch die Anzahl von gehaltenen Noten in den Akkorden bestimmt.

- Bei einer geraden Anzahl werden die Haltebögen gleichmäßig aufgeteilt: Die eine Hälfte ist zum Notenkopfende hin und die andere zum Halsende hin gekrümmt.
- Bei einer ungeraden Anzahl ist der Großteil der Haltebögen zum Notenkopfende hin gekrümmt.

Gehaltene Noten in mehrstimmigen Kontexten

Haltebögen werden an der Halsseite positioniert und sind folgendermaßen gekrümmt:

- In Hals-aufwärts-Stimmen sind Haltebögen nach oben gekrümmt.
- In Hals-abwärts-Stimmen sind Haltebögen nach unten gekrümmt.
- Bei sich überschneidenden/ineinandergreifenden Tonhöhen in mehreren Stimmen gelten die Regeln für gehaltene Akkorde in einstimmigen Kontexten. Alle Noten in allen Stimmen werden so behandelt, als gehörten sie zu einer einzelnen Stimme.

Krümmungsrichtung von Haltebögen ändern

Sie können die Krümmungsrichtung von einzelnen Haltebogenketten ändern, auch für einzelne Haltebögen innerhalb von Haltebogenketten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Haltebögen aus, deren Krümmungsrichtung Sie ändern möchten.

HINWEIS

Sie können nur die gesamte Haltebogenkette auswählen. Änderungen an Haltebogenketten wirken sich nur auf den ersten Haltebogen in der Kette aus.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Richtung**-Option in der **Haltebögen**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- **Aufwärts**



- **Abwärts**



ERGEBNIS

Die Krümmungsrichtung der ausgewählten Haltebögen wird geändert.

Taktarten

Taktarten geben das Metrum an und gelten für alle Takte ab ihrer ersten Angabe bis zu einer eventuellen Taktartänderung an einer späteren Stelle. Der Begriff Metrum beschreibt den rhythmischen Puls der Musik und ihre Unterteilung in Zählzeiten und Takte.

Eine Taktart besteht aus zwei Teilen und kann anhand derselben mathematischen Begriffe beschrieben werden, die auch für Brüche gelten: Oben steht der Zähler, darunter der Nenner.

Der Zähler gibt die Anzahl der Vielfachen des Notenwerts an, welcher durch den Nenner vorgegeben wird. Der Nenner wird für jede Halbierung der Zählzeit verdoppelt: 1 ist eine ganze Note, 2 eine halbe Note, 4 eine Viertelnote usw. Je nach Einstellungen für den Taktartstil können Zähler und Nenner unterschiedlich dargestellt werden.

Ein 4/4-Takt besagt z. B., dass der Takt aus vier Zählzeiten besteht, von denen jede eine Länge von einer Viertelnote hat. Ein 4/2-Takt beinhaltet vier halbe Noten pro Takt, ein 4/8-Takt vier Achtelnoten pro Takt. Sowohl 3/4 als auch 6/8 umfassen sechs Achtelnoten, aber die rhythmische Aufteilung ist eine andere: Ein 3/4-Takt enthält drei Zählzeiten mit einer Länge von einer Viertelnote, während ein 6/8-Takt zwei Zählzeiten mit einer Länge von einer punktierten Viertelnote enthält.

Takte sind rhythmische Gruppen, die gemäß der Taktart unterteilt werden und es dem Leser erleichtern, den Noten zu folgen. Noten werden in verschiedenen Taktarten unterschiedlich verbalkt, ebenfalls um das Metrum klar und einfach lesbar zu machen.

Standardmäßig gelten Taktarten für alle Notenzeilen. Es gibt jedoch einige Situationen, z. B. in polymetrischer Musik, in denen einige Einzelstimmen ihre eigenen Taktarten benötigen und damit vom restlichen Ensemble unabhängig sind. In Dorico Elements können Sie sowohl Taktarten eingeben, die für alle Notenzeilen gelten, als auch solche, die nur für einzelne Notenzeilen gelten.

HINWEIS

Zählzeitlängen sind in Ihrem Projekt für alle Notenzeilen unveränderbar, unabhängig von der Taktart. Wenn Sie z. B. eine 2/4-Taktart in einer Notenzeile und eine 6/8-Taktart in einer anderen Notenzeile haben, entspricht eine Viertelnote in der 2/4-Taktart einer Viertelnote in der 6/8-Taktart, weswegen die Taktstriche der beiden Notenzeilen nicht zusammenfallen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 723

[Eingabemethoden für Taktarten](#) auf Seite 196

[Konventionen für Balkengruppierung gemäß Metrum](#) auf Seite 466

[Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 198

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 467

Allgemeine Konventionen für Taktarten

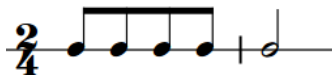
Im Laufe der Zeit wurden für die Platzierung und Darstellung von Taktarten Konventionen eingeführt, um sicherzustellen, dass ihre Notation allgemein verständlich ist. Dorico Elements folgt diesen Konventionen automatisch.

Darstellungskonventionen

Taktartangaben sollten die gesamte Höhe der Notenzeile ausfüllen. Wenn sie kleiner sind, könnten sie übersehen werden. Die Größe von Taktartangaben in Notenzeilen mit weniger als fünf Linien sollte mit der Größe einer Taktartangabe in einer entsprechenden Notenzeile mit fünf Linien übereinstimmen.



Taktartangabe in einer Notenzeile mit fünf Linien



Taktartangabe in einer Notenzeile mit einer Linie

Für Taktartangaben wird eine eigene Fettschrift verwendet, um sicherzustellen, dass die Angaben vor Notenzeilenlinien gut sichtbar und sofort erkennbar sind.

Bei einigen Arten von Musik, insbesondere bei Filmmusik, ist es üblich, große Taktartangaben zu verwenden, die sich über mehrere Notenzeilen erstrecken.

Platzierungskonventionen

Taktartangaben sollten am Anfang eines Stücks und ggf. am Anfang von folgenden Sätzen angezeigt werden, selbst wenn die Noten nahtlos anschließen. Sie sollten hinter Schlüsseln und Tonarten angegeben werden.

Wenn während eines Stücks oder eines Satzes Taktartänderungen eintreten, sollten die entsprechenden Angaben direkt hinter einem Taktstrich platziert werden. Dorico Elements fügt vor einer Taktartänderung automatisch einen Taktstrich ein, wenn die Änderung mitten in einem vorhandenen Takt eintritt. Dorico Elements ändert jedoch nicht Ihre vorhandenen Noten, indem es zusätzliche Zählzeiten einfügt, es sei denn, der Einfügen-Modus ist aktiviert.



Eine 4/4-Taktart löst eine 5/8-Taktart ab, ohne aktivierten Einfügen-Modus, so dass im zweiten 5/8-Takt nur drei Achtelnoten-Zählzeiten verbleiben.

Eine Taktartangabe gilt bis zur nächsten Taktartänderung, bis zum Ende des Satzes oder bis zum Ende des Stücks, je nachdem, was zuerst eintritt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 157

[Große Taktarten](#) auf Seite 721

[Größe und Position von Taktarten ändern](#) auf Seite 722

Taktarttypen

Es gibt unterschiedliche Typen von Taktarten, die verschiedene und komplexe Metren angeben können.

HINWEIS

Dorico Elements nutzt für Taktarten die im amerikanischen Englisch üblichen Definitionen. Diese Definitionen, die z. B. festlegen, welche Taktarten als einfach und welche als zusammengesetzt gelten, können in anderen Sprachen abweichen.

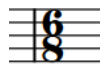
Einfach

In einfachen Taktarten wird jede Zählzeit durch zwei geteilt, wodurch sich gleiche Gruppen von Noten ergeben. Einfache Taktarten können einfache Zweiertakte wie 2/4, einfache Dreiertakte wie 3/4 oder einfache Vierertakte wie 4/4 sein.



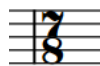
Zusammengesetzt

In zusammengesetzten Taktarten wird jede Zählzeit durch drei geteilt, wodurch sich gleiche Gruppen von punktierten Noten ergeben. 6/8 enthält z. B. zwei punktierte Viertelnoten-Zählzeiten, während 9/4 drei punktierte Halbnoten-Zählzeiten enthält.



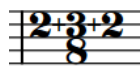
Unregelmäßig

Unregelmäßige Taktarten wie 5/4 oder 7/8 lassen sich nicht in gleiche Zählzeitengruppen unterteilen. Da der Zähler ungerade ist, müssen diese Taktarten in ungleiche Zählzeitengruppen aufgeteilt werden. 5/4 enthält z. B. für gewöhnlich eine Halbnoten-Zählzeit und eine punktierte Halbnoten-Zählzeit.



Additiv

Additive Taktarten zeigen an, wie Takte in Zählzeitengruppen unterteilt werden. Sie können Zähler mit Zählzeitengruppen für jede Art von Taktart anzeigen. Anstelle von 7/8 könnten Sie z. B. eine additive Taktart wie 2+3+2/8 anzeigen.



Alternierend

Eine alternierende Taktart zeigt ein regelmäßiges Muster an, das jeden Takt zwischen zwei oder mehr Taktarten wechselt, und zwar in der angegebenen Reihenfolge. Bei einer Phrase mit zwölf Achtelnoten, die als 3+3+2+2+2 betont werden soll, kann eine alternierende Taktart von 6/8+3/4 eine leichtere Lesbarkeit des Metrums ermöglichen.



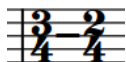
Austauschbar

Eine austauschbare Taktart zeigt am Anfang des Stücks eine Reihe von Taktarten an, die im Laufe des Stücks verwendet werden können, z. B. 3/4–2/4. Im Gegensatz zu alternierenden Taktarten erfordern austauschbare Taktarten kein festes Muster: Jeder Takt im Stück kann einer der zu Beginn aufgeführten Taktarten folgen, ohne dass die Taktart erneut angegeben werden muss.

HINWEIS

Die entsprechenden Taktarten müssen Sie an der gewünschten Stelle manuell eingeben, da es im Gegensatz zu alternierenden Taktarten kein festes Muster für sie gibt. Alle von Ihnen eingegebenen Taktarten, die in der austauschbaren Taktart festgelegt sind, werden automatisch ausgeblendet.

Solche Angaben können in Dorico Elements unterschiedliche Trennzeichenstile haben, die Sie projektweit festlegen, aber auch einzeln ändern können.



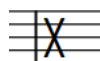
Verbunden

Eine verbundene Taktart weist zwei oder mehr Metren innerhalb eines Takts auf, z. B. 2/4+3/8+5/4. Dorico Elements gibt automatisch gestrichelte Taktstriche ein, um die Trennungen zwischen den einzelnen Metren zu zeigen.



Offen

Eine offene Taktart hat keinerlei Einschränkungen in Bezug auf Metrum, Verbalkung oder Zählzeiten. Eine beliebige Anzahl von Noten kann mit beliebiger Verbalkung hinzugefügt werden. In Dorico Elements kann eine offene Taktart mit einem X oder einem N oder ohne jede Art von Angabe dargestellt werden.



Ohne Zweierpotenz

Eine Taktart ohne Zweierpotenz ist z. B. 5/6, womit fünf Sextolen angezeigt werden, die zusammen die Dauer einer ganzen Note haben. Beispiele für derartige Taktarten finden sich in der Musik von Thomas Adès.



Einige Komponisten, wie z. B. Boulez, haben Taktarten mit Brüchen im Zähler geschrieben. Solche Taktarten werden von Dorico Elements gegenwärtig nicht unterstützt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 723

[Große Taktarten](#) auf Seite 721

[Eingabemethoden für Taktarten](#) auf Seite 196

[Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 197

Auftake

Auftake ermöglichen es Ihnen, Noten vor dem ersten vollständigen Takt einzufügen. Häufig bestehen Auftake nur aus einigen Zählzeiten, deren Hauptzweck darin besteht, in den Anfang des Stücks einzuführen.



Auftakt mit einer einzelnen Viertelnoten-Zählzeit am Anfang der Mazurka Op. 30 Nr. 2 von Chopin

Bei Stücken, die mit einem Auftakt beginnen, werden die Taktartangaben wie üblich am Anfang des Systems positioniert. Der erste vollständige Takt der jeweiligen Taktart beginnt jedoch nach dem ersten Taktstrich, und nicht davor. Daher haben Auftakte keine Auswirkung auf die Taktanzahl. Taktzahlen werden ab dem ersten vollen Takt in der Partie gerechnet.

Da Auftakte mit der Anzahl von Noten/Pausen im Musikstück verbunden sind, sind sie in Dorico Elements mit Taktarten verknüpft, weswegen Sie Auftakte zusammen mit einer Taktart eingeben müssen. Sie können Taktartangaben, die Sie nicht in den Noten anzeigen möchten, jedoch ausblenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Taktarten](#) auf Seite 196

[Taktartangaben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 727

Teiltakte als Auftakte oder unregelmäßige Takte definieren

Sie können festlegen, ob explizite unregelmäßige Takte am Beginn von Taktarten als Auftakt definiert werden sollen. Dies beeinflusst, wie Noten in den Takten verbalkt und gruppiert werden.

Noten in unregelmäßigen Takten, die als Auftakte definiert sind, werden vom Taktende rückwärts verbalkt bzw. gruppiert, während Noten in unregelmäßigen Takten, die nicht als Auftakte definiert sind, vom Beginn des Taktes vorwärts verbalkt bzw. gruppiert werden.

HINWEIS

Sie müssen explizite unregelmäßige Takte und Auftakte als Teil einer Taktart eingeben, z. B. indem Sie 4/4,1.5 in das Einblendfenster für Taktarten eingeben, um einen 4/4-Takt mit einem Auftakt von 1,5 Viertel- bzw. drei Achtelnoten einzugeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktarten bzw. die Hinweise zu den Taktarten aus, beginnend mit einem expliziten unregelmäßigen Takt, dessen Auftakt-Definition Sie ändern wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ersten Takt als Auftakt gruppieren** in der **Taktarten**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Unregelmäßige Takte zu Beginn der ausgewählten Taktarten werden als Auftakte definiert, wenn **Ersten Takt als Auftakt gruppieren** und das entsprechende Kontrollkästchen beide aktiviert sind, und als normale unregelmäßige Takte, wenn das entsprechende Kontrollkästchen deaktiviert ist.

Wenn die Einstellung deaktiviert ist, werden sie von Dorico Elements mit Hilfe interner Heuristiken automatisch entweder als Auftakte oder als normale unregelmäßige Takte definiert.

BEISPIEL



Unregelmäßiger Takt, definiert als Auftakt für den Viervierteltakt



Unregelmäßiger Takt, definiert als normaler unregelmäßiger Takt, kein Auftakt

Große Taktarten

Große Taktarten sind hoch skalierte Taktarten die bezüglich der Notenzeilengröße viel größer angezeigt werden als normal. Sie können in Orchester-Partituren hilfreich sein, da die kleinere Notenzeilengröße in solchen Partituren bedeutet, dass die Standard-Taktarten klein und für den Dirigenten schwerer zu lesen sind.

Es ist auch üblich, große Taktarten in Film-Partituren zu verwenden, da Dirigenten selten genügend Zeit haben, um Partituren für Aufnahme-Sessions vorzubereiten. Durch die großen Taktarten sind Änderungen im Metrum auf der Seite besser sichtbar, besonders wenn die Noten viele Metrum-Wechsel enthalten.

In Dorico Elements können Sie große Taktarten an den folgenden Positionen anzeigen:

- Einmal pro verklammerter Gruppe
- Über der Notenzeile und an Systemobjektpositionen

Taktart einmal pro verklammerter Gruppe angezeigt

Sie können, statt anzuzeigen, dass eine Taktart über jeder Notenzeile dieselbe Höhe hat wie die Notenzeile können Sie eine einzelne große Taktart über jeder geklammerten Notenzeilengruppe anzeigen. Wenn sie einmal pro geklammerter Gruppe angezeigt werden, werden Taktarten in ihrer Größe hochskaliert, gemäß der Anzahl von Notenzeilen in der geklammerten Gruppe. Die größten Taktarten werden in geklammerten Gruppen angezeigt, die vier oder mehr Notenzeilen enthalten. Wenn sie in Einzel-Notenzeilen angezeigt werden, gehen sie oben und unten ein wenig über die Notenzeile hinaus, die normalerweise für Aufnahmen von Filmmusik verwendet werden.



Schmal, serif-Taktarten, die einmal pro geklammerter Gruppe angezeigt werden

Große Taktarten die in geklammerten Gruppen angezeigt werden, nehmen horizontalen Platz in Anspruch, besonders wenn sie sehr groß sind und die Standard-Taktarten-Design verwenden. Daher empfehlen wir Ihnen, dass Sie die schmalen Designs in Layouts verwenden, die große Taktarten in geklammerten Gruppen anzeigen.

Taktarten, die an Systemobjektpositionen angezeigt werden

Genau wie bei der Anzeige umfangreicher Taktarten einmal pro geklammerter Gruppe, können Sie Taktarten nur an Systemobjektpositionen und oberhalb der Notenzeile anzeigen. Daher werden ihre Positionen in jedem System durch dieselben Optionen gesteuert, die die Positionen anderer Systemobjekte steuern, wie zum Beispiel Studierzeichen und Tempomarkierungen.



Normal an Systemobjektpositionen angezeigte Taktarten

Taktarten, die an Systemobjektpositionen angezeigt werden, nehmen keinen horizontalen Platz ein. Dadurch ist die Verwendung eines schmalen Schriftstils nicht unbedingt notwendig. Dies verringert auch den horizontalen Abstand zwischen Noten auf beiden Seiten von Taktarten. Wegen dieser reduzierten Unterbrechung im Notenabstand ist diese Platzierung von Taktarten in der zeitgenössischen Musik seit dem 20. Jahrhundert populär.

Wenn Sie einen Noten-Nenner-Stil für Taktarten verwenden, die an Systemobjektpositionen angezeigt werden, dann wird die Note eher rechts vom Zähler angezeigt als darunter.

Standardmäßig sind Taktarten an Systemobjektpositionen doppelt so groß wie normale Taktarten. Durch sie werden andere Elemente in derselben Position verdrängt und rechts angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Taktartangaben ändern](#) auf Seite 728

[Systemobjekte](#) auf Seite 682

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 683

[Taktzahlen in Taktarten ausblenden, die in Positionen von Systemobjekten angezeigt werden](#) auf Seite 446

Größe und Position von Taktarten ändern

Sie können die Größe von Taktarten einschließlich ihrer vertikalen Position in jedem Layout unabhängig ändern. In Gesamtpartitur-Layouts können Sie zum Beispiel große Taktarten zentriert auf jeder Klammer anzeigen. In Einzelstimmen-Layouts können Sie hingegen Taktarten in Standardgröße in jeder Notenzeile anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Größe der Taktarten ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Taktarten** in der Seitenliste.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für die **Position und Größe von Taktarten** aus:
 - **Auf jeder Notenzeile anzeigen**
 - **Einmal pro Klammer anzeigen**
 - **An Systemobjektpositionen anzeigen**

5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Größe und Position der Taktarten in den ausgewählten Layouts wird geändert.
Wenn große Taktarten über der Notenzeile an Positionen von Systemobjekten angezeigt werden, bedeutet dies, dass sie keinen rhythmischen oder horizontalen Raum einnehmen. Bei den anderen Optionen nehmen die Taktarten hingegen durchaus horizontalen Raum ein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Taktarten](#) auf Seite 721

[Positionen von Taktartangaben](#) auf Seite 726

[Taktzahlen in Taktarten ausblenden, die in Positionen von Systemobjekten angezeigt werden](#) auf Seite 446

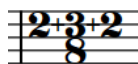
Stile für Taktartangaben

In Dorico Elements können Sie Taktartangaben in verschiedenen Stilen anzeigen. Z. B. können Sie Zähler als Zahl oder als Notenwert anzeigen.

Der Zähler besteht immer aus einer oder mehreren Zahlen und kann entweder die Gesamtanzahl von Zählzeiten im Takt oder die Art der Aufteilung der Gesamtdauer des Takts anzeigen.



Zähler in einer 7/8-Taktartangabe, als einzelne Zahl angezeigt



Zähler in einer 7/8-Taktartangabe, der die Aufteilung anzeigt

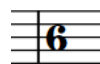
Der Nenner kann als Zahl, als Note der jeweiligen Dauer oder überhaupt nicht angezeigt werden.



Nenner als Zahl



Nenner als Notenkopf (Zählzeitlänge)



Kein Nenner

Wenn der Nenner als Notenkopf angezeigt wird, kann er entweder die Länge jeder Zählzeit im Takt oder den Notenwert für den Takt angeben. Wenn er die Zählzeit anzeigt, kann sich auch der Zähler ändern. Im Beispiel wird der Zähler 6 in der 6/8-Taktart zu einer 2, um die zwei punktierten Achtelnoten-Zählzeiten anzugeben, aus denen ein 6/8 Takt besteht.



Nenner-Notenkopf, der die Zählzeitlänge einer 6/8-Taktart anzeigt



Nenner, der den Notenwert einer 6/8-Taktart anzeigt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Taktartangaben ändern](#) auf Seite 728

[Trennzeichenstil austauschbarer Taktarten ändern](#) auf Seite 725

[Offenes-Metrum-Stil von Taktarten ändern](#) auf Seite 724

Zählerstil von Taktartangaben ändern

Sie können auswählen, ob die Zähler einzelner Taktartangaben die Gesamtanzahl von Zählzeiten in jedem Takt oder die Unterteilung von Zählzeiten in jedem Takt anzeigen sollen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartangaben aus, deren Zählerstil Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählerstil** in der **Taktarten**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Nummer**
 - **Zählzeitengruppe**

ERGEBNIS

Der Zählerstil der ausgewählten Taktartangaben wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 723

Nennerstil von Taktartangaben ändern

Sie können den Nennerstil von einzelnen Taktartangaben unabhängig von Ihren projektweiten Einstellungen ändern, z. B. wenn Sie den Nenner als Note und nicht als Zahl anzeigen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartangaben aus, deren Nennerstil Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Nennerstil** in der **Taktarten**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Nummer**
 - **Note**
 - **Keine**

ERGEBNIS

Der Nennerstil der ausgewählten Taktartangaben wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 723

Offenes-Metrum-Stil von Taktarten ändern

Sie können den Offenes-Metrum-Stil von einzelnen Taktartangaben ändern.




VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartangaben mit offenem Metrum aus, deren Stil Sie ändern möchten.

HINWEIS

Im Eigenschaften-Bereich wird **Offener Stil** in der **Taktarten**-Gruppe für Taktarten mit offenem Metrum automatisch aktiviert.

2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen für **Offener Stil** in der **Taktarten**-Gruppe aus:

- **Kein Symbol**

 - **X**

 - **Pendereckis Symbol**

-

ERGEBNIS

Der Offenes-Metrum-Stil der ausgewählten Taktartangaben wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 723

Trennzeichenstil austauschbarer Taktarten ändern

Sie können das Trennzeichen in austauschbaren Taktarten einzeln ändern.







VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die austauschbaren Taktartangaben aus, deren Trennzeichen Sie ändern möchten.

HINWEIS

Im Eigenschaften-Bereich wird **Trennzeichen** in der **Taktarten**-Gruppe für austauschbare Taktarten automatisch aktiviert.

2. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem **Trennzeichen**-Menü:

- **Klammern**

 - **Eckige Klammern**

 - **Gleichheitszeichen**

 - **Schrägstrich**

 - **Leerzeichen**

 - **Trennstrich**

-

ERGEBNIS

Der Trennzeichenstil der ausgewählten austauschbaren Taktarten wird geändert.

HINWEIS

Zusammengesetzte Taktarten sehen austauschbaren Taktarten zwar ähnlich, verhalten sich aber anders. Zusammengesetzte Taktarten werden durch ein Pluszeichen (+) getrennt, während austauschbare Taktarten mit sechs verschiedenen Trennzeichen angezeigt werden können, aber nicht mit einem Pluszeichen.

Obwohl Sie **Trennzeichen** für zusammengesetzte Taktarten aktivieren und aus den verfügbaren Optionen wählen können, wirkt sich die Eigenschaft daher nur auf die Darstellung der Trennzeichen in austauschbaren Taktarten aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 723

Positionen von Taktartangaben

Standard-Taktartangaben werden so auf Notenzeilen positioniert, dass die mittlere Zeile bzw. bei einzeiliger Darstellung die einzelne Notenzeile durch ihre Mitte verläuft. Große Taktartangaben können in der Mitte oder am oberen Rand von Klammergruppen oder über den Notenzeilen an der Positionen von Systemobjekten positioniert werden.

Sie können Taktartangaben im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters automatisch so verschoben, dass Kollisionen vermieden werden.

Sie können auch die Position der Taktartangaben in jedem Layout unabhängig voneinander ändern, z. B., wenn Sie in einigen Layouts die Taktarten über Notenzeilen und an Systemobjektpositionen anzeigen möchten, in anderen Layouts jedoch nur einmal pro Klammer.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemobjekte](#) auf Seite 682

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 683

[Größe und Position von Taktarten ändern](#) auf Seite 722

Taktartangaben rhythmisch verschieben

Sie können Taktartangaben nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

HINWEIS

- Sie können Taktartangaben rhythmisch nur anhand der Tastatur verschieben.
 - Taktartangaben können nur entlang von Notenzeilen verschoben werden. Wenn Sie eine Taktartangabe zwischen verschiedenen Notenzeilen verschieben möchten, müssen Sie sie löschen und in der anderen Notenzeile eine neue Taktart eingeben.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Taktartangaben aus, die Sie verschieben möchten.
 2. Verschieben Sie die Taktartangaben entsprechend dem eingestellten Wert für das rhythmische Raster. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
-

ERGEBNIS

Die Taktart wird ab ihrer neuen Position wirksam und bleibt es bis zur nächsten Taktartangabe bzw. bis zum Ende der Partie. Die Taktstriche werden auf beiden Seiten der Taktangabe bis zur nächsten/vorherigen Taktartangabe bzw. bis zum Ende/Anfang der Partie automatisch aktualisiert.

HINWEIS

An ein und derselben rhythmischen Position kann es nur jeweils eine Taktartangabe geben. Eine Ausnahme davon sind Taktartangaben, die nur für einzelne Notenzeilen gelten. Wenn die Taktartangabe an die exakte rhythmische Position einer anderen Taktartangabe verschoben wird, wird die vorhandene gelöscht.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, wodurch alle gelöschten Taktartangaben wiederhergestellt werden.

Taktartangaben ausblenden/anzeigen

Sie können Taktartangaben ausblenden/anzeigen, ohne sie aus Ihrem Projekt zu löschen. Dadurch werden sie in allen Layouts ausgeblendet/angezeigt, nicht nur in dem, das gegenwärtig im Notenbereich geöffnet ist.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartangaben aus, die Sie ausblenden/anzeigen möchten.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Taktart ausblenden** in der **Taktarten**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Taktartangaben werden in allen Layouts ausgeblendet, wenn die Option **Taktart ausblenden** aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist.

An den Positionen der ausgeblendeten Taktartangaben werden Hinweise angezeigt, damit Sie sie jederzeit wiederfinden können. Diese Hinweisschilder werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

HINWEIS

- Ausgeblendete Taktartangaben nehmen keinen horizontalen Raum ein, weshalb sich das Ausblenden/Anzeigen von Taktartangaben auf den Notenabstand auswirkt.
 - Sie können Hinweise auf Taktarten ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Taktarten** wählen. Taktarten-Hinweise sind sichtbar, wenn ein Häkchen neben **Taktarten** im Menü angezeigt wird, und unsichtbar, wenn es dort fehlt.

Sie können Hinweise auf Taktarten drucken, indem Sie **Ansichtsoptionen** im **Anmerkungen**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs rechts im Fenster im Drucken-Modus aktivieren.
 - Sie können der Option **Objekt anzeigen/ausblenden** auf der Seite **Tastaturbefehle** unter **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen, der für Akkordsymbole, Spielanweisungen und Taktarten gilt.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 324

Taktartangaben löschen

Sie können Taktartangaben löschen, ohne dass dies Auswirkungen auf die relativen rhythmischen Positionen von Noten hat.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:
 - Die Taktartangaben, die Sie löschen möchten.
 - Die Hinweise auf ausgeblendete Taktartangaben, die Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.

ERGEBNIS

Die Taktartangaben werden aus der Partitur gelöscht. Takte hinter ihren ehemaligen Positionen werden entsprechend der vorherigen Taktart in der Partitur neu ausgerichtet, bis zur nächsten Taktartangabe bzw. bis zum Ende der Partie.

Wenn Sie die einzige Taktartangabe in der Partie löschen, werden Ihre Noten in einem offenen Metrum, aber mit denselben rhythmischen Werten angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktarttypen](#) auf Seite 717

Darstellung von Taktartangaben ändern

Sie können das Design von Taktarten in jedem Layout unabhängig voneinander ändern, einschließlich der Änderung des für sie verwendeten Schriftstils, wenn z. B. für Taktarten in Gesamtpartitur-Layouts eine einfache Schriftart verwendet werden soll, in Einzelstimmen-Layouts hingegen die Standard-Taktart.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Darstellung der Taktarten ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.
3. Klicken Sie auf **Taktarten** in der Seitenliste.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen zur **Darstellung von Taktarten** aus:
 - **Normal**
 - **Schmal, serif**
 - **Schmal, sans serif**
 - **Normalschrift**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Darstellung der Taktarten in den ausgewählten Layouts wird geändert. Wenn Sie **Normalschrift** wählen, verwenden Taktarten einen anderen Schriftstil als bei den anderen Optionen.

WEITERFÜHRENDE LINKS
[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 723

Tremolos

Tremolos sind dicke, abgeschrägte Linien, die durch einzelne Notenhälsen verlaufen oder zwischen mehreren Notenhälsen positioniert werden. Sie werden verwendet, um anzuzeigen, dass Noten wiederholt werden sollen, entweder einzeln oder in Folgen von mehreren Noten.

Indem Tremolo-Striche verwendet werden, statt jeden einzelnen Notenkopf zu notieren, lässt sich horizontaler Platz sparen und schnelle Passagen werden leichter lesbar.

Die Anzahl von Tremolo-Strichen zeigt sowohl an, wie oft Noten wiederholt werden, als auch wie schnell sie zu spielen sind. In vorgegebenen Tremolos zeigt z. B. ein Tremolo-Strich am Hals einer Viertelnote an, dass zwei Achtelnoten zu spielen sind, während drei Tremolo-Striche am Hals einer Viertelnote anzeigen, dass acht Zweiunddreißigstelnoten zu spielen sind.



Viertelnote mit einem Ein-Strich-Einzelnoten-Tremolo und der entsprechenden ausgeschriebenen Notation



Viertelnote mit einem Drei-Strich-Einzelnoten-Tremolo und der entsprechenden ausgeschriebenen Notation

Es gibt verschiedene Arten von Tremolos:

Einzelnoten-Tremolos

Einzelne Noten werden wiederholt.



Tremolos mit mehreren Noten

Mehrere Noten, normalerweise zwei, werden in Folge gespielt, ähnlich einem Triller. Triller zeigen jedoch für gewöhnlich einen schnellen Wechsel zwischen zwei benachbarten Noten an, z. B. zwischen G und A, während Tremolos mit mehreren Noten zwischen beliebigen Noten stehen können und nur von der Kapazität des jeweiligen Instruments eingeschränkt werden.



N-tolen-Tremolos

Mehrere Noten in Triolen/N-tolen werden in der notierten Reihenfolge wiederholt.



Je nach musikalischem Kontext können Tremolos entweder vorgegeben oder frei sein. Es gibt keinen visuellen Unterschied zwischen vorgegebenen und freien Tremolos, weswegen

Komponisten und Arrangeure häufig angeben, wie Tremolos auszuführen sind, z. B. durch eine Anmerkung in der Titelei der Partitur oder als Textanweisung in den Noten.

Vorgegebene Tremolos

Die Anzahl von Tremolo-Strichen entspricht einer klaren Rhythmik im vorliegenden Tempo und Metrum.

Freie Tremolos

Es gibt keine Verbindung zwischen der Anzahl von Strichen und der Rhythmik. Freie Tremolos werden stattdessen so schnell wie möglich ausgeführt, unabhängig vom Tempo.

Freie Tremolos verwenden häufig drei oder mehr Tremolo-Striche und können außerdem von der Textanweisung »trem.« begleitet werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 262

Tremolos in Haltebogenketten

Standardmäßig werden alle Noten in Haltebogenketten mit Tremolo-Strichen angezeigt, wenn Einzelnoten-Tremolos zu Haltebogenketten hinzugefügt werden. Das Löschen von Tremolo-Strichen von gehaltenen Noten entfernt die Tremolo-Striche von allen Noten in Haltebogenketten.

In Dorico Elements werden Tremolos standardmäßig als vorgegebene Tremolos interpretiert, d. h. die angezeigte Anzahl von Tremolo-Strichen wird an folgenden Noten in Haltebogenketten nach Bedarf automatisch angepasst. Wenn z. B. eine Achtelnote mit zwei Tremolo-Strichen per Haltebogen mit einer Viertelnote verbunden ist, hat die Viertelnote drei Tremolo-Striche. Der Grund dafür ist, dass Tremolo-Striche wie Balken funktionieren: Zwei Tremolo-Striche und das Fähnchen am Hals einer Achtelnote sind gleichbedeutend mit drei Tremolo-Strichen.

Allgemeine Platzierungskonventionen für Tremolos

Einzelnoten-Tremolos werden an Notenhälsen positioniert, während Tremolos mit mehreren Noten zwischen den Hälsen von zwei oder mehr Noten positioniert werden. Wenn Tremolos mit mehreren Noten drei oder mehr Noten umspannen, werden die Tremolo-Striche zwischen allen Noten positioniert.

Tremolo-Striche sind etwas dünner als Balken, damit die Abstände zwischen Strichen groß genug sind, um die Anzahl von Strichen sofort zu erkennen.

Tremolo-Striche sollten nicht mit Hilfslinien oder Notenhals-Fähnchen kollidieren. Dorico Elements positioniert Tremolo-Striche automatisch so, dass Kollisionen vermieden werden.

Tremolo-Striche innerhalb der Notenzeile werden so positioniert, dass sie mindestens einen Notenzeilenabstand von Notenköpfen entfernt bleiben und sich an gültigen Positionen relativ zu Notenzeilenlinien und den Bereichen zwischen Notenzeilenlinien befinden. Dies bedeutet, dass Tremolo-Linien nicht zwangsläufig verschoben werden, wenn Sie die Tonhöhe von Noten ändern.



Die Positionen der Tremolo-Striche an den ersten beiden und letzten beiden Noten sind identisch, obwohl die Tonhöhen unterschiedlich sind.

In Dorico Elements ist der Winkel von Einzelnoten-Tremolo-Strichen immer derselbe, unabhängig von der Richtung der Phrase. Die Winkel von Tremolos mit mehreren Noten werden durch die Höhe der Notenhäse bestimmt, auf die sich die Tremolos beziehen.

Geschwindigkeit von Tremolos ändern

Sie können das Tempo von Tremolos nach der Eingabe modifizieren, indem Sie die Anzahl der Striche ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten mit den Tremolos aus, deren Geschwindigkeit Sie ändern möchten.
Die Schalter mit der Anzahl von Tremolo-Strichen, die Ihrer Auswahl entspricht, werden im **Tremolos**-Abschnitt des Wiederholungszeichen-Bereichs hervorgehoben.

HINWEIS

Wählen Sie Noten mit Einzelnoten-Tremolos und Tremolos mit mehreren Noten separat aus.

2. Klicken Sie auf den Schalter mit der gewünschten Anzahl von Tremolo-Strichen im **Tremolos**-Abschnitt des Wiederholungszeichen-Bereichs.
Klicken Sie z. B. auf **Tremolo auf einzelner Note mit zwei Strichen**, um Einzelnoten-Tremolos mit zwei Strichen einzugeben, oder auf **Tremolo auf mehreren Noten mit drei Strichen**, um Tremolos mit mehreren Noten und drei Strichen einzugeben.



Tremolo auf einzelner Note mit zwei Strichen



Tremolo auf mehreren Noten mit drei Strichen

ERGEBNIS

Die Anzahl von Tremolo-Strichen an den ausgewählten Noten wird geändert, wodurch sich die Geschwindigkeit der Tremolos ändert.

Tremolos löschen

Sie können Einzelnoten-Tremolos und Tremolos mit mehreren Noten von einzelnen Noten entfernen, ohne dass dies Auswirkungen auf die Noten hat, auf die sie sich bezogen hatten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Tremolo-Striche Sie löschen möchten.
2. Klicken Sie im **Tremolos**-Abschnitt des Wiederholungszeichen-Bereichs auf die entsprechenden Schalter für die Arten der ausgewählten Tremolos:

- **Tremolo mit einzelner Note entfernen**



- **Tremolo mit mehreren Noten entfernen**



ERGEBNIS

Die entsprechenden Arten von Tremolo-Strichen werden entfernt.

BEISPIEL



Noten mit Einzelnoten-Tremolos
und Tremolo mit mehreren Noten



Tremolo mit mehreren Noten
gelöscht, Einzelnoten-Tremolos
bleiben



Sowohl Tremolo mit mehreren
Noten als auch Einzelnoten-
Tremolos gelöscht

Rhythmische Positionen von Noten mit Tremolos

Sie können Noten mit Einzelnoten-Tremolos und Tremolos mit mehreren Noten auf dieselbe Art an neue rhythmische Positionen verschieben wie normale Noten. Wenn Sie Tremolos mit mehreren Noten jedoch über Taktstriche hinaus verschieben, werden die Tremolo-Striche automatisch gelöscht.

HINWEIS

Sie können das Verschieben von Tremolos sofort rückgängig machen, wodurch alle dadurch gelöschten Tremolo-Striche sofort wiederhergestellt werden.

Sie können Einzelnoten-Tremolos an neue rhythmische Positionen und über Taktstriche hinaus verschieben, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre Tremolo-Striche hat. Die Noten werden, ebenso wie normale Noten, automatisch als Haltebogenketten umgedeutet, falls ihre neuen rhythmischen Positionen und die Taktart dies erfordern.

HINWEIS

Wenn Haltebogenketten mit Einzelnoten-Tremolos Noten unterschiedlicher Dauer enthalten, ist die Anzahl von Tremolo-Strichen an jeder Note in der Haltebogenkette unterschiedlich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten rhythmisch verschieben](#) auf Seite 556

Triolen und N-tolen

Triolen und N-tolen zeigen an, dass eine Zählzeit in eine andere Anzahl von Unterzählzeiten aufgeteilt ist, als man aufgrund des aktuellen Metrums vermuten würde. Sie können verwendet werden, um mehr oder weniger Noten in einem Takt unterzubringen, als dort gemäß dem üblichen Unterteilungsmuster vorhanden wären.



Ein 4/4-Takt mit der Standardunterteilung von vier Viertelnoten



Ein 4/4-Takt mit einer Unterteilung von sechs triolischen Viertelnoten auf demselben Raum wie vier herkömmliche Viertelnoten



Ein 6/8-Takt mit der Standardunterteilung von sechs Achtelnoten



Ein 6/8-Takt mit einer Unterteilung von vier duolischen Achtelnoten auf demselben Raum wie sechs herkömmliche Achtelnoten

Da solche Unterteilungen nicht dem Standard entsprechen, Triolen und N-tolen jedoch dieselbe rhythmische Notation nutzen wie normale Noten, müssen Triolen und N-tolen klar gekennzeichnet werden, um zu verdeutlichen, dass ihre rhythmische Dauer abweicht.

In den Beispielen werden die Viertelnoten-Triolen unter einer Klammer mit der Zahl 3 angezeigt. Die Achtelnoten-Duolen benötigen keine Klammer, da sie durch einen Balken verbunden werden, über dem die Zahl 2 angezeigt wird.

Triolen und N-tolen in Dorico Elements können nur mit einer Triolen-/N-tolen-Klammer, mit einer Triolen-/N-tolen-Klammer und einer Triolen-/N-tolen-Zahl oder mit einer Triolen-/N-tolen-Klammer, einer Triolen-/N-tolen-Zahl und einer Note zur Angabe des Notenwerts der Triole/N-tole angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 174

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 741

Allgemeine Platzierungskonventionen für Triolen und N-tolen

Triolen-/N-tolen-Klammern und Triolen-/N-tolen-Zahlen werden normalerweise an der Halsseite von Noten platziert. Wenn Triolen/N-tolen mit einem Balken angezeigt werden, ist eine Triolen-/N-tolen-Klammer nicht immer erforderlich, kann jedoch zusätzlich zur Triolen-/N-tolen-Zahl angezeigt werden.

Laut Konvention werden Triolen-/N-tolen-Klammern und Triolen-/N-tolen-Zahlen bei Gesangsnotenzeilen immer über der Notenzeile angezeigt, damit sie nicht zwischen Noten und Liedtext geraten.

Triolen-/N-tolen-Klammern sollten so nah an Noten wie möglich platziert werden, ohne mit anderen Notationselementen wie Bindebögen oder Artikulationen zu kollidieren. Bindebögen werden normalerweise innerhalb von Triolen-/N-tolen-Klammern platziert, wenn der Bindebogen kürzer als die Triolen-/N-tolen-Klammer ist. Wenn ein Bindebogen länger als eine Triolen-/N-tolen-Klammer ist, kann er außerhalb der Triolen-/N-tolen-Klammer platziert werden.

Die horizontale Position von Triolen-/N-tolen-Klammern sollte so gewählt werden, dass sofort erkennbar ist, welche Noten in der Klammer enthalten sind. Klammern sollten nicht so breit sein, dass der Eindruck entsteht, Noten hinter der Triole seien in dieser enthalten.



Die drei in der Triole enthaltenen Viertelnoten sind klar erkennbar.



Mit einer erweiterten N-tolen-Klammer ist die Dauer der Triole nun unklar.

Eingebettete Triolen/N-tolen

Eingebettete Triolen/N-tolen sind Triolen/N-tolen innerhalb von größeren Triolen/N-tolen, die häufig zum Erstellen komplexer Rhythmen verwendet werden. In Dorico Elements gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Ebenen eingebetteter Triolen/N-tolen.

BEISPIEL



Eingebettete Triolen/N-tolen

Eingebettete Triolen/N-tolen eingeben

Sie können eingebettete Triolen/N-tolen in neue, leere Notenzeilen eingeben oder vorhandene Triolen/N-tolen auswählen und eingebettete Triolen/N-tolen in sie eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Starten Sie im Schreiben-Modus die Noteneingabe.
2. Drücken Sie **;**, um das Triolen/N-tolen-Einblendfeld zu öffnen.
3. Optional: Wenn Sie eingebettete Triolen/N-tolen in eine leere Notenzeile eingeben, geben Sie das Verhältnis für die äußere Triole/N-tole in das Einblendfeld ein. Zum Beispiel können Sie 3:2 eingeben.
4. Optional: Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen und die äußere Triole/N-tole einzugeben.

HINWEIS

Wenn Sie eingebettete Triolen/N-tolen in vorhandene Triolen/N-tolen eingeben, können Sie Schritte 3 und 4 überspringen.

5. Drücken Sie die **;**, um das Triolen/N-tolen-Einblendfeld wieder zu öffnen.
6. Geben Sie das Verhältnis für die innere Triole/N-tole in das Einblendfeld ein. Zum Beispiel können Sie 5:4 eingeben.

7. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen und die innere Triole/N-tole einzugeben.
 8. Geben oder spielen Sie die gewünschten Tonhöhen ein.
 9. Beenden Sie die Eingabe von eingebetteten Triolen/N-tolen auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie einmal **Umschalttaste-;**, um die innere Triole/N-tole zu beenden und die Eingabe der äußeren Triole/N-tole fortzusetzen.
 - Drücken Sie zweimal **Umschalttaste-;**, um beide Triolen/N-tolen zu beenden und zur Eingabe normaler Noten zurückzukehren.
 - Drücken Sie die **Esc-Taste**, um die Noteneingabe ganz zu beenden.
 - Verschieben Sie die Eingabemarke mit den Pfeiltasten, um zur normalen Noteneingabe zurückzukehren.
-

ERGEBNIS

Die Tonhöhen, die Sie eingeben oder einspielen, werden ab der Position der Eingabemarke als eingebettete Triolen/N-tolen eingegeben.

Wenn Vielfache der inneren Triole/N-tole exakt in die äußere Triole/N-tole passen, können Sie mit der Eingabe von Noten für die innere Triole/N-tole fortfahren, bis Sie die Triolen/N-tolen manuell beenden.

Wenn Vielfache der inneren Triole/N-tole nicht exakt in die äußere Triole/N-tole passen, endet die innere Triole/N-tole automatisch am Ende der letzten Triole/N-tole, die in die äußere Triole/N-tole passt. Danach wird die äußere Triole/N-tole fortgesetzt, bis Sie sie manuell beenden.

HINWEIS

Sie können eingebettete Triolen/N-tolen auch eingeben, indem Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen** klicken, während sich die Eingabemarke innerhalb einer vorhandenen Triole/N-tole befindet. Auf diese Weise können Sie jedoch nur eine eingebettete Triole/N-tole auf einmal eingeben.

Notationselemente an Triolen/N-tolen

Sie können Notationselemente wie Vorzeichen, Artikulationen und Bindebögen auf dieselbe Weise zu Triolen und N-tolen hinzufügen wie zu normalen Noten.

Artikulationen werden zwischen Notenköpfen oder -hälsen und Triolen-/N-tolen-Klammern positioniert, so dass sie näher an den Noten stehen als Triolen-/N-tolen-Klammern oder Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 167

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 189

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 274

Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln

Sie können alle vorhandenen Noten in Triolen und N-tolen umwandeln, wenn Sie zusätzliche Noten in eine bestehende Dauer einfügen müssen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie in Triolen und N-tolen umwandeln möchten.
2. Drücken Sie **;**, um das Triolen/N-tolen-Einblendfeld zu öffnen.

Das Bedienfeld wird automatisch mit dem vorgeschlagenen Verhältnis, basierend auf Ihrer Auswahl, ausgefüllt.

3. Optional: Ändern Sie das Verhältnis im Einblendfeld. Geben Sie also zum Beispiel 3:2 ein, um Triolen zu erstellen.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden gemäß dem Verhältnis im Einblendfeld in Triolen und N-tolen umgewandelt. Wenn Sie zum Beispiel Fünf-Achtelnoten auswählen und 5:4 in das Einblendfeld eingeben, werden die ausgewählten Noten in Achtel-Quintolen umgewandelt.

Wenn die ausgewählten Noten in eine einzelne Triole-/N-tole im festgelegten Verhältnis passen, wird nur eine Triole/N-tole erstellt. Wenn die ausgewählten Noten nicht in eine einzelne Triole und N-tole passen, wird automatisch die erforderliche Anzahl an Triolen und N-tolen erstellt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfeld für Triolen und N-tolen](#) auf Seite 175

Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln

Sie können alle Noten in Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln, wenn Sie zum Beispiel N-tolen-Achtelnoten in Standard-Achtelnoten umwandeln möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus nur die Triolen-/N-tolen-Klammern oder Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse aus, die Sie in normale Noten umwandeln möchten.

HINWEIS

Sie dürfen keinen der Notenköpfe in den Triolen und N-tolen auswählen.

2. Optional: Wenn Sie alle Noten in den ausgewählten Triolen und N-tolen beibehalten möchten, drücken Sie **I**, um den Eingabemodus zu aktivieren.
 3. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Alle Noten in den ausgewählten Triolen und N-tolen sind nicht skaliert und erscheinen als normale Noten mit derselben notierten Dauer; so wird zum Beispiel aus einer N-Tolen-Viertelnote eine Standard-Viertelnote.

Wenn Sie jedoch den Einfügen-Modus aktivieren, bleiben alle Noten in den Triolen und N-tolen bestehen und alle nachfolgenden Noten werden auf spätere rhythmische Positionen verschoben, um der jeweils zusätzlichen rhythmischen Dauer zu entsprechen. Wenn der Einfügen-Modus deaktiviert ist, werden die zuerst ausgewählten Triolen oder N-tolen erweitert und überschreiben nachfolgende Noten und Triolen und N-tolen.

Triolen und N-tolen rhythmisch verschieben

Sie können Triolen und N-tolen nach ihrer Eingabe an andere rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Triolen/N-tolen aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie möchten, dass die Noten eine Triole/N-tole bleiben, muss eine Triolen-/N-tolen-Zahl oder -Klammer in der Auswahl enthalten sein. Wenn keine Triolen-/N-tolen-Zahl oder -Klammer ausgewählt ist, werden die Noten in normale Noten mit ihrem jeweiligen rhythmischen Wert umgewandelt, wenn Sie sie aus der Triolen-/N-tolen-Klammer hinaus verschieben.

2. Verschieben Sie die ausgewählten Triolen/N-tolen auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.

HINWEIS

Sie können Triolen/N-tolen nicht mit der Maus verschieben.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Triolen/N-tolen werden gemäß dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters in der Notenzeile nach rechts/links verschoben.

Wenn eine Triolen-/N-tolen-Zahl oder eine Triolen-/N-tolen-Klammer in der Auswahl enthalten ist, wird die gesamte Triole/N-tole in der Notenzeile verschoben. Wenn sie einen Taktstrich überquert, wird die Triole/N-tole zum Ausgleich automatisch angepasst.

HINWEIS

- Wenn einige Ihrer ausgewählten Noten mit anderen Noten kollidieren, die sich in derselben Notenzeile, an derselben rhythmischen Position und in derselben Stimme wie Ihre ausgewählten Noten befinden, werden die vorhandenen Noten gelöscht und durch Ihre ausgewählten Noten ersetzt.

Sie können das Verschieben von Noten umgehend rückgängig machen; dadurch werden alle Noten, die beim Verschieben gelöscht wurden, wiederhergestellt.
 - Mitten in Takten werden Triolen und N-tolen nicht angepasst; hier besteht die Konvention darin, Triolen und N-tolen aufzuteilen, um die Zählzeitunterteilung anzuzeigen. Sie müssen manuell zwei Triolen/N-tolen eingeben, um die Zählzeitunterteilung mitten in Takten anzuzeigen.
-

BEISPIEL



Triolen/N-tolen löschen

Sie können Triolen-/N-tolen einschließlich all ihrer Noten löschen, aber auch Triolen-/N-tolen-Klammern und -Zahlen löschen, die entsprechenden Noten aber behalten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Triolen/N-tolen aus, die Sie löschen möchten.

TIPP

Um eine gesamte Triole/N-tole und alle Noten darin zu löschen, wählen Sie alle Notenköpfe und die entsprechende Triolen-/N-tolen-Klammer oder Triolen-/N-tolen-Zahl aus.

2. Drücken Sie die **Rücktaste** oder die **Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Triolen/N-tolen werden gelöscht.

- Wenn Sie nur die Noten auswählen, werden zwar die Noten, nicht jedoch die Triole gelöscht.
- Wenn Sie nur die Triolen-/N-tolen-Klammer oder Triolen-/N-tolen-Zahl auswählen, wird die Triole/N-tole gelöscht; die Noten, die sich zuvor innerhalb der Triole/N-tole befanden, werden mit derselben notierten Dauer beibehalten. Wenn Sie z. B. die Klammer über einer Viertelnoten-Triole löschen, bleiben die zuvor in der Triole enthaltenen Noten als drei Viertelnoten zurück.

HINWEIS

Notenwerte vorhandener Noten, die direkt auf die Triole folgen, werden dadurch übergangen. Wenn Sie jedoch den Einfügen-Modus aktivieren, werden die folgenden Noten auf spätere rhythmische Positionen verschoben, um der zusätzlich benötigten rhythmischen Dauer zu entsprechen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 737

Triolen-/N-tolen-Balken

Triolen-/N-tolen-Balken verbinden Noten in Triolen/N-tolen auf dieselbe Weise wie Balken an normalen Noten. Sie können an Triolen-/N-tolen-Balken dieselben Änderungen vornehmen wie an allen anderen Balken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbalkung](#) auf Seite 452

[Triolen und N-tolen innerhalb von Balken](#) auf Seite 463

[Noten manuell verbalken](#) auf Seite 452

[Verbalkung von Noten aufheben](#) auf Seite 453

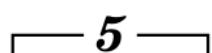
[Balkengruppen trennen](#) auf Seite 454

[Richtung von Teilbalken ändern](#) auf Seite 453

[Balkenneigungen ändern](#) auf Seite 457

Triolen-/N-tolen-Klammern

Triolen-/N-tolen-Klammern zeigen die Dauer von nicht durch Balken verbundenen Triolen/N-tolen an (z. B. Viertelnoten-Triolen), indem die Noten innerhalb der Triole/N-tole unter einer Klammer dargestellt werden.



Triole/N-tolen-Klammer mit angezeigter Triolen-tolen-Nummer

Triolen-/N-tolen-Klammern ausblenden/anzeigen

Sie können Triolen-/N-tolen-Klammern unabhängig von Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnissen ausblenden/anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern aus, die Sie ausblenden/anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Klammer** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- **Ausgeblendet**



- **Eingeblendet**



Platzierung von Triolen-/N-tolen-Klammern relativ zur Notenzeile ändern

Sie können die Platzierung einzelner Triolen-/N-tolen-Klammern und Triolen-/N-tolen-Zahlen relativ zur Notenzeile ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern und Triolen-/N-tolen-Zahlen aus, deren Platzierung Sie relativ zur Notenzeile ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Platzierung**-Option in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- **Darüber**



- **Darunter**



- **Zeilenüberkreuzung oberhalb**



- **Zeilenüberkreuzung unterhalb**



ERGEBNIS

Die Platzierung der ausgewählten Triolen-/N-tolen-Klammern wird geändert.

Durch Deaktivieren von **Platzierung** werden die ausgewählten Triolen/N-tolen auf ihre Standardplatzierung zurückgesetzt.

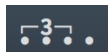
Rhythmische Endpositionen von Triolen-/N-tolen-Klammern ändern

Sie können die rhythmischen Endpositionen einzelner Triolen-/N-tolen-Klammern relativ zu einzelnen Noten ändern.

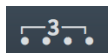
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern aus, deren Endpositionen Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Endposition** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

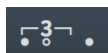
- **An der rechten Seite der letzten Note enden**



- **Unmittelbar vor der folgenden Note enden**



- **An der Position der letzten N-tolen-Teilung enden**



ERGEBNIS

Die Endposition der ausgewählten Triolen-/N-tolen-Klammern wird geändert.

Wenn Sie die Eigenschaft deaktivieren, werden die ausgewählten Triolen/N-tolen auf Ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt.

Horizontale Ausrichtung von Triolen-/N-tolen-Klammern erzwingen

Sie können den Winkel einzelner Triolen-/N-tolen-Klammern ändern, so dass sie horizontal erscheinen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern aus, deren Winkel Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Horizontal erzwingen** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.

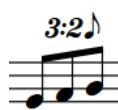
ERGEBNIS

Die ausgewählten Triolen-/N-tolen-Klammern werden horizontal angezeigt, wenn die Eigenschaft aktiviert ist. Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, folgen die ausgewählten Triolen-/N-tolen-Klammern Ihren projektweiten Einstellungen für angewinkelte Triolen-/N-tolen-Klammern.

Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse

Triolen-/N-tolen-Zahlen und Triolen-/N-tolen-Verhältnisse sind sehr ähnlich: beide geben die Anzahl gleicher Noten in der Triole/N-tole an, z. B. 3 für Triolen. Triolen-/N-tolen-Verhältnisse geben darüber hinaus auch die Anzahl normaler Noten an, in deren Dauer die Triole/N-tole passt, z. B. 3:2 für Triolen.

Außerdem können Triolen-/N-tolen-Verhältnisse eine Note beinhalten, die den Notenwert in der Triole/N-tole anzeigt.



Eine Triole mit Verhältnis und Notenwert

Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse helfen dem Interpreten, schnell die Art der Triole/N-tole zu erkennen und zu bestimmen, wie er die Anzahl angegebener Noten im vorliegenden Tempo und Metrum unterbringen muss.

Triolen-/N-tolen-Zahlen- bzw. Verhältnistyp ändern

Sie können ändern, welche Art von Zahl/Verhältnis für einzelne Triolen und N-tolen angezeigt wird.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern der Triolen/N-tolen aus, an denen Sie die Art der Triolen-/N-tolen-Zahl ändern möchten.

HINWEIS

Die Gruppe **Triolen und N-tolen** des Eigenschaften-Bereichs wird nur angezeigt, wenn Sie Triolen-/N-tolen-Klammern auswählen. Sie wird nicht angezeigt, wenn Sie Noten innerhalb der Triole/N-tole oder Noten innerhalb der Triole/N-tole und die Triolen-/N-tolen-Klammer auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Nummer** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- **Keine**



- **Nummer**



- **Verhältnis**



- **Verhältnis+Note**



ERGEBNIS

Die Zahl/Das Verhältnis für die ausgewählten Triolen/N-tolen wird geändert.

Wenn Sie **Nummer** deaktivieren, werden die ausgewählten Triolen/N-tolen auf die Standardeinstellung zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 741

Position von Triolen-/N-tolen-Zahlen ändern

Sie können die horizontalen Positionen von Triolen-/N-tolen-Zahlen und -Verhältnissen in einzelnen Triolen-/N-tolen-Klammern ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern aus, in denen Sie die Positionen der Triolen-/N-tolen-Zahl ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Mitte** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.

3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- **Optisch**

Plaziert Triolen-/N-tolen-Zahlen in der optischen Mitte des Triolen-/N-tolen-Balkens bzw. der Triolen-/N-tolen-Klammer.

- **Rhythmisch**

Plaziert Triolen-/N-tolen-Zahlen in der rhythmischen Zentrum des Triolen-/N-tolen-Balkens bzw. der Triolen-/N-tolen-Klammer. Diese rhythmische Mitte kann von der optischen Mitte abweichen.

ERGEBNIS

Die Position der Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse wird für die ausgewählten Triolen/N-tolen geändert.

Wenn Sie die Eigenschaft deaktivieren, werden Triolen und N-tolen auf Ihre projektweite Einstellung zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 739

Ungestimmte Perkussion

Der Begriff »Ungestimmte Perkussion« deckt alle Perkussionsinstrumente ab, die nicht auf bestimmte Tonhöhen gestimmt sind. Dies schließt Instrumente wie Bassdrum, Güiro, Maracas, Becken und Shaker ein.

Dorico Elements bietet umfassende Unterstützung für die Notation von ungestimmter Perkussion sowie flexible Optionen für die Kombination von Noten für mehrere Instrumente in Perkussions-Kits, die daraufhin in verschiedenen Layouts unterschiedlich angezeigt werden können. Sie können Perkussions-Kits außerdem als Schlagzeuge definieren, wodurch sich die Standard-Halsrichtungen von Noten ändern.

Die unterschiedlichen Darstellungsarten für Perkussions-Kits in Dorico Elements sind Layout-spezifisch, was bedeutet, dass Sie Perkussions-Kits in verschiedenen Layouts auf unterschiedliche Weise anzeigen können. Z. B. können Sie ein Perkussions-Kit im Gesamtpartitur-Layout als fünfzeiliges Notensystem, im Einzelstimmen-Layout jedoch als einzeilige Instrumente anzeigen.

Außerdem können Sie Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für ungestimmte Perkussion anpassen und neue erstellen. Auf diese Weise können Sie die Art und Weise, wie Noten auf jedem einzelnen Instrument in Perkussions-Kits gespielt werden sollen, mit Hilfe von unterschiedlichen Notenköpfen für unterschiedliche Spieltechniken angeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kits](#) auf Seite 745

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 750

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 673

[Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren](#) auf Seite 117

[Noten in Perkussions-Kits eingeben](#) auf Seite 158

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 752

Perkussions-Kits und einzelne Perkussionsinstrumente

Mit Hilfe von Perkussions-Kits können Sie mehrere ungestimmte Perkussionsinstrumente, die gleichzeitig einem einzelnen Spieler zugeordnet sind, auf unterschiedliche Arten anzeigen. Mehrere Perkussionsinstrumente, die nicht als Kits kombiniert sind, werden standardmäßig in einzelnen Zeilen angezeigt, auf denen sich nur das aktuell gespielte Instrument befindet.

Eine häufige Art von Perkussions-Kit ist ein Schlagzeug. Ein Schlagzeug besteht aus einer Reihe von separaten Instrumenten, die durch ein Gestell miteinander verbunden sind, und wird normalerweise in einem normalen fünfzeiligen Notensystem notiert. Jedes Instrument hat seine eigene Position in der Notenzeile und manchmal auch seinen eigenen Notenkopftyp. Entsprechend ist ein Paar Bongos in Dorico Elements standardmäßig ein Perkussions-Kit, das aus den zwei Bongotrommeln besteht und normalerweise in einem Raster mit zwei Linien notiert wird: Die kleinere Trommel wird auf der oberen und die größere Trommel auf der unteren Linie angezeigt.

Es kann sinnvoll sein, einzelne Perkussionsinstrumente einzeln anzuzeigen, wenn ein Spieler nur ein oder zwei Perkussionsinstrumente hat. Das Kombinieren von Perkussionsinstrumenten zu einem Kit gibt Ihnen jedoch mehr Flexibilität hinsichtlich der Präsentation der Noten: Sie kann in

jedem einzelnen Layout unterschiedlich sein. Außerdem haben Sie mit Kits mehr Kontrolle über die Beschriftung von Instrumenten.

Wenn Instrumentenwechsel auf der **Spieler**-Seite unter **Einrichten** > **Layout-Optionen** aktiviert sind, wechselt Dorico Elements von einem Instrument zum nächsten, ebenso wie bei gestimmten Instrumenten.

HINWEIS

Kit-Instrumente sind auf den Spieler-Karten im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus grün gefärbt, während einzelne Instrumente, die nicht in Perkussions-Kits enthalten sind, im selben Hellblau gehalten sind wie alle anderen Instrumente.

Perkussions-Kits

Ein Perkussions-Kit ist eine Sammlung von ungestimmten Perkussionsinstrumenten, die von einem einzelnen Spieler gespielt werden. Schlagzeuge sind eine besondere Art von Perkussions-Kit und werden häufig in der Pop- und Rockmusik eingesetzt.

In Dorico Elements können Sie Perkussions-Kits auf unterschiedliche Arten darstellen, unter anderem als fünfzeiliges Notensystem und als Raster. Wenn Sie möchten, dass sich Perkussions-Kits wie Schlagzeuge verhalten, können Sie sie als Schlagzeuge definieren.

Sie können Perkussions-Kits im Einrichten-Modus erstellen. Sie können vorhandene ungestimmte Perkussionsinstrumente zu Kits kombinieren. Außerdem können Sie Spielern leere Kits zuweisen und ihnen danach ungestimmte Perkussionsinstrumente hinzufügen. Zudem können Sie vorhandene Kits, die Sie zuvor exportiert und gespeichert haben, importieren.

Sie können Perkussionsinstrumente zwischen Spielern verschieben, ohne dass dies Auswirkungen auf Noten hat, die bereits für die jeweiligen Instrumente geschrieben wurden.

HINWEIS

Wenn das Instrument, das Sie verschieben möchten, Teil eines Perkussions-Kits ist, müssen Sie es aus dem Kit entfernen, bevor Sie es zu einem anderen Spieler verschieben können.

Sie können einzelne Perkussionsinstrumente genauso wie andere Instrumente ändern. Allerdings können Sie ungestimmte Perkussionsinstrumente nur in andere ungestimmte Perkussionsinstrumente ändern und die Perkussionsinstrumente in Kits nur mit Hilfe des Dialogs **Perkussions-Kit bearbeiten** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 750

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 673

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 113

[Einzelne Instrumente zu Kits kombinieren](#) auf Seite 111

[Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren](#) auf Seite 117

[Instrumente zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 116

[Einzelne Instrumente aus Perkussions-Kits entfernen](#) auf Seite 121

[Instrumente zwischen Spielern verschieben](#) auf Seite 112

Perkussions-Kits exportieren

Sie können Perkussions-Kits als Library-Dateien exportieren. Auf diese Weise können Sie Kits erneut verwenden, ohne sie wieder von Grund auf erstellen zu müssen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus die Karte des Spielers, dessen Perkussions-Kit Sie exportieren möchten.
 2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten** zum Öffnen des Dialogs **Perkussions-Kit bearbeiten**.
 3. Klicken Sie **Kit exportieren** unten im Dialog, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 4. Geben Sie im Explorer/macOS Finder einen Namen und einen Speicherort für die Library-Datei an.
 5. Klicken Sie auf **Speichern**.
-

ERGEBNIS

Das Kit wird exportiert und als Library-Datei gespeichert.

HINWEIS

Sie können die Library-Datei später in andere Projekte importieren, um das Perkussions-Kit erneut zu verwenden.


Perkussions-Kits importieren

Sie können Library-Dateien mit Perkussions-Kits importieren und auf diese Weise Kits erneut verwenden, ohne sie wieder von Grund auf erstellen zu müssen.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus einen neuen Solospieler hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten die Instrumenten-Auswahl für Ihren leeren Solospieler:
 - Wählen Sie den leeren Spieler aus und drücken Sie **Umschalttaste-I**.
 - Klicken Sie auf das Pluszeichen auf der Karte für den leeren Spieler.

 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den leeren Spieler und wählen Sie **Instrument zu Spieler hinzufügen** aus dem Kontextmenü.
 2. Klicken Sie auf **Kit importieren** in der Instrumenten-Auswahl, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 3. Suchen Sie im Explorer/macOS Finder die Library-Datei des Perkussions-Kits, das Sie importieren möchten, und wählen Sie sie aus.
 4. Klicken Sie auf **Öffnen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählte Library-Datei wird als Perkussions-Kit importiert. Es wird dem Spieler zugewiesen, von dessen Karte aus Sie die Instrumenten-Auswahl geöffnet haben.

Spielanweisungen von Noten in Perkussions-Kit-Notenzeilen ändern

Sie können für Noten in Perkussions-Kit-Notenzeilen, die spezifische Notenköpfe verwenden, um bestimmte Spieltechniken anzuzeigen, die Spielanweisungen nach der Eingabe ändern, indem Sie die verfügbaren Spieltechnik-spezifischen Notenköpfe durchgehen.

HINWEIS

Dies gilt nur für Änderungen von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen.

VORAUSSETZUNGEN

Für die Perkussions-Kit-Instrumente, deren Spielanweisungen Sie ändern möchten, sind mindestens zwei Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** definiert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Spieltechnik-spezifischen Notenkopf Sie ändern möchten.

HINWEIS

Die aktive Spielanweisung wird über dem rhythmischen Raster angezeigt, wenn Sie eine einzelne Note auswählen. Sie wird nicht angezeigt, wenn Sie mehrere Noten auswählen.

2. Gehen Sie die verfügbaren Spielanweisungen für die ausgewählten Instrumente auf eine der folgenden Arten durch:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um aufwärts zu navigieren.
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**, um abwärts zu navigieren.
-

ERGEBNIS

Die Spielanweisungen der ausgewählten Noten werden geändert. Dabei werden das Notenkopf-Design und/oder die Position der Noten ggf. geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 752

[Noten in Perkussions-Kits eingeben](#) auf Seite 158

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 394

[Spielanweisungen](#) auf Seite 600

Noten in Perkussionsinstrumenten als Ghost Notes anzeigen

Sie können Noten in Perkussionsinstrumenten als Ghost Notes anzeigen. Ghost Notes werden in Klammern angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten für ungestimmte Perkussion aus, die Sie als Ghost Notes anzeigen möchten.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ghost Note** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
-

ERGEBNIS

Die Notenköpfe an den ausgewählten Noten werden in Klammern angezeigt.

Noten zu anderen Instrumenten in Perkussions-Kits verschieben

Sie können Noten nach ihrer Eingabe zu verschiedenen Instrumenten innerhalb desselben Perkussions-Kits verschieben, nur nicht in Layouts, die die Kit-Darstellungsart als einzeilige Instrumente nutzen.

In Layouts, die die Kit-Darstellungsart als einzeilige Instrumente nutzen, können Sie stattdessen Noten in andere Notenzeilen versetzen, um Notenzeilen-übergreifende Balken zu erzeugen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie zu einem anderen Instrument im Perkussions-Kit verschieben möchten.
 2. Verschieben Sie die Noten auf eine der folgenden Arten zu einem anderen Instrument:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um sie zum darüber liegenden Instrument zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**, um sie zum darunter liegenden Instrument zu verschieben.
-

ERGEBNIS

Die Noten werden zu einem anderen Instrument im Kit verschoben.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Position jedes Instruments im Kit ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 113

[Positionen von Instrumenten innerhalb von Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 119

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 750

[Darstellungsart von Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 751

[Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen](#) auf Seite 458

Notationselemente an Noten in Perkussions-Kits

Sie können in Noten für Perkussions-Kits ebenso wie bei normalen Noten Notationselemente hinzufügen und unterschiedliche Rhythmen verwenden; diese können sich jedoch unterschiedlich verhalten.

Artikulationen

Sie können Artikulationen in allen Kit-Darstellungsarten auf dieselbe Weise zu Perkussionsinstrumenten hinzufügen wie zu allen anderen Instrumenten.

In den Darstellungsarten mit Raster und fünfzeiligem Notensystem gelten hinzugefügte Artikulationen jedoch für alle Instrumente in derselben Stimme, die Noten an der jeweiligen rhythmischen Position haben. Wenn sich z. B. sowohl eine Snaredrum-Note als auch eine Tom-Tom-Note an derselben rhythmischen Position befinden und Sie einen Akzent hinzufügen, wird

dieser zu beiden Instrumenten hinzugefügt, da beide standardmäßig in derselben Hals-abwärts-Stimme angezeigt werden.

Sie können sehen, welche Akzente auf welche Noten angewandt werden, wenn Sie zur Darstellung als einzelige Instrumente wechseln.

Triolen und N-tolen

Wenn Sie in der Rasterdarstellung oder in der Darstellung als fünfzeiliges Notensystem arbeiten, werden Triolen/N-tolen zu allen Instrumenten in derselben Stimme hinzugefügt.

Sie können zur Darstellungsart mit einzeligen Instrumenten wechseln, um unterschiedliche Eingaben für die einzelnen Instrumente zu machen und so Kreuzrhythmen zu erzeugen. Wenn Sie später wieder zur Darstellungsart als Raster oder fünfzeiliges Notensystem wechseln, versucht Dorico Elements, rhythmische Konflikte aufzulösen.

- Widersprüchliche Triolen/N-Tolen: Eine Triole/N-tole wird für die Dauer des Konflikts in eine Extrastimme verschoben.
- Triolische/N-tolische Noten in einem Instrument und nicht triolische/N-tolische Noten in einem anderen Instrument, die an derselben rhythmischen Position beginnen: Die nicht triolische/N-tolische Note wird angezeigt, als wäre sie Teil der Triole/N-tole. Dies geschieht, weil die Note an derselben Position wie die Triole/N-tole einsetzt und daher so klingt wie die Originalnotation.
- Triolische/N-tolische Noten in einem Instrument und nicht triolische/N-tolische Noten in einem anderen Instrument, die nicht an derselben rhythmischen Position beginnen, oder andere nicht triolische/N-tolische Noten, die innerhalb der Triole/N-tole beginnen: Nicht triolische/N-tolische Noten werden für die Dauer des Konflikts in eine Extrastimme verschoben.

HINWEIS

Beim Löschen einer Triole/N-tole in den Darstellungsarten als Raster oder fünfzeiliges Notensystem wird die Triole/N-tole aus allen Instrumenten gelöscht, deren Noten zu derselben Stimme gehören.

Spielanweisungen

Sie können während der schrittweisen Eingabe Spielanweisungen eingeben, z. B. **+** für geschlossene und **o** für offene Hi-Hat, und diese Spielanweisungen später auf dieselbe Art zu vorhandenen Noten hinzufügen wie bei anderen Instrumenten. Sie können das Spielanweisungen-Einblendfeld verwenden oder auf eine der Spielanweisungen im Spielanweisungen-Bereich im Schreiben-Modus klicken.

Spielanweisungen werden nur zu dem Instrument hinzugefügt, zu dem die von Ihnen ausgewählte Note gehört, selbst wenn es andere Instrumente in derselben Stimme gibt.

Perkussions-Stickings

Dorico Elements hat noch keine eigene Funktion für Perkussions-Stickings. Sie können jedoch die Funktion für Liedtext verwenden, um Stickings in allen Kit-Darstellungsarten anzugeben:

- Rasteransicht/Fünfzeilige Notenzeilenansicht: Wählen Sie eine Note in dem Instrument aus, für das Sie Stickings anzeigen möchten.
- Einzelige Instrumente: Geben Sie Liedtext direkt in den Instrumenten ein, für die Sie Stickings anzeigen möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 189

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 174

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 179

[Eingabemethoden für Spielanweisungen und Pedallinien](#) auf Seite 245
[Liedtext eingeben](#) auf Seite 253

Dynamikanweisungen in Perkussions-Kits

Im Gegensatz zu anderen Objekten werden Dynamikanweisungen beim Wechsel zwischen den Darstellungsarten mit Raster/fünfzeiligem Notensystem und der Darstellungsart als einzelilige Instrumente nicht übernommen. Dynamikanweisungen, die Sie zu Instrumenten in der Darstellungsart als einzelilige Instrumente hinzufügen, werden nicht angezeigt, wenn Sie zu Darstellungsarten mit Raster/fünfzeiligem Notensystem wechseln.

Der Grund dafür ist, dass sich in der Darstellungsart als einzelilige Instrumente eine große Anzahl unterschiedlicher Dynamikanweisungen an derselben rhythmischen Position unterbringen lassen, was in den Darstellungsarten mit Raster und fünfzeiligem Notensystem aus Platzgründen nicht möglich ist. Daher müssen Sie Dynamikanweisungen in den Darstellungsarten mit Raster und fünfzeiligem Notensystem unabhängig von der Darstellungsart als einzelilige Instrumente hinzufügen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 214

Darstellungsarten für Perkussions-Kits

Sie können Perkussions-Kits mit Hilfe von drei verschiedenen Darstellungsarten anzeigen, die in jedem einzelnen Layout Ihres Projekts unterschiedlich sein können.

HINWEIS

Dynamikanweisungen werden beim Wechsel zwischen den Darstellungsarten mit Raster/fünfzeiligem Notensystem und der Darstellungsart als einzelilige Instrumente nicht übernommen. Dynamikanweisungen, die Sie zu Instrumenten in der Darstellungsart als einzelilige Instrumente hinzufügen, werden nicht angezeigt, wenn Sie zu Darstellungsarten mit Raster/fünfzeiligem Notensystem wechseln.

Sie können die Anzeige/Struktur jeder Darstellungsart im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** unabhängig bearbeiten. Wenn Sie z. B. die Reihenfolge von Instrumenten in der Darstellungsart mit fünfzeiligem Notensystem ändern, hat dies keine Auswirkungen auf die Reihenfolge in der Rasterdarstellung desselben Perkussions-Kits.

Fünfzeiliges Notensystem

Kit-Instrumente werden in einem fünfzeiligen Notensystem angezeigt. Sie können bestimmen, welche Instrumente auf jeder Linie und in jedem leeren Bereich der Notenzeile angezeigt werden. Eine einzelne Notenzeilenbeschriftung mit dem Namen des Kits wird angezeigt.

Die Zahlen auf der linken Seite des Bearbeitungsbereichs im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** entsprechen den Notenzeilenpositionen. Position 0 ist z. B. die mittlere Linie der Notenzeile, Position 1 ist der leere Bereich unmittelbar über der mittleren Notenzeilenlinie, Position -2 ist die Linie unter der mittleren Notenzeilenlinie usw.

Fette schwarze Linien zeigen die fünf Notenzeilenlinien an, die grauen Linien über und unter der Notenzeile stehen für nominelle Notenzeilenlinien-Positionen. Jedes Instrument wird auf seiner Notenzeilen-Position angezeigt.

Raster

Kit-Instrumente werden in einem Raster angezeigt, wobei jedes Instrument seine eigene Linie hat. Sie können die Größe der Abstände zwischen den einzelnen Linien anpassen. Notenzeilenbeschriftungen werden für jedes Instrument in einer kleineren Schrift als normale Notenzeilenbeschriftungen angezeigt.

Die Zahlen auf der rechten Seite des Bearbeitungsbereichs im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** entsprechen der Anzahl von leeren Notenzeilenbereichen zwischen jeder Instrumentenlinie. Standardmäßig liegen alle Instrumente in einem Raster zwei Spatien voneinander entfernt.

Die Reihenfolge, in der die Instrumente aufgelistet sind, entspricht der Reihenfolge, in der sie in der Partitur erscheinen.

Jedes Instrument in einem Raster hat standardmäßig seine eigene Notenzeilenbeschriftung, die vertikal an seiner eigenen Linie ausgerichtet ist; Sie können angrenzende Instrumente jedoch auch gruppieren und eine einzelne Beschriftung für jede Gruppe anzeigen.

Einzeilige Instrumente

Kit-Instrumente werden als einzelne Instrumente mit ihren eigenen Zeilen angezeigt. Notenzeilenbeschriftungen von normaler Größe werden für jedes Instrument angezeigt.

Im Bearbeitungsbereich des Dialogs **Perkussions-Kit bearbeiten** sind alle Instrumente in der Reihenfolge aufgelistet, in der sie in der Partitur angezeigt werden.

Percussion

Darstellung als fünfzeiliges Notensystem

Triangle
Clash Cymbal
Snare Drum
Bass Drum

Rasterdarstellung

Triangle
Clash Cymbal
Snare Drum
Bass Drum

Darstellung als einzeilige Instrumente

Mehrere Instrumente, die zum selben Spieler gehören, werden vertikal angeordnet, entsprechend der idealen Abstände, die auf der Seite **Vertikale Abstände** unter **Einrichten** > **Layout-Optionen** festgelegt sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 113

[Darstellungsart von Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 751

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 673

[Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergehen](#) auf Seite 756

[Perkussions-Notenköpfe übergehen \(Dialog\)](#) auf Seite 754

Darstellungsart von Perkussions-Kits ändern

Sie können die Darstellungsart von Perkussions-Kits in jedem Layout unabhängig von anderen Layouts und unabhängig voneinander ändern. Z. B. können Sie ein fünfzeiliges Notensystem im Gesamtpartitur-Layout, aber ein Raster im Einzelstimmen-Layout verwenden und zwei Perkussions-Kits mit unterschiedlichen Darstellungsarten im selben Gesamtpartitur-Layout haben.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie den Darstellungs-Typ für Perkussions-Kit ändern möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Mit Hilfe der Auswahloptionen in der Aktionsleiste können Sie andere

Layouts auswählen, klicken Sie **Umschalttaste** für angrenzende Layouts und **Strg-Taste/Befehlstaste** für einzelnen Layouts an.

3. Klicken Sie auf **Spieler** in der Seitenliste.
 4. Wählen Sie im **Perkussion**-Bereich eine der folgenden Optionen für jedes Perkussions-Kit in Ihrem Projekt aus:
 - **Fünfzeiliges Notensystem**
 - **Raster**
 - **Einzeilige Instrumente**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Darstellungsart wird für die ausgewählten Perkussions-Kits in den ausgewählten Layouts geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 750

Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente

Neben normalen Spielanweisungen an Noten in Perkussions-Kits können Sie auch das Design und die Position von Notenköpfen nutzen, um unterschiedliche Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente und Perkussions-Kits anzugeben.

Sie können Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente auf eine der folgenden Arten angeben:

- Spieltechnik-spezifische Notenköpfe verwenden
- Noten in leeren Bereichen direkt über/unter der Linie angeben, auf der Noten normalerweise geschrieben werden
- Artikulationen oder Einzelnoten-Tremolos hinzufügen
- Spielanweisungen auf dieselbe Weise hinzufügen wie für gestimmte Instrumente

Sie können z. B. mit Hilfe des Spielanweisungen-Einblendfelds oder durch Klicken auf die gewünschten Spielanweisungen im Spielanweisungen-Bereich Techniken für offene und geschlossene Hi-Hats angeben.

Sie können den für jedes Perkussionsinstrument definierten Satz von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** bearbeiten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 113

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 394

[Perkussions-Kits exportieren](#) auf Seite 745

[Perkussions-Kits importieren](#) auf Seite 746

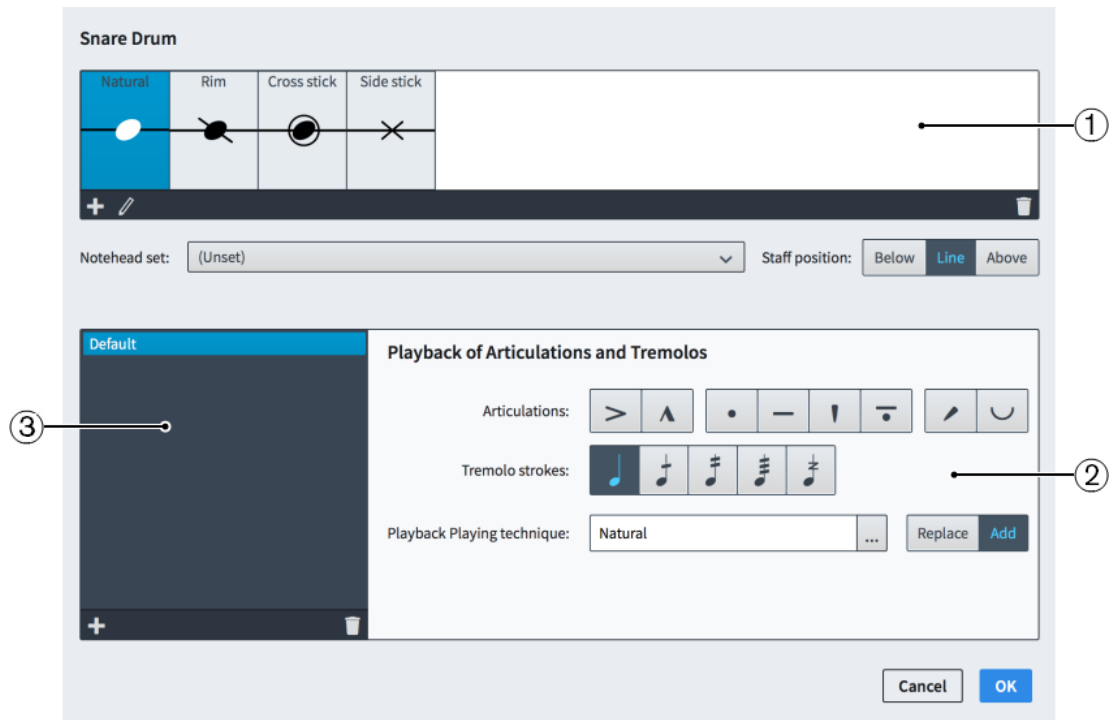
[Eingabemethoden für Spielanweisungen und Pedallinien](#) auf Seite 245

Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente (Dialog)

Mit dem Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** können Sie den für jedes Perkussionsinstrument definierten Satz Spieltechnik-spezifischer Notenköpfe bearbeiten.

Sie können den Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Für ein einzelnes Perkussionsinstrument: Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Instrument hält, klicken Sie auf den Pfeil in der Instrumentenbeschriftung und wählen Sie **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten** aus dem Menü.
- Für Perkussionsinstrumente, die Teil eines Perkussions-Kits sind: Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf den Pfeil in der Beschriftung des Kit-Instruments und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen. Wählen Sie das Instrument, dessen Spielanweisung Sie im Hauptbearbeitungsbereich bearbeiten möchten, und klicken Sie auf **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten**.



Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente**

1 Liste von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen

Enthält die wichtigsten Spieltechnik-spezifischen Notenköpfe, die aktuell für das ausgewählte Perkussionsinstrument definiert sind, und zeigt je nach Bedarf den Notenkopf-Satz und die Notenzeilenposition an, die der jeweiligen Spielanweisung entsprechen.

Sie können neue Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für ungestimmte Perkussionsinstrumente hinzufügen. Normalerweise ist für Perkussionsinstrumente mindestens die **Natürlich**-Spielanweisung definiert, die für gewöhnlich anhand des Standard-Notenkopf-Satzes angezeigt wird.

2 Wiedergabe von Artikulationen und Tremolos

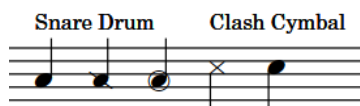
Hiermit können Sie festlegen, wie sich Kombinationen von Artikulationen und Tremolo-Strichen auf die Wiedergabe von Spielanweisungen auswirken bzw. diese übergehen.

Sie können zum Beispiel eine vollkommen andere Spielanweisung für einen Spieltechnik-spezifischen Notenkopf festlegen, wenn ihm ein Akzent hinzugefügt wird.

3 Liste mit Abweichungen für Artikulationen und Tremolos

Zeigt alle von Ihnen festgelegten Abweichungen für Artikulationen und Tremolos an.

BEISPIEL



Drei unterschiedliche Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für Snaredrum, gefolgt von zwei Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen für Clash-Becken

All diese Einstellungen können innerhalb Ihres Projekts im Perkussionsinstrument gespeichert werden und Sie können sie aus einem Projekt exportieren und in andere Projekte importieren.

HINWEIS

Abweichungen für Artikulationen und Tremolos wirken sich aktuell nicht auf die Wiedergabe aus; dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Neue Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für ungestimmte Perkussionsinstrumente erstellen](#) auf Seite 755

[Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergehen](#) auf Seite 756

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 394

[Perkussions-Kits exportieren](#) auf Seite 745

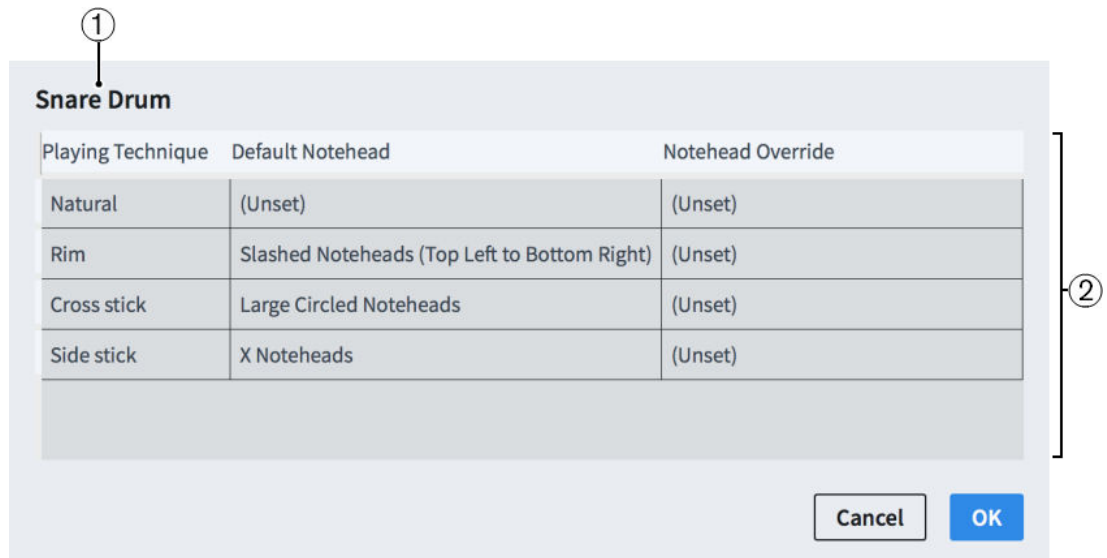
[Perkussions-Kits importieren](#) auf Seite 746

Perkussions-Notenköpfe übergehen (Dialog)

Im Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** werden die Spieltechnik-spezifischen Notenköpfe aufgelistet, die im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** für das ausgewählte Instrument definiert wurden. Im Dialog wird auch die Notenkopfart angezeigt, die jeder Spielanweisung zugeordnet ist; er macht es auch möglich, diese Notenköpfe nur für die fünfzeilige Notenzeilendarstellung zu übergehen.

So kann zum Beispiel derselbe Notenkopf verschiedene Spielanweisungen für verschiedene Instrumente anzeigen. Wenn diese Instrumente auf derselben fünfzeiligen Notenzeile dargestellt werden, kann dies zu Verwirrungen führen. Deshalb können Sie den Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** verwenden, um nur in der fünfzeiligen Notenzeilendarstellung der Kits Noten des einen Instruments von den Noten eines anderen zu unterscheiden.

- Sie können den Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** öffnen, indem Sie im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** ein Instrument auswählen und auf **Notenköpfe bearbeiten** klicken.



Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** für eine Snaredrum

Der Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** enthält Folgendes:

1 Name des Instruments

Zeigt den Namen des Perkussionsinstruments an, dessen Notenköpfe im Dialog aufgelistet werden.

2 Tabelle mit Spielanweisungen

Enthält die Notenköpfe für das ausgewählte Perkussionsinstrument, aufgeteilt in die folgenden Spalten:

- **Spielanweisung**

Zeigt die mit dem Notenkopf verbundene Spielanweisung in der entsprechenden Tabellenzeile an.

- **Standard-Notenkopf**

Zeigt den Notenkopf, der standardmäßig mit der Spielanweisung verbunden wird, in der entsprechenden Tabellenzeile an.

- **Notenkopf übergehen**

Zeigt in der entsprechenden Tabellenzeile an, wie der Notenkopf in fünfzeiligen Notenzeilendarstellungen der Spielanweisung übergangen wird. Sie können ändern, wie der Notenkopf übergangen wird, indem Sie ihn anklicken und einen anderen Notenkopf aus dem Menü auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergehen](#) auf Seite 756


[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 750

Neue Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für ungestimmte Perkussionsinstrumente erstellen

Sie können neue Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für einzelne ungestimmte Perkussionsinstrumente definieren und für die jeweilige Art von Instrument in Ihrem Projekt speichern. Außerdem können Sie Spieltechnik-spezifische Notenköpfe aus Ihrem Projekt exportieren und in andere Projekte importieren.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie den Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten:

- Für ein einzelnes Perkussionsinstrument: Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Instrument hält, klicken Sie auf den Pfeil in der Instrumentenbeschriftung und wählen Sie **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten** aus dem Menü.
 - Für Perkussionsinstrumente, die Teil eines Perkussions-Kits sind: Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf den Pfeil in der Beschriftung des Kit-Instruments und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen. Wählen Sie das Instrument, dessen Spielanweisung Sie im Hauptbearbeitungsbereich bearbeiten möchten, und klicken Sie auf **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten**.
2. Klicken Sie auf **Spielanweisung hinzufügen**.

 3. Wählen Sie im folgenden Dialog die Spielanweisung aus, die Sie erstellen möchten.
 4. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählte Spielanweisung zur Liste von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen hinzuzufügen.
 5. Wählen Sie aus dem Menü **Notenkopf-Satz** den Notenkopf aus, den Sie für die jeweilige Spielanweisung festlegen möchten.

HINWEIS

Behalten Sie die Einstellung **Nicht festgelegt** für **Notenkopf-Satz**, um den standardmäßigen Notenkopf-Satz zu verwenden.

6. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Notenzeilenposition** aus:
 - **Darunter**
 - **Linie**
 - **Darüber**

ERGEBNIS

Ein neuer Spieltechnik-spezifischer Notenkopf wird zum ausgewählten ungestimmten Perkussionsinstrument hinzugefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Spielanweisungen und Pedallinien](#) auf Seite 245

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 394

Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergehen

Es kann notwendig sein, die Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen zu übergehen, um die Noten für ein Instrument von denen für ein anderes zu unterscheiden, wenn sie sich an derselben Notenzeilenposition in einem fünfzeiligen Notensystem befinden.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus die Karte des Spielers, der das Kit hält, dessen Spieltechnik-spezifische Notenköpfe Sie übergehen möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten** zum Öffnen des Dialogs **Perkussions-Kit bearbeiten**.
3. Wählen Sie im Haupt-Bearbeitungsbereich des Dialogs das Instrument aus, dessen Notenköpfe Sie übergehen möchten.
4. Klicken Sie auf **Notenköpfe bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** zu öffnen.

5. Klicken Sie in die Spalte **Notenkopf übergehen** für die jeweilige Spielanweisung und wählen Sie eine neue Notenkopfart aus dem Menü aus, um den vorhandenen Notenkopf zu übergehen.
 6. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Der Spieltechnik-spezifische Notenkopf wird in Darstellungen als fünfzeiliges Notensystem für das ausgewählte Instrument übergangen.

HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf die Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen in der Rasterdarstellung und der Darstellung als einzelige Instrumente.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Notenköpfe übergehen \(Dialog\)](#) auf Seite 754

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 394

Perkussions-Legenden

In Perkussions-Legenden werden bei Nutzung der Darstellungsart mit fünfzeiligem Notensystem die verwendeten Perkussionsinstrumente angegeben. In Perkussions-Legenden können alle in der Notenzeile angezeigten Instrumente aufgeführt werden, oder nur in einem bestimmten Bereich klingende Instrumente, um Spieler daran zu erinnern, welche Instrumente an bestimmten Stellen gespielt werden müssen.

Sie können die Platzierung und Darstellung einzelner Perkussions-Legenden in der Gruppe **Perkussions-Legenden** des Eigenschaften-Bereichs ändern.

Perkussions-Legenden werden als Hinweisschilder angezeigt, wenn sich an ihrer Position keine klingenden Instrumente befinden oder wenn die Rasterdarstellung verwendet wird. Perkussions-Legenden werden in Layouts mit Darstellung als einzelige Instrumente überhaupt nicht angezeigt.

TIPP

Sie können Hinweisschilder für Perkussions-Legenden ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Perkussions-Legenden** wählen. Hinweisschilder für Perkussions-Legenden werden angezeigt, wenn sich neben **Perkussions-Legenden** im Menü ein Häkchen befindet, und ausgeblendet, wenn dort kein Häkchen gesetzt ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 673

Perkussions-Legenden zu Kit-Darstellungen mit fünfzeiligem Notensystem hinzufügen

Sie können an bestimmten rhythmischen Positionen Perkussions-Legenden hinzufügen, um die Instrumente im Kit anzugeben. In Perkussions-Legenden können alle Instrumente im Kit oder nur Instrumente, die innerhalb des angegebenen Bereichs klingen, angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:

- Ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position, an der Sie eine Perkussions-Legende für alle Instrumente hinzufügen möchten.
 - Den Bereich von Noten/Objekten, für den Sie eine Perkussions-Legende für klingende Instrumente anzeigen möchten.
2. Fügen Sie auf eine der folgenden Arten eine Perkussions-Legende hinzu:
- Wählen Sie **Bearbeiten > Perkussion > Legende für alle Instrumente**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Perkussion > Legende für klingende Instrumente**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Eine Perkussions-Legende wird über der Notenzeile hinzugefügt. In ihr werden entweder alle Instrumente oder nur Instrumente mit Noten innerhalb des ausgewählten Bereichs aufgelistet, und zwar in der Reihenfolge, in der sie von oben nach unten im fünfzeiligen Notensystem erscheinen.

Bereich von Perkussions-Legenden für klingende Instrumente ändern

Sie können den rhythmischen Bereich von Perkussions-Legenden für klingende Instrumente ändern, um mehr/weniger Instrumente in die Legende einzubeziehen, da in solchen Legenden nur die Instrumente angegeben sind, die an den im Bereich eingeschlossenen rhythmischen Positionen spielen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Perkussions-Legende für klingende Instrumente aus, deren Bereich Sie ändern möchten.
2. Ändern Sie den Bereich auf eine der folgenden Arten entsprechend dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters:
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um den gesamten Bereich nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um den gesamten Bereich nach links zu verschieben.
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um den Bereich zu verlängern.
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um den Bereich zu kürzen.

HINWEIS

Tastaturbefehle verlängern/verkürzen Objekte, indem sie nur ihr Ende verschieben.

- Klicken Sie auf den runden Anfasser am Anfang/Ende und ziehen Sie ihn nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Der rhythmische Bereich, der von der ausgewählten Perkussions-Legende für klingende Instrumente abgedeckt wird, wird gemäß dem aktuellen Wert des rhythmischen Rasters geändert.

Die in der Perkussions-Legende enthaltenen Instrumente werden automatisch aktualisiert, um alle Instrumente einzuschließen, die innerhalb des Bereichs spielen.

Art der Perkussions-Legende ändern

Sie können in der Darstellungsart mit fünfzeiligem Notensystem die Art der Perkussions-Legenden ändern, so dass sie entweder alle Instrumente oder nur klingende Instrumente enthalten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Perkussions-Legenden aus, deren Art Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Legenden-Typ** in der Gruppe **Perkussions-Legenden**.

HINWEIS

Für Perkussions-Legenden mit klingenden Instrumenten ist die Option bereits aktiviert.

3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Legende**
 - **Klingende Instrumente**

ERGEBNIS

Die Legenden-Art der ausgewählten Legenden wird geändert.

Kurznamen für Instrumente in Perkussion-Legenden anzeigen

Perkussion-Legenden verwenden standardmäßig vollständige Instrumentennamen, aber Sie können stattdessen Kurznamen verwenden, um Platz zu sparen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Perkussion-Legenden aus, in denen Sie die Länge der Instrumentennamen ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Kurznamen verwenden** in der Gruppe **Perkussions-Legenden**.

ERGEBNIS

In den ausgewählten Perkussion-Legenden werden kurze Instrumentennamen angezeigt.

Wenn Sie **Kurznamen verwenden** deaktivieren, zeigen die ausgewählten Perkussions-Legenden wieder die vollständigen Instrumentennamen an.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 673

Platzierung von Perkussions-Legenden relativ zur Notenzeile ändern

Standardmäßig werden Perkussions-Legenden über der Notenzeile angezeigt, Sie können jedoch ihre Platzierung ändern, so dass sie unterhalb der Notenzeile stehen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Perkussions-Legenden aus, deren notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Platzierung** in der Gruppe **Perkussions-Legenden**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- **Darüber**
 - **Darunter**
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Perkussions-Legenden werden über/unter der Notenzeile angezeigt.

Wenn Sie **Platzierung** deaktivieren, werden die ausgewählten Perkussions-Legenden wieder auf die notenzeilenabhängige Standardplatzierung zurückgesetzt.

Stimmen in Perkussions-Kits

Dorico Elements kombiniert Noten automatisch zu einer geringeren Anzahl von Stimmen, wenn mehrere Perkussionsinstrumente in einem fünfzeiligen Notensystem oder einem Raster dargestellt werden, sogar wenn sie unterschiedliche Rhythmen enthalten. Standardmäßig werden Noten in einer Hals-aufwärts-Stimme und einer Hals-abwärts-Stimme kombiniert.

Sie können diese Option für einzelne Perkussions-Kits und für einzelne Noten in Perkussions-Kits übergehen.

Noten in derselben Stimme können nicht mit unterschiedlichen Notenwerten notiert werden; stattdessen werden Haltebögen verwendet.

Wenn eines der Instrumente in einem Perkussions-Kit einen triolischen/N-tolischen Rhythmus hat, können andere Instrumente in derselben Stimme notiert werden, sofern ihre Notation kompatibel ist, d. h. wenn die Triolen-/N-tolen-Struktur dieselbe ist oder sie eine einzelne Note haben, die mit dem Beginn der Triole/N-tole zusammenfällt. In diesem Fall wird die einzelne nicht triolische/N-tolische Note mit derselben Dauer wie die erste Note der Triole/N-tole notiert.

Wenn die Noten der unterschiedlichen Instrumente in derselben Stimme nicht kompatibel sind, erstellt Dorico Elements dynamisch eine andere Stimme und notiert das verbleibende Notenmaterial in dieser Stimme, bis die Noten wieder kompatibel sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notationselemente an Noten in Perkussions-Kits](#) auf Seite 748

[Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren](#) auf Seite 117

[Stimmen mit Strichnotation zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 769

Stimme von einzelnen Noten in Perkussions-Kits ändern

Sie können die Standardstimme für einzelne Noten in Perkussions-Kits übergehen, auch bei Schlagzeugnoten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Stimme Sie übergehen möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Perkussion > Stimme ändern > [Stimme]**.
Um z. B. Noten auf die zweite Hals-abwärts-Stimme zu ändern, wählen Sie **Bearbeiten > Perkussion > Stimme ändern > Hals-abwärts-Stimme 2**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die Stimme der ausgewählten Noten wird geändert. Dies geschieht unabhängig von der Standardstimme für das jeweilige Instrument und unabhängig von Ihren Einstellungen für Stimmen in Schlagzeugnoten.



TIPP

Sie können die Stimme von einzelnen Noten zurücksetzen, indem Sie sie auswählen und **Bearbeiten > Perkussion > Stimme ändern > Noten-Zielstimme zurücksetzen** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

Halsrichtung/Stimme von Instrumenten in Perkussions-Kits festlegen

Sie können die Halsrichtung für jedes Instrument in einzelnen Perkussions-Kits festlegen. Außerdem können Sie einstellen, in welcher Stimme sich einzelne Instrumente befinden sollen, um zu steuern, welche Instrumente in Perkussions-Kits sich Stimmen teilen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus die Karte des Spielers, der das Kit hält, in dem Sie die Halsrichtungen und Stimmen von Instrumenten festlegen möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten** zum Öffnen des Dialogs **Perkussions-Kit bearbeiten**.
3. Wählen Sie im Dialog ein Instrument aus, dessen Halsrichtung und Stimme Sie festlegen möchten.
4. Wählen Sie eine der folgenden Halsrichtungen für **Halsrichtung und Stimme** aus:
 - **Hals-aufwärts**

 - **Hals-abwärts**

5. Legen Sie eine Stimme fest, indem Sie den Wert für **Halsrichtung und Stimme** ändern.

HINWEIS

Sie müssen die Stimmnummer nicht ändern, wenn Sie zwischen Hals-aufwärts- und Hals-abwärts-Stimmen wechseln, da die Nummer der Stimmnummer für beide Halsrichtungen entspricht.

6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Standard-Halsrichtung und -Stimme des ausgewählten Instruments wird geändert.

Ungestimmte Perkussion im Wiedergabe-Modus

Ungestimmte Perkussionsinstrumente werden im Wiedergabe-Modus anders behandelt als gestimmte Instrumente. Anstelle der üblichen Pianorollen-Ansicht wird im Schlagzeugeditor der Einsatz jeder Note für jedes Perkussionsinstrument angezeigt.

Sie können jedes Instrument in einem Kit am linken Rand der Spurüberschrift erweitern, um dieses bestimmte Instrument einem anderen Wiedergabe-Endpunkt zuzuweisen. Z. B. können Sie Instrumente einem anderen Kanal desselben VST-Instruments oder MIDI-Ausgabegeräts oder auch einem anderen Gerät zuweisen.

HINWEIS

Der Endpunkt muss über eine geeignete Perkussions-Map verfügen.

Noten können im Wiedergabe-Modus durch Ziehen an die gewünschte rhythmische Position verschoben werden. Wie bei anderen Instrumenten können Sie Noten jedoch nicht zwischen Perkussionsinstrumenten verschieben, selbst dann nicht, wenn sie sich im selben Perkussions-Kit befinden.

HINWEIS

Sie können die Dauer von Noten für ungestimmte Perkussion im Wiedergabe-Modus nicht ändern. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Percussion-Maps](#) auf Seite 389

[Schlagzeugeditor](#) auf Seite 339

[Noten in der Event-Darstellung eingeben](#) auf Seite 339

[Noten in der Event-Darstellung verschieben](#) auf Seite 340

Aus MIDI-Dateien importierte ungestimmte Perkussion

Beim Importieren von MIDI-Dateien kann Dorico Elements Noten für Spuren, die zur Verwendung von Kanal 10 eingestellt sind, als Schlagzeugnoten interpretieren, wenn die Option **Kanal 10 als General-MIDI-Perkussion interpretieren** im Dialog **MIDI-Importoptionen** aktiviert ist.

HINWEIS

Der Dialog **MIDI-Importoptionen** wird automatisch geöffnet, wenn Sie MIDI-Dateien in Dorico Elements öffnen.

Dies ist die einzige Bedingung, unter der Dorico Elements Noten in MIDI-Dateien als Perkussion interpretiert.

Aus MusicXML-Dateien importierte ungestimmte Perkussion

Ungestimmte Perkussion kann in MusicXML auf verschiedene Arten ausgedrückt werden. Notationsprogramme verwenden unterschiedliche Methoden, mit denen sie festlegen, welche Daten exportiert und wie diese codiert werden. Daher variieren die Ergebnisse beim Importieren von MusicXML in Dorico Elements erheblich.

Dorico Elements kennzeichnet alle Instruments in Kits ausdrücklich und kombiniert sie dann dynamisch zu fünfzeiligen Notensystemen. Andere Notationsanwendungen und MusicXML verwenden eine andere Methode zur Darstellung von Noten für ungestimmte Perkussion. Ein Schlagzeug kann z. B. effektiv als Noten mit unterschiedlichen Tonhöhen in einem fünfzeiligen Notensystem notiert und mit zusätzlichen Informationen beschriftet werden, um erkennbar zu machen, welches Instrument welcher Position in der Notenzeile entspricht.

Aufgrund dieser unterschiedlichen Methoden kann das Zuordnen von Daten zwischen der MusicXML-Darstellung und der Darstellung in Dorico Elements schwierig sein, weshalb Dorico Elements heuristische Methoden verwendet, um die Qualität der Ergebnisse zu verbessern.

Normalerweise lassen sich Schlagzeuginstrumente in MusicXML-Dateien, die aus Sibelius und Finale exportiert wurden, relativ unkompliziert in Dorico Elements importieren.

Die Ergebnisse sind besonders gut, wenn das Voicing des Schlagzeugs einheitlich ist, wenn also z. B. die Snaredrum durchgehend in einer Hals-abwärts-Stimme notiert ist. Wenn sich das Voicing von Takt zu Takt ändert, kann es vorkommen, dass einige Noten entweder nicht fehlerfrei erkannt oder überhaupt nicht importiert werden.

Andere Arten von Perkussion, die in fünfzeiligen Notensystemen notiert sind, führen zu unterschiedlicheren Ergebnissen. In den meisten Fällen gibt Finale Informationen darüber an,

welches Perkussionsinstrument welcher Notenzeilenposition zugeordnet ist, Sibelius jedoch nicht. Daher kann es passieren, dass Dorico Elements andere Instrumente wählt als Sie erwartet hätten. Mit Hilfe des Dialogs **Perkussions-Kit bearbeiten** können Sie die Instrumente jedoch ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 113

[Instrumente in Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 116

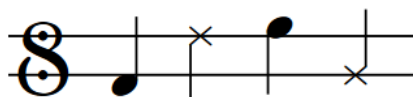
[Instrumente zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 116

Universal Indian Drum Notation (universelle Notation für indische Trommeln)

Dorico Elements unterstützt das von Keda Music Ltd. entwickelte System Universal Indian Drum Notation (universelle Notation für indische Trommeln).

Universal Indian Drum Notation wurde vor allem für Tablas entwickelt, kann aber auch auf andere indische Trommeln mit zwei Kesseln/Fellen angewandt werden, etwa auf Nagara, Dhol, Dholak, Mridangam und Pakhawaj.

Wenn Sie Spielern Tabla-Instrumente zuweisen, wird automatisch ein indischer Schlagzeugschlüssel zur Notenzeile hinzugefügt.



Sie können indische Schlagzeugschlüssel eingeben, indem Sie auf **Indischer Schlagzeugschlüssel** im Abschnitt **Seltene Schlüssel** des Schlüssel-Bereichs klicken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 110

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 226

Stimmen

Bei vielen Instrumenten wie z. B. Flöte oder Posaune enthält jede Notenzeile für gewöhnlich eine einzelne musikalische Linie in einer einzelnen Stimme, die von links nach rechts entlang der Notenzeile gelesen wird. Wenn mehrere unabhängige musikalische Linien in einer einzelnen Notenzeile angezeigt werden sollen, kann jede Linie eine eigene Stimme darstellen.

Die Anzeige mehrerer Stimmen in einer einzelnen Notenzeile kommt am häufigsten in der Vokalmusik zur Anwendung, wenn Sopran und Alt sich eine Notenzeile teilen und Tenor und Bass eine weitere. Indem jede Gesangslinie in ihrer eigenen Stimme angezeigt wird, lassen sich die Noten leichter lesen, und die Form jeder Melodielinie ist einfacher zu erkennen.

In Dorico Elements können Sie beliebig viele Stimmen in jeder Notenzeile erstellen. Jede Stimme hat ihre eigene Farbe, die sichtbar wird, wenn Sie Stimmfarben anzeigen. So können Sie einen Überblick darüber behalten, welche Noten sich in welchen Stimmen befinden, falls es mehrere überlappende Melodielinien in Ihrem Projekt gibt.

In Dorico Elements sind Stimmen in Hals-aufwärts- und Hals-abwärts-Stimmen unterteilt. Die Hälse von Noten in Hals-aufwärts-Stimmen zeigen nach oben, während die Hälse von Noten in Hals-abwärts-Stimmen nach unten zeigen. In Takten, wo nur eine Stimme Noten enthält, werden die Hälse jedoch automatisch in die Richtungen geändert, die sie erhalten würden, wenn es in der ganzen Notenzeile nur eine Stimme gäbe. Standardmäßig ist die erste Stimme in der Notenzeile eine Hals-aufwärts-Stimme.

Gemäß den meisten Notationskonventionen werden für alle Stimmen, die Noten in einem Takt haben, in diesem Takt Pausen angezeigt. Wenn zwei oder mehr Stimmen eine Pause derselben rhythmischen Länge an derselben rhythmischen Position haben, werden diese Pausen zusammengelegt: statt zwei identischen Pausen wird nur eine angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 164

[Stimmfarben anzeigen](#) auf Seite 765

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 177

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 687

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 647

[Pausen vertikal verschieben](#) auf Seite 651

Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten

Noten werden für gewöhnlich direkt übereinander und an derselben horizontalen Position platziert, so dass auf Anhieb erkennbar ist, welche Noten zusammen gespielt werden. Die horizontale Ausrichtung von Noten kann jedoch in mehrstimmigen Kontexten abweichen.

Wenn es drei oder mehr Stimmen in einer einzelnen Notenzeile gibt, müssen einige Noten leicht nach rechts oder links in eine andere Stimmspalte versetzt werden, damit die Teilung von Noten in den einzelnen Stimmen klar erkennbar ist.

Ineinergreifende Noten in verschiedenen Stimmen können auf zwei Arten positioniert werden:

1. Notenkopf an Notenkopf, wobei sich Notenköpfe teilweise überlappen können. Diese Stimmreihenfolge nimmt häufig weniger horizontalen Platz in Anspruch als die Hals-an-Hals-Positionierung, da ein Überlappen von Noten erlaubt ist.



2. Hals an Hals, wobei sich Notenköpfe nicht überlappen dürfen. Diese Stimmreihenfolge hält Noten in unterschiedlichen Stimmen separat.



Dorico Elements positioniert Noten standardmäßig mit einer teilweisen Überlappung der Notenköpfe, um den von ihnen eingenommenen horizontalen Platz zu verringern und rhythmische Klarheit wahren.

Auch die Reihenfolge und Position von Noten in unterschiedlichen Stimmen wird automatisch angepasst, so dass jede rhythmische Position so wenig horizontalen Platz wie möglich belegt und eine gute Lesbarkeit erzielt wird. Die Stimmspalte wird für einige Stimmen automatisch geändert, wenn weitere Stimmen hinzugefügt werden, da Dorico Elements Stimmen mit dem breitesten Tonhöhenumfang bevorzugt links und Stimmen mit schmalere Tonhöhenumfang bevorzugt rechts von der rhythmischen Position anzeigt, da dies zum ausgewogensten Ergebnis führt, besonders wenn es mehrere Vorzeichen gibt.



Eine Stimme



Zwei vertikal
ausgerichtete
Stimmen



Drei Stimmen,
immer noch vertikal
ausgerichtet



Vier Stimmen mit
zwei Stimmspalten



Fünf Stimmen mit
zwei Stimmspalten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schrägstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 637

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 687

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 647

Stimmfarben anzeigen

Sie können Noten entsprechend ihrer Stimme in verschiedenen Farben anzeigen, z. B. um zu prüfen, welche Noten in welcher Stimme stehen.

VORGEHENSWEISE

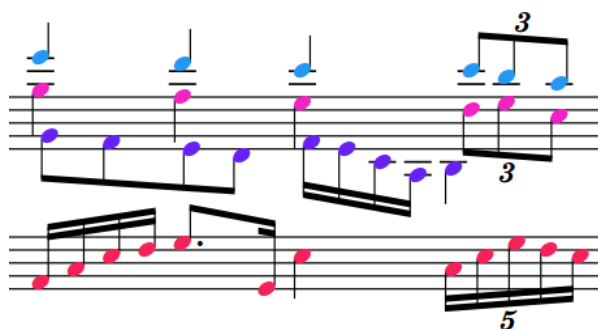
- Wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Stimmfarben**.

ERGEBNIS

Stimmfarben sind sichtbar, wenn ein Häkchen neben **Stimmfarben** im Menü angezeigt wird, und unsichtbar, wenn dort kein Häkchen steht.

Wenn Stimmfarben dargestellt werden, dann werden Notenköpfe je nach ihrer Stimme in der entsprechenden Farbe angezeigt. Die Farben werden zufällig zugewiesen, beziehen sich also nicht auf bestimmte Stimmen.

BEISPIEL



Sichtbare Stimmfarben

WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie durch das Anzeigen von Stimmfarben erkennen, dass einige Noten nicht in der gewünschten Stimme stehen, können Sie ihre Stimme ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 292

[Inhalt von Stimmen tauschen](#) auf Seite 293

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 687

Ungenutzte Stimmen

Eine ungenutzte Stimme ist eine Stimme, die an keiner Stelle im Projekt Noten enthält. Alle ungenutzten Stimmen werden automatisch gelöscht, wenn Sie ein Projekt schließen. Sie können Stimmen jedoch nicht manuell löschen, nachdem sie erstellt worden sind. Sie können beliebig viele Stimmen in jeder Notenzeile erstellen.

HINWEIS

Durch Löschen aller Noten in einer Stimme wird die Stimme selbst nicht umgehend gelöscht.

Wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt Noten in eine Stimme eingeben möchten, die beim Schließen des Projekts automatisch gelöscht wurde, können Sie an jeder rhythmischen Position eine neue Stimme erstellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 164

Reihenfolge von Stimmen umdrehen

Dorico Elements positioniert Noten automatisch mit einer teilweisen Überlappung der Notenköpfe, um den von ihnen eingenommenen horizontalen Platz zu verringern und rhythmische Klarheit zu bewahren. Sie können die Reihenfolge, in der gegenüberliegende Stimmen horizontal positioniert werden, manuell umkehren.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Reihenfolge Sie ändern möchten.

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Stimmen > Stimmenreihenfolge umdrehen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Stimmenreihenfolge der ausgewählten Noten wird umgedreht.

HINWEIS

Wenn Sie den Inhalt dieser Noten erneut umkehren, können ihre Positionen von den erwarteten Positionen abweichen, da dadurch ihre Stimmenreihenfolge nicht zurückgesetzt wird.

BEISPIEL



Ineinandergreifende Noten in gegenüberliegenden Stimmen, Notenkopf an Notenkopf positioniert.



Ineinandergreifende Noten in gegenüberliegenden Stimmen, Hals an Hals positioniert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 687

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 647

Stimmspaltenindex

Der Stimmspaltenindex wird verwendet, um die Positionen von Noten festzulegen, wenn mehrere Spalten benötigt werden. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn sich Noten in mehreren Stimmen befinden und nicht direkt vertikal übereinander platziert werden können, sondern sich teilweise überlappen müssen.

Die Eigenschaft **Stimmspaltenindex** in der Gruppe **Noten und Pausen** des Eigenschaftens-Bereichs wird automatisch aktiviert, wenn Sie die Reihenfolge von Stimmen manuell umdrehen.

HINWEIS

Diese Eigenschaft ist nur im Notensatz-Modus in Dorico Pro verfügbar.

Noten, die in Notenzeilen mit vorhandenen Noten in anderen Stimmen übertragen werden

Wenn Sie Noten in Notenzeilen übertragen, die bereits Noten enthalten, und dadurch Notenzeilen-übergreifende Balken erstellen, kann sich die Halsrichtung der vorhandenen Noten ändern. Dies hängt damit zusammen, wie Dorico Elements mehrere Stimmen an derselben rhythmischen Position behandelt.

Wenn z. B. ein Klavier-Part in beiden Notenzeilen Noten in Hals-aufwärts-Stimmen enthält, kann sich die Halsrichtung der Noten in beiden Stimmen ändern, wenn Noten aus der oberen Notenzeile in die untere Notenzeile versetzt werden. In diesem Fall werden die Noten aus den beiden Notenzeilen nicht kombiniert, sondern stattdessen als zwei Hals-aufwärts-Stimmen in einem mehrstimmigen Kontext behandelt.



Zwei Klaviernotenzeilen, jeweils mit Noten in einer einzelnen Hals-aufwärts-Stimme.



Wenn die Noten in der oberen Notenzeile in die untere Notenzeile übertragen werden, ändert sich die Halsrichtung der bereits in der unteren Notenzeile vorhandenen Noten, so dass die Hälse nach oben zeigen.

Sie können die Halsrichtung der ursprünglich in der unteren Notenzeile enthaltenen Noten auf eine der folgenden Arten ändern:

- Wählen Sie die ursprünglich in der unteren Notenzeile enthaltenen Noten aus und ändern Sie ihre Stimme in eine andere Stimme, z. B. eine Hals-abwärts-Stimme.
- Wählen Sie die ursprünglich in der unteren Notenzeile enthaltenen Noten aus und ändern Sie ihre Halsrichtung.

Alternativ können Sie die Noten in der oberen Notenzeile auch permanent in die untere Notenzeile verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten auf andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 291

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 292

[Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen](#) auf Seite 458

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 689

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 687

Stimmen mit Strichnotation

Stimmen mit Strichnotation ermöglichen es Ihnen, bestimmte Rhythmen für Rhythmusstriche zu notieren. Sie verhalten sich wie normale Stimmen, insofern, als dass Sie Noten und Rhythmen manuell eingeben müssen; allerdings werden alle Noten in Stimmen mit Strichnotation standardmäßig auf der mittleren Zeile der Notenzeile platziert, unabhängig von den Tonhöhen, die Sie eingeben.

Wenn Sie später die Taktart ändern, zum Beispiel von 3/4 zu 6/8, ändert Dorico Elements nur die Notengruppierung, um sie dem Metrum anzupassen, genau wie bei anderen Noten. Die Rhythmusdarstellung in Stimmen mit Strichnotation dagegen werden nicht geändert, anders als in Regionen mit Strichnotation.

HINWEIS

- Da Sie Noten in Stimmen mit Strichnotation in normale Stimmen verwandeln können und umgekehrt, werden die Tonhöhen, die Sie eingeben, gespeichert.
- Noten in Stimmen mit Strichnotation werden nicht wiedergegeben.

Sie können mehrere Stimmen mit Strichnotation gleichzeitig aktiv haben. Um allen Stimmen mit Strichnotation in mehrstimmigen Kontexten gerecht zu werden, ändert Dorico Elements ihre Notenzeilenposition automatisch. Allerdings können Sie die Notenzeilenposition von Rhythmusstrichen auch manuell ändern.

Sie können Regionen und Stimmen mit Strichnotationen und im selben Projekt und an denselben rhythmischen Positionen verwenden. Sie können zum Beispiel einen Bereich mit Strichnotationen eingeben, in dem Sie nicht spezifisch auf den Rhythmus eingehen wollen, dann

Noten in einer Stimme mit Strichnotationen für einen einzelnen Takt, in dem Sie einen genauen Rhythmus festlegen möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 636

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 636

[Schrägstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 637

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 292

[Standard-Halsrichtung von Stimmen ändern](#) auf Seite 690

[Notenzeilenposition von Rhythmusstrichen ändern](#) auf Seite 638

Stimmart von Stimmen mit Strichnotation ändern

Sie können die Stimmart von Stimmen mit Strichnotation ändern, zum Beispiel, wenn Sie eine Stimme mit Strichnotation, die zuvor Notenhäse hatte, halslos machen möchten. Sie können die Stimmart auch auf normale Noten einstellen, was die ursprünglich eingegebene Tonhöhen wiederherstellt. Außerdem können Sie normale Noten in Rhythmusstriche verwandeln.

HINWEIS

Dies wirkt sich auf alle Noten in derselben Stimme aus. Wenn Sie nur für manche Noten die Stimmart der Stimme mit Strichnotation ändern möchten, müssen Sie die Stimme dieser Noten stattdessen einordnen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eine Note in der Stimme aus, deren Stimmart Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Stimmen > Rhythmusstriche > [Stimmart]**.
Um zum Beispiel eine ganze, normale Stimme in eine halslose Stimme mit Strichnotation zu verwandeln, wählen Sie **Bearbeiten > Stimmen > Rhythmusstriche > Striche ohne Notenhäse**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Stimmart der Stimme mit Strichnotation wird für alle Noten in derselben Stimme und Partie wie die ausgewählte Note geändert.

Wenn Sie normale Noten in eine Stimme mit Strichnotation verwandeln, werden sie automatisch alle auf einer einzelnen Notenzeile positioniert. In einstimmigen Kontexten ist dies standardmäßig die mittlere der Notenzeile.

Wenn Sie Rhythmusstriche in normale Noten verwandeln, werden ihre ursprünglichen Tonhöhen wiederhergestellt, was bedeutet, dass ihre Positionen auf der Notenzeile ihre Tonhöhen anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 292



Stimmen mit Strichnotation zu Perkussions-Kits hinzufügen

Sie können Stimmen mit Strichnotation den Perkussions-Kits hinzufügen, zum Beispiel, um den gewünschten Rhythmus für eine Passage anzuzeigen, ohne die Instrumente festzulegen, die gespielt werden sollen. Sie können dem selben Kit mehrere Stimmen mit Strichnotation hinzufügen, was sowohl Stimmen mit als auch ohne Notenhäse einschließt.

HINWEIS

Rhythmusstriche in Perkussions-Kits erscheinen nur dann, wenn sie als fünfzeilige Notenzeilen dargestellt werden. Sie erscheinen nicht, wenn das Kit als Raster oder einzelliges Instrument dargestellt wird.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich des Einrichten-Modus die Karte des Spielers, dem der Perkussions-Kit zugeordnet ist, zu dem Sie Stimmen mit Strichnotation hinzufügen möchten.
 2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten** zum Öffnen des Dialogs **Perkussions-Kit bearbeiten**.
 3. Klicken Sie in der Aktionsleiste unter dem Editor für fünfzeilige Notenzeilen auf den Schalter, der der Art von Stimme mit Strichnotation entspricht, die Sie hinzufügen möchten.
 - Striche mit Notenhälsen

 - Striche ohne Notenhälsen

 4. Optional: Wiederholen Sie Schritt 3 so oft wie nötig, um die gewünschte Anzahl der Stimmen mit Strichnotation hinzuzufügen.
-

ERGEBNIS

Die Stimmen mit Strichnotation werden dem Kit hinzugefügt. Sie werden standardmäßig auf der mittleren Linie der Notenzeile positioniert.

Während der Noteneingabe können Sie die Eingabemarke genauso in Stimmen mit Strichnotation verschieben, wie Sie es mit anderen Instrumenten im Kit tun können, auch können Sie Noten in Stimmen mit Strichnotation ebenso eingeben wie in Instrumente von Perkussions-Kits.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Notenzeilenposition der Stimmen mit Strichnotation, die Sie dem Kit hinzugefügt haben, ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kits](#) auf Seite 745

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 750

[Stimmen in Perkussions-Kits](#) auf Seite 760

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 113

[Noten in Perkussions-Kits eingeben](#) auf Seite 158

[Positionen von Instrumenten innerhalb von Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 119

Glossar

A

Abspielmarke

Eine vertikale Linie, die sich bei Wiedergabe und Aufnahme mit der Musik bewegt und die aktuelle rhythmische Position anzeigt.

Abstand

Der Mindestabstand bzw. die Lücke zwischen zwei Elementen, z. B. zwischen Text und dessen Einfassung. Abstandswerte können unabhängig von anderen Werten wie Mindesthöhe und -breite eingestellt werden.

Abstandspause

Eine Pause, die den zusätzlichen rhythmischen Raum vor oder nach Cues füllt, die nicht am Anfang von Takten beginnen oder an deren Enden enden. So wird sichergestellt, dass Spieler erkennen, wie die Rhythmik der Cue in die aktive Taktart passt und in welchem Bezug sie zum übrigen Notenmaterial des Spielers steht.

Akkord

Zwei oder mehr Noten mit demselben Notenwert, die an derselben rhythmischen Position beginnen und sich einen Notenhals teilen.

Akkordeingabe

Eine andere Noteneingabe, bei der die Noten übereinander gestapelt werden, um Akkorde zu erzeugen, anstatt nach der vorigen Note in Folge eingegeben zu werden. Die Noten werden an der Position der Eingabemarke eingefügt, die nicht automatisch vorrückt. Siehe auch [Eingabemarke](#), [Noteneingabe](#).

Ändern des Pedalniveaus

Eine Änderung der Art, wie ein Haltepedal eines Klaviers gedrückt wird, zwischen 1 (vollständig gedrückt) und 0 (nicht gedrückt). Es wird als Änderung in der Höhe der Pedallinie notiert.

Artikulation

(1) Zeichen in der Musiknotation, die angeben, wie eine Note gespielt werden soll. Für gewöhnlich betreffen sie den Anschlag (Attack), den Ausklang oder den Notenwert. (2) In Sample-Bibliotheken ein Begriff, der sich auf Spieltechniken im Allgemeinen bezieht.

Auflösungszeichen

Auflösung eines Vorzeichens, die unmittelbar vor einem Wechsel der Tonart oder einer einzelnen Note auf der Notenzeile positioniert wird. Es zeigt an, dass das vorige Vorzeichen nicht mehr gilt und gegebenenfalls sofort ein neues Vorzeichen folgen kann. Die Darstellung von Auflösungszeichen vor einzelnen Vorzeichen, die auf doppelte Vorzeichen folgen, wird auch als »Alte Aufhebung« bezeichnet. Auflösungszeichen vor einer Änderung der Tonart werden als »Traditionell« bezeichnet, wenn sie nach dem Taktstrich positioniert sind und als »Russisch«, wenn sie vor dem Taktstrich positioniert sind.

Auftakt

Eine Note oder Note oder Noten, die vor dem ersten vollen Takt eines Stücks gespielt werden. Häufig bestehen Auftakte nur aus ein oder zwei Zählzeiten, deren Hauptzweck darin besteht, in den Anfang des Stücks einzuführen.

Ausrichtung

Die Anpassung von Noteninhalten an die Ränder des Rahmens, sowohl horizontal als auch vertikal. Siehe auch [Rahmen](#), [Horizontale Ausrichtung](#), [vertikale Ausrichtung](#).

B**Bereich**

Breite Werkzeugpaletten am linken, rechten und unteren Rand des Fensters, die in allen Modi verfügbar sind, aber je nach Modus einen unterschiedlichen Inhalt haben.

D**divisi**

Italienisch für »aufteilen« oder »aufgeteilt«. Spieler werden aufgeteilt, um mehrere Notenzeilen zu spielen. Dabei geht es häufig um einen Abschnitt wie etwa Violine I, der aufgeteilt wird, so dass vorübergehend zwei Notenzeilen statt einer angezeigt werden. Divisi-Passagen können in einer einzelnen Notenzeile mit, sofern erforderlich, mehreren Stimmen oder auf mehrere Notenzeilen verteilt notiert werden. Siehe auch [tutti](#).

Drucken-Modus

Ein Arbeitsbereich, in dem Sie Inhalte ausdrucken und als PDFs und als Grafikdateien exportieren können. Siehe auch [Modi](#).

Druckvorschaubereich

Der Hauptbereich des Fensters im Drucken-Modus, in dem eine Vorschau der Inhalte angezeigt wird, die gedruckt oder als Grafikdatei exportiert werden sollen. Siehe auch [Drucken-Modus](#).

Durchlauf

Einmaliges Spielen eines Stücks vom Anfang bis zum Ende. Musik, die mehrere mögliche Enden enthält, wie z. B. Musik mit Wiederholungsenden oder Codas, erfordert mehrere Durchläufe.

E**EDO**

Abkürzung für Equal Division of the Octave (gleichmäßige Unterteilung der Oktave), eine Einheit, die zum Beschreiben der Unterteilung einer Oktave in gleichmäßige Stufen dient. Sie wird häufig zur Festlegung einer mikrotonalen Skala oder eines mikrotonalen Stimmsystems verwendet. In der traditionellen westeuropäischen Musik kommt die gleichstufige Stimmung (12-EDO) zum Einsatz, wobei jede Oktave in 12 gleiche Halbtöne unterteilt wird. Musik, die auf gleichen Vierteltönen basiert, verwendet 24-EDO.

Eigenschaften

Die Merkmale einzelner Elemente und Elementteile in Ihrem Projekt, die im Eigenschaften-Bereich bearbeitet werden können. Viele Eigenschaften sind layoutabhängig, d. h. das Ändern der Eigenschaften eines Elements in einem Layout wirkt sich nicht auf das gleiche Element in anderen Layouts aus.

Ein-/Ausblenden-Pfeil

Kleiner Pfeil, der an allen Rändern des Hauptfensters von Dorico Elements angezeigt wird. Mit ihm können Sie die Werkzeugzeile und die Bereiche einzeln ein- und ausblenden.

Einblendfeld

Ein temporäres Wertefeld, das mit einem Tastaturbefehl aufgerufen wird und es Ihnen ermöglicht, Elemente mit Hilfe von Texteingaben einzugeben. Sie können Einblendfelder im Schreiben-Modus während der Noteneingabe oder bei der Auswahl von Elementen im Notenbereich öffnen. Es gibt bestimmte Einblendfelder für verschiedene Arten von Elementen.

Einfügen-Modus

Eine Möglichkeit, die Art und Weise, wie Noten eingegeben werden, zu ändern. Wenn der Einfügen-Modus aktiviert ist, verschieben neue Noten alle der Eingabemarke folgenden Noten

um die eingefügte Dauer nach hinten, anstatt sie zu überschreiben. Auch die Verkürzung des Notenwerts bei aktiviertem Einfügen-Modus zieht sie näher zusammen, ohne Pausen zwischen den Noten zu hinterlassen.

Eingabemarke

Die bei der Noteneingabe angezeigte vertikale Linie, die über die Notenzeile hinausreicht und die rhythmische Position anzeigt, an der Objekte eingegeben werden. Einfügemarke, Cursor und Zeiger in Dorico Elements sind verwandt, dienen aber unterschiedlichen Zwecken. Siehe auch [rhythmisches Raster](#), [Noteneingabe](#).

Einleitung

Vor der ersten Note oder Pause in jeder Notenzeile angezeigte Notationselemente. Die Einleitung umfasst in der Regel Schlüssel, Tonarten und Taktarten. In Dorico Elements wird die Einleitung automatisch dargestellt, so dass Sie keine der darin enthaltenen Elemente auswählen können.

Einrichten-Modus

Ein Arbeitsbereich, in dem Sie Spieler hinzufügen und ihnen Instrumente zuweisen, Partien erstellen und Layouts Spieler und Partien zuweisen können. Siehe auch [Modi](#).

Einzelstimme

Noten für die Instrumente, die von einem oder mehreren Spielern gespielt werden, in isolierter Darstellung (unabhängig von der Gesamtpartitur). Musiker, die keine Einsicht in die Noten für das ganze Ensemble benötigen, erhalten so nur die Noten, die sie selbst spielen. Siehe auch [Gesamtpartitur](#).

Element

Allgemeiner Begriff für alle Noten, Pausen, Akkorde, Notenschriftzeichen oder andere auswählbare Objekte einer Partitur in Dorico Elements. Siehe auch [Fragment](#).

Endpunkt

Die einzigartige Kombination von Ein- und Ausgaben, deren Zusammenspiel die Wiedergabe des richtigen Sounds für das jeweilige Instrument ermöglicht.

enharmonisch äquivalent

Eine alternative Schreibweise einer Note mit anderer Stufe und Vorzeichen, die jedoch dieselbe Tonhöhe erzeugt, wie z. B. G \sharp und A \flat .

Ensemble

Eine vordefinierte Liste mit häufig verwendeten Gruppierungen von Spielern, z. B. Streichquartett, Holzbläserquintett, Blechbläserquintett, Streicherensemble, Holzbläserduo usw.

Erinnerungsvorzeichen

Wiederholung eines zuvor gesetzten Vorzeichens, um Unklarheiten zu vermeiden, wenn z. B. eine gehaltene Note mit Vorzeichen auf einer anderen Seite fortgesetzt wird.

explizite Pause

Eine Pause, die bei der Pauseneingabe bewusst eingegeben oder aus einer MusicXML-Datei importiert wurde. Explizite Pausen können nicht unterdrückt werden, wenn sie zwischen Noten einer bestimmten Stimme stehen. Siehe auch [implizite Pause](#).

F**Familie**

Instrumente ähnlicher Art, die in einer Partitur für gewöhnlich in Gruppen zusammengefasst sind, z. B. Holzbläser, Blechbläser, Schlaginstrumente und Streicher.

Fermate

Ein Zeichen zur Angabe, dass alle Noten an dieser Position länger als ihre notierte Länge gehalten werden. Es wird meistens als gekrümmte Linie mit einem Punkt darunter befindlichen Punkt dargestellt, kann jedoch auch als Spitzbogen oder quadratisch geformt sein.

Formatieren

Das Festlegen der Anzahl von Takten in einem System, der Anzahl von Systemen auf einer Seite und der Abstände zwischen Notenzeilen und Systemen.

Fortlaufende Ansicht

Ansicht der Noten in einem einzelnen System mit unendlicher Breite.

fps

Eine Maßeinheit, kurz für »Frames pro Sekunde«, die sich auf die Anzahl der Videobilder bezieht, die pro Sekunde angezeigt werden.

Fragment

Teil eines Notationselements. Zu den Fragmenten einer Note gehören beispielsweise Notenkopf, Punktierungen, Vorzeichen, Notenhalsende und Balken. Im Schreiben-Modus werden bei der Auswahl eines beliebigen Teils eines Elements auch alle seine Fragmente ausgewählt, so dass alle Änderungen, die Sie vornehmen, sich auf das gesamte Element auswirken. Siehe auch [Element](#).

G

Gabel

Dynamikangabe aus zwei angewinkelten Linien, die von einem gemeinsamen Punkt auseinandergehen oder in einem gemeinsamen Punkt zusammenlaufen und dadurch ein gleitendes Zu- oder Abnehmen der Lautstärke, d. h. ein Crescendo oder Diminuendo, anzeigen.

Gesamtpartitur

Eine Partitur, die alle Noten für alle Spieler und ihre Instrumente umfasst, normalerweise in einer bestimmten Reihenfolge. Die Reihenfolge variiert dabei je nach dem Ensemble, für das die Noten geschrieben wurden. In Gesamtpartituren für Orchester sind die Spieler normalerweise vom höchsten Holzblasinstrument am oberen Rand der Seite (z. B. Piccoloflöte) bis zum tiefsten Streichinstrument am unteren Rand der Seite (z. B. Kontrabass) angeordnet. Blechbläser, Tasteninstrumente, Stimmen und Schlaginstrumente befinden sich dazwischen.

getrennter Hals

Eine Art, alterierte Primen darzustellen, wobei für sie geltende Vorzeichen direkt neben dem Notenkopf angezeigt werden.

Griff

Ein auswählbares Element, das die Enden von Linien, die Ecken von Rahmen und andere bewegliche Positionen markiert, wie z. B. Pedallinienunterbrechungen und Kontrollpunkte für Bindebögen. Im Schreiben-Modus sind die Griffe kreisförmig und markieren rhythmische Positionen.

Gruppe

Eine Reihe von Spielern, die entweder eine Untermenge des gesamten Ensembles (z. B. ein Chor innerhalb eines Orchesters) oder eine separate Gruppe (z. B. eine Gruppe von Blechbläsern jenseits der Bühne oder ein zweites Orchester) bilden. Jede Gruppe von Spielern wird in der Gesamtpartitur gesondert gekennzeichnet und in der Reihenfolge der Instrumente als Gruppe mit eigener Nummer dargestellt. Siehe auch [Spieler](#).

H

Haken

Eine kurze Linie, die von anderen Linien, meist im rechten Winkel, abgeht und hilft, die Endposition der Linien zu verdeutlichen. In Dorico Elements können Haken am Ende von Pedallinien, Oktavlinien, Wiederholungsenden und Triolen/N-tolen-Klammern gesetzt werden.

Halbtakt

Die rhythmische Position, die Takte in zwei gleiche Abschnitte unterteilt, wenn die vorherrschenden Taktarten in vier gleiche Schläge unterteilt werden können. In Dorico Elements

gelten bestimmte Einstellungen für Balkengruppierungen und Notengruppierungen für Halbtakte. Zu den Taktarten mit Halbtakt gehören 4/4 und 12/8.

Horizontale Ausrichtung

Die Ausrichtung von Noteninhalten an den linken und rechten Rändern des Rahmens. Um sicherzustellen, dass alle Notenzeilen dieselbe Breite haben, wird der nach Spationierung der Noten verbleibende Freiraum gleichmäßig auf alle Spalten im System verteilt. In manchen Fällen ist das finale System einer Partie nicht vollständig einheitlich ausgerichtet und kann auf der gesamten Breite des Rahmens enden. Siehe auch [Rahmen](#), [Ausrichtung](#).

I

implizite Pause

Eine Pause, die automatisch um die eingegebenen Noten herum angezeigt wird. Ihre notierte Dauer wird je nach ihrer Position im Takt und der Taktart automatisch angepasst. Implizite Pausen können unterdrückt werden, wenn sie zwischen Noten einer bestimmten Stimme stehen, die sie ausblendet. Siehe auch [explizite Pause](#).

Instrument

Alles, was mindestens eine Notenzeile benötigt, um die von ihm erzeugten Klänge oder Musik darzustellen. Zu den gängigen Instrumenten gehören Geige, Flöte, Tuba und Große Trommel. Aber auch menschliche Stimmen, computergesteuerte Samples und Tonbandaufnahmen können Instrumente sein.

Instrumenten-Transposition

Die Intervalldifferenz zwischen der Tonhöhe, die das Instrument spielt, und der daraus resultierenden klingenden Tonhöhe, die oft im Instrumentennamen enthalten ist. Wenn beispielsweise eine Klarinette in B \flat ein C spielt, wird als Tonhöhe ein klingendes B \flat erzeugt. Siehe auch [Klingende Notation](#), [transponierte Notation](#).

K

Kanal

MIDI nutzt Kanäle, um festzulegen, welche Noten, Controller-Befehle oder anderen Daten mit welchem Klang auf welchem Gerät wiedergegeben werden sollen. In Dorico Elements können Noten in einer einzelnen Notenzeile über verschiedene Kanäle wiedergegeben werden, je nachdem, welche Spieltechniken das dem jeweiligen Kanal zugewiesene Patch beinhaltet. Siehe auch [MIDI](#), [Patch](#).

Klingende Notation

Alle Noten werden entsprechend ihres tatsächlichen Klangs notiert. Gesamtpartituren werden klingend notiert, so dass Harmonien und Themen leichter zu erkennen sind. Siehe auch [transponierte Notation](#), [Instrumenten-Transposition](#).

Kontextmenü

Ein Menü, das Sie öffnen können, indem Sie mit der rechten Maustaste klicken oder bei Nutzung eines Touchpads zweimal tippen. Die Optionen variieren je nach Position des Mauszeigers. Meistens werden dort jedoch Optionen angeboten, die Sie auch im **Bearbeiten**-Menü finden.

L

Layout

Eine Seitendarstellung der Noten für einen oder mehrere Spieler in einer oder mehreren Partien, z. B. eine Gesamtpartitur, die alle Spieler enthält, oder ein Instrumentalteil, der nur einen einzigen Spieler enthält. Siehe auch [Partie](#), [Spieler](#).

Layout-Optionen

Optionen, die sich auf den Aufbau eines einzelnen Layouts auswirken, z. B. Seiten- und Notenzeilenlänge. Diese Optionen können in jedem Layout unabhängig voneinander im Dialog **Layout-Optionen** eingestellt werden. Siehe auch [Layout](#).

Liedtext

Jede Form von Text – sowohl ganze Wörter als auch einzelne Silben –, der von einem einzelnen Sänger oder einer Gruppe von Sängern gesungen oder gesprochen werden soll. Ein Liedtext kann ein ganzes Wort oder eine einzelne Silbe in einem mehrsilbigen Wort sein. Liedtext wird an allen rhythmischen Positionen angezeigt, an denen ein neues Wort oder eine neue Silbe beginnt. Normalerweise befindet sich der Liedtext unter der Notenzeile, manchmal jedoch auch darüber, etwa bei kurzen Partituren.

M

Mauszeiger

Auf dem Bildschirm angezeigtes Symbol, das den Bewegungen folgt, die ein Benutzer mit der Maus oder auf einem Touchpad ausführt. Es wird dazu häufig ein Pfeil verwendet, der auf die linke obere Ecke des Bildschirms zeigt.

Mechanik

Der Mechanismus im Inneren von Klavieren, über den die Saiten mit unterschiedlicher Kraft angeschlagen werden, abhängig von der Stärke des Tastendrucks eines Spielers. Klaviere (Pianos) können dadurch einen größeren Dynamikumfang nutzen, worauf sich ihr vollständiger Name »Pianoforte« bezieht.

Mehrtaktpausen

Zusammenfassung mehrerer benachbarter leerer Takte zu einer kleineren Einheit, die normalerweise als einzelner Takt angezeigt wird, wobei die Anzahl von Pausentakten über der Notenzeile steht vermerkt ist. Mehrtaktpausen werden gewöhnlich durch einen H-Balken angezeigt, eine dicke horizontale Linie mit vertikalen Linien an beiden Enden. In einigen älteren veröffentlichten Partituren wird eine Mehrtaktpause mit einer Länge von bis zu neun Takten als Kombination aus Brevispausen und ganzen Pausen angegeben.

MIDI

Abkürzung für Musical Instrument Digital Interface, einer Standardschnittstelle für die Kommunikation zwischen elektronischen Musikinstrumenten, Computern und virtuellen Instrumenten. In Dorico Elements können MIDI-Daten an einen von 16 Kanälen gesendet werden, über die ein bestimmtes Instrument oder ein bestimmter Patch auf einem bestimmten Instrument diese Daten empfangen und entsprechend reagieren kann. Siehe auch [Kanal](#), [Patch](#).

Modi

Auswählbare Arbeitsbereiche im Projektfenster, die in unterschiedlichen Phasen der Partiturerstellung verwendet werden.

Molltonart

Eine auf einer Molltonleiter basierende Tonart, deren Intervallmuster sich von denen einer Durtonleiter unterscheidet. Siehe auch [Molltonleiter](#).

Molltonleiter

Notenfolge, die Töne einer Molltonart enthält. Es gibt drei Arten von Molltonleitern: natürliche, harmonische und melodische. Natürliche Molltonleitern folgen dem Intervallmuster des äolischen Modus, der auf einer Klaviatur alle weißen Noten von A bis A umfasst. Harmonische Molltonleitern folgen ebenfalls dem Intervallmuster des äolischen Modus, allerdings wird die siebte Stufe um einen Halbton erhöht, zum Beispiel wird in der harmonischen A-Moll-Tonleiter aus dem G ein G#. Melodische Molltonleitern folgen bei Aufwärts- und Abwärtsbewegung unterschiedlichen Intervallmustern: bei der Aufwärtsbewegung werden die sechste und siebte Stufe um einen Halbton erhöht, bei der Abwärtsbewegung entsprechen die sechste und siebte Stufe jedoch der natürlichen Tonleiter. Siehe auch [Molltonart](#).

MusicXML

Ein Dateiformat, das den Austausch und die Archivierung von Musiknotationsdaten auf offene und nicht-proprietäre Weise ermöglicht. Es ist nützlich, um Partituren zwischen verschiedenen Musikanwendungen auszutauschen.

N

Notenbereich

Der Hauptbereich des Fensters im Einrichten- und Schreiben-Modus, in dem Sie Ihre Noten eingeben und bearbeiten können.

Noteneingabe

Die Standardmethode, um Noten in Folge zu Notenzeilen hinzuzufügen, die zur Verfügung steht, wenn die Eingabemarke aktiviert ist. Die Eingabemarke wird automatisch an die nächste rhythmische Position gerückt, nachdem eine Note eingegeben wurde. Während der Noteneingabe ist es auch möglich, andere Elemente an der Position der Eingabemarke einzugeben. Siehe auch [Eingabemarke](#), [Akkordeingabe](#), [Einfügen-Modus](#).

Notensatz-Modus

Ein Arbeitsbereich in Dorico Pro, in dem Sie feine grafische Anpassungen sowie Änderungen am Seitenlayout und dem Format des Systems vornehmen können. Siehe auch [Modi](#).

Notenwert sperren

Funktion, die Ihnen eine Änderung der Tonhöhe vorhandener Noten unter Beibehaltung der vorhandenen Rhythmen ermöglicht.

notenzeilenabhängige Platzierung

Die vertikale Position von Elementen relativ zu Notenzeilen, d. h. entweder darüber oder darunter.

P

Partie

Ein in sich geschlossener Abschnitt der Noten jeglicher Art, wie z. B. ein Satz aus einer Symphonie, ein Lied aus einem Album, eine Nummer aus einem Musical oder eine kurze Übung aus einem musiktheoretischen Arbeitsblatt. Eine Partie kann die gleichen Spieler wie andere Partien im Projekt enthalten oder einzelne Spieler, die nur in dieser Partie auftreten. Siehe auch [Spieler](#).

Partitur

Siehe [Gesamtpartitur](#), [Einzelstimme](#), [Projekt](#).

Patch

Eine ältere Bezeichnung für einen bestimmten Klang auf einem MIDI-Gerät oder in einem virtuellen Instrument. Siehe auch [Kanal](#), [MIDI](#).

PlugIn

Ein Software-Programm, das innerhalb eines anderen Software-Programms ausgeführt werden kann. Dorico Elements unterstützt VST-Instrumente und -Effekte sowie Skript-PlugIns, die in Lua geschrieben wurden.

Polymeter

Musik, die mehrere Metren enthält, wenn z. B. ein Instrument im Ensemble in 6/8 und ein anderes in 7/4 spielt.

Positionszeiger

Die vertikale, blinkende Linie, die beim Eingeben oder Bearbeiten von Text erscheint. Siehe auch [Eingabemarke](#).

Projekt

Eine Dorico Elements-Datei, die mehrere Partien und Layouts enthalten kann. Siehe auch [Partie](#) und [Layout](#).

Q

Quantisierung

In der Musik ist das die Anpassung der Notenpositionen und Notenwerte, so dass sie sich an die nächstgelegene definierte Zählzeit anpassen. Dieser Prozess eliminiert kleine Schwankungen in Rhythmus und Dauer, die von Live-Performern natürlich erzeugt werden, und kann beim Importieren/Exportieren von MIDI-Daten nützlich sein, da quantisierte Musik eine sauberere Notation erzeugt.

R

Rahmen

Eine rechteckige Einfassung für Noten, Text oder Grafiken auf einer Seite.

Rastralgröße

Höhe der gesamten aus fünf Linien bestehenden Notenzeile von der untersten bis zur obersten Linie. Der Begriff ist vom Rastral abgeleitet, mit dem in der Vergangenheit fünfzeilige Notensysteme auf Papier gezeichnet wurden. Da Rastrale eine feste Größe hatten, gewöhnte man sich an ihre Abmessungen. Dorico Elements setzt die Tradition fort, indem es Benutzern eine Auswahl an Notenzeilen in verschiedenen Rastralgrößen bietet.

Reduzieren

Der Vorgang, bei dem für mehr als ein Instrument arrangierte Noten einer geringeren Anzahl von Instrumenten zugeordnet werden, wie es z. B. bei der Adaption von Chören für Tasteninstrumente geschieht. Ein reduziertes Musikstück wird als »Reduktion« bezeichnet. Siehe auch [Verteilen](#).

rhythmisches Raster

Eine Einheit der rhythmischen Dauer, deren Wert bestimmte Aspekte bei Eingabe und Bearbeitung beeinflusst, wie z. B. das Ausmaß einer Verschiebung von Elementen. Sein aktueller Wert wird durch den Notenwert in der Statusleiste sowie durch Linealmarkierungen für die Aufteilung von Takten in Zählzeiten und die weitere Unterteilung von Zählzeiten über der Notenzeile angezeigt, in der sich die Eingabemarke befindet. Siehe auch [Eingabemarke](#).

S

Satzspieler

Mehrere Musiker, die dasselbe Instrument spielen, z. B. 1. Violine. Satzspieler spielen keine unterschiedlichen Instrumente, aber die Einzelstimme kann unter ihnen aufgeteilt werden. Siehe auch [Spieler](#).

Schreiben-Modus

Ein Arbeitsbereich, in dem Sie Noten und andere Notationselemente eingeben können. Siehe auch [Modi](#).

Schreibweise

Die Art, wie eine Note mit einer bestimmten Tonhöhe anhand von Buchstaben und einem Vorzeichen angegeben wird. Wenn man z. B. von der herkömmlichen gleichstufigen Stimmung (12-EDO) ausgeht, kann die MIDI-Note 61 als C#, D \flat und B \sharp geschrieben werden. Dieselbe Tonhöhe wird normalerweise innerhalb einer bestimmten Tonart einheitlich geschrieben: MIDI-Note 61 würde z. B. in D-Dur als C#, in A \flat jedoch als D \flat geschrieben. Siehe auch [EDO](#), [MIDI](#).

Seitenansicht

Darstellung von Noten auf einer Seite mit fester Breite und Höhe; entspricht der Druckansicht. Siehe auch [Fortlaufende Ansicht](#).

Seitenumbruch

Das erzwungene Beenden einer Notenseite an einer bestimmten rhythmischen Position, normalerweise an einem Taktstrich. Wird häufig verwendet, um einen Seitenwechsel für eine bestimmte Einzelstimme möglichst reibungslos zu gestalten. In Dorico Elements können

Seitenumbrüche durch Rahmenumbrüche erreicht werden, die durch Hinweise gekennzeichnet sind.

SMuFL

Abkürzung für »Standard Music Font Layout«. Hierbei handelt es sich um eine Schriftart, die alle Symbole, die zur Musiknotation erforderlich sind, in ein Standardlayout einordnet. In einigen Programmbereichen von Dorico Elements wie Schlüssel und Dynamik-Glyphen sind SMuFL-konforme Schriften erforderlich, um das richtige Symbol lokalisieren zu können. Zu den SMuFL-konformen Schriften zählen Bravura, Petaluma und November 2.0.

Solospiele

Ein einzelner Musiker, der ein Instrument oder mehrere Instrumente spielen kann, z. B. eine Flöte, die die Piccoloflöte doppelt. Siehe auch [Spieler](#).

Spalte

Eine vertikale Linie, die dieselbe horizontale Position über alle Notenzeilen des Systems hinweg darstellt. Wird verwendet, um die passenden Abstände von Noten und Akkorden festzulegen. Wenn mehrere Stimmen vorhanden sind, können mehrere Spalten an derselben rhythmischen Position verwendet werden. Dabei werden Noten oder Akkorde einzelner Stimmen gegenüber Noten oder Akkorden anderer Stimmen leicht horizontal versetzt.

Spationierung

Das Festlegen des horizontalen Abstands zwischen aufeinander folgenden Spalten zur Formatierung der Noten. Die horizontale Spationierung in Dorico Elements berücksichtigt die grafische Form und Größe von Noten und anderen Elementen wie Punktierungen und Vorzeichen sowie die für den Notenabstand eingestellten Werte. Vollständige Systeme werden automatisch horizontal ausgerichtet.

Spatium

Maßeinheit im Notensatz, basierend auf dem Abstand zwischen zwei benachbarten Notenlinien. Praktisch alle Elemente der Notation werden proportional zur Größe des Spatiums skaliert (ein Notenkopf hat z. B. normalerweise die Höhe eines Spatiums).

Spieler

Ein Musiker, der ein oder mehrere Instrumente spielt. Spieler werden in Solospiele und Satzspieler unterteilt und Partien sowie Layouts zugeordnet. Siehe auch [Solospiele](#), [Satzspieler](#), [Partie](#), [Layout](#).

Stimme

In Dorico Elements eine Reihe von Noten, Akkorden, Pausen und anderen Notationselementen, die für gewöhnlich von demselben Instrument gespielt werden. Indem Sie Noten und andere Objekte unterschiedlichen Stimmen zuweisen, können Sie mehrere musikalische Linien auf gut lesbare Art in ein und derselben Notenzeile unterbringen, z. B. in Vokalmusik, wo der Sopran eine Hals-aufwärts-Stimme und der Alt eine Hals-abwärts-Stimme nutzt. Dorico Elements ermöglicht die Eingabe von beliebig vielen Stimmen in eine einzelne Notenzeile, wobei Anordnung und Abstände automatisch gewählt werden.

Strich

Kurze Linie, die editorische Binde- und Haltebögen schneidet.

SVG

SVG steht für Scalable Vector Graphics, eine XML-basierte Methode zur Darstellung und Änderung von Grafiken. Durch die Art der Codierung können Sie Grafiken im Vergleich zu anderen Formaten sehr flexibel modifizieren.

Systemformatierung

Die Verteilung von Takten in Systemen und von Systemen in Rahmen. Beim Kopieren der Einzelstimmenformatierung unter Layouts berücksichtigt Dorico Elements die Positionen von Systemumbrüchen, Rahmenumbrüchen und Notenabständen als Aspekte der Systemformatierung.

Systemobjekt

Objekt, das für alle Notenzeilen im System gilt, aber nicht an jeder einzelnen Notenzeile angezeigt werden muss (z. B. Tempomarkierungen und Studierzeichen). In Dorico Elements

können Sie Systemobjekte an mehreren Positionen in jedem System anzeigen, indem Sie sie über mehreren Instrumentenfamilien anzeigen.

Systemumbruch

Das erzwungene Beenden eines Systems an einer bestimmten rhythmischen Position; normalerweise an einem Taktstrich. Wird in Dorico Elements durch Hinweise gekennzeichnet.

T

Takt

Ein durch Taktstriche abgegrenzter Abschnitt der Noten, der aus einer bestimmten Anzahl von Zählzeiten besteht, welche durch die aktuelle Taktbezeichnung vorgegeben wird.

Tastaturbefehl

Gruppe von Tasten, die bei einer festgelegten Aktion auslösen, wenn sie gemeinsam gedrückt werden.

Tempospur

Informationen das Timing betreffend, die in den MIDI-Daten enthalten sind, die das Tempo, SMPTE-Versätze, Taktarten, Timecodes und Marker, die unabhängig vom Rest der Daten in MIDI-Dateien importiert werden.

Token

Ein Code, der in einer Zeichenfolge verwendet und automatisch durch eine Information ersetzt wird, die anderswo im Projekt definiert ist; dabei kann es sich z. B. um den Titel der aktiven Partie, den Namen des Spielers oder die Seitenzahl handeln.

Touchpad

Gerät mit berührungsempfindlicher Fläche, das als Alternative zur herkömmlichen Computermaus einsetzbar ist. Üblicherweise in Laptops eingebaut, kann es sich dabei auch um ein separates Gerät handeln, das drahtlos oder über ein Kabel verbunden wird.

transponierte Notation

In transponierter Notation sind die notierten Tonhöhen die Tonhöhen die das Instrument spielt, und nicht die klingenden Tonhöhen. Einzelstimmen werden immer in transponierter Notation angezeigt, so dass Spieler einfach die geschriebenen Noten spielen. Dies ist besonders wichtig für transponierende Instrumente. Siehe auch [Klingende Notation](#), [Instrumenten-Transposition](#).

Transport

Umfasst alle Optionen für die Wiedergabe und Aufnahme.

Triole/N-tole

Ein Rhythmus, der nur einen Bruchteil seiner notierten Dauer gespielt wird. Eine Triole sind z. B. drei Noten mit einem bestimmten Notenwert, die in der Zeit gespielt werden, in der normalerweise zwei Noten mit diesem Notenwert gespielt würden.

tutti

Italienisch für »alle«. Tutti bedeutet, dass eine Musikpassage von allen Spielern gespielt werden soll, für die die jeweilige Einzelstimme oder Notenzeile bestimmt ist. Diese Angabe wird meistens verwendet, um das Ende einer Divisi-Passage anzuzeigen, oder dient der Verdeutlichung, wenn eine Notenzeile sowohl für Solo- als auch für Tutti-Passagen verwendet wird. Siehe auch [divisi](#).

V

Vermeidung von Zusammenstößen

Automatische Anpassungen, die Dorico Elements vornimmt, um sicherzustellen, dass mehrere Objekte an derselben Position einander nicht überlappen und klar lesbar bleiben. Dies beinhaltet auch die Änderung der Form von Objekten, wie z. B. Bindebögen, und die Änderung der vertikalen und/oder horizontalen Position von Objekten, wie z. B. Vorzeichen von Akkorden.

Verschiebungsangabe für Saiteninstrumente

Winkellinie zur Angabe der Bewegungsrichtung, wenn Spieler von Saiteninstrumenten die Position auf dem Griffbrett ändern, um eine höhere oder tiefere Note mit demselben Finger zu spielen wie die vorige Note.

Verteilen

Festlegen des Layouts von Notationsseiten, wie z. B. Definition einer bestimmten Anzahl von Systemen pro Seite oder der Anzahl von Takten pro System.

Verteilen

Vorgang, bei dem vorhandene Noten einer größeren Anzahl von Instrumenten zugewiesen werden als ursprünglich vorgesehen. Das Verteilen von Stimmen ist oft ein wichtiger Schritt beim Arrangieren und Orchestrieren von Musik, wenn z. B. ein Klavierstück für ein Streichquartett arrangiert wird. Siehe auch [Reduzieren](#).

vertikale Ausrichtung

Die Verteilung von Notenzeilen und Systemen über die gesamte Höhe von Rahmen mit einer möglichst gleichmäßigen Raumverteilung. Wenn die Noten im Rahmen weniger als die verfügbare Höhe benötigen, wird der verbleibende Platz gleichmäßig zwischen den Systemen und zwischen den Notenzeilen der Systeme verteilt. Siehe auch [Rahmen](#), [Ausrichtung](#).

Vorschlag

Kleine Note, die als Ornament oder Verzierung dient und keine Zählzeiten im Taktschema belegt. Ihre Dauer wird stattdessen von den vorangehenden oder den nachfolgenden rhythmischen Noten abgezogen. Ein Vorschlag mit durchgestrichenem Notenhals ist üblicherweise eine Acciaccatura (kurzer Vorschlag) und soll so schnell wie möglich gespielt werden, entweder direkt vor oder genau auf der rhythmischen Position der auf ihn folgenden Note. Ein Vorschlag ohne durchgestrichenen Notenhals ist eine Appoggiatura (langer Vorschlag) und wird in der Hälfte der notierten Dauer der darauffolgenden Note bzw. des Akkords gespielt.

VST-Instrument

Abkürzung für »Virtual Studio Technology Instrument«, ein digitales PlugIn, das MIDI-Daten in Audioausgabe umwandelt. Es kann sich dabei um die Emulation einer realen Studio-Hardware oder etwas völlig Neues handeln.

W

Wiedergabe-Modus

Ein Arbeitsbereich, in dem Sie VST-Instrumente zuweisen, die Abmischung anpassen, Automationsbefehle anwenden und Notendaten anpassen können. Siehe auch [Modi](#).

Z

Zuordnung

Die rhythmische Position in den Noten, die ein Objekt einnimmt oder auf die es sich bezieht.

Stichwortverzeichnis

A

- Abfolgen
 - Arten 608
 - Seitenzahlen 299
 - Studierzeichen 607
 - Taktzahlen 447–449
 - untergeordnet 449
- abgekürzter Tempotext 694
- Abmessungen
 - Papierformat 414
 - Seitengröße 414
- abrufen, *siehe* Wiederherstellen
 - siehe auch* rückwirkende Aufnahme
- Absatzstile 440
 - Tacets 307
 - Taktzahlen 440, 441, 443
 - Text eingeben 275
- abschließendes Tempo 702
 - allmähliche Tempoänderungen 702
- Abschnitte
 - anzeigen 40
 - ausblenden 40
 - coda 623
 - fine 623
 - letzte 622
 - Wiederholung 623
 - Wiederholungsenden 620
- absolute Tempoänderungen 693
 - Komponenten 698
- Abspielmarke 362
 - Position 363
 - Rücklauf 362
 - Schnellvorlauf 362
 - Transport 374, 376
 - verschieben 362
 - Wiedergabe 363
 - Wiederholungen 367
 - zoomen 344
- Abstand
 - Klammern 469
 - Notenhäse 460
 - Notenköpfe 460
 - Notenrahmen 303
 - Pausen, *siehe* Abstandspausen
 - Rahmen 297
 - Systemeintrückungen 684
 - Taktzahlen 445
- Abstände
 - codas 625
 - fortlaufende Ansicht 328
- Abstände (*Fortsetzung*)
 - Notenzeilen 326, 328, 623
 - Ossia-Notenzeilen 328
 - Partie-Überschriften 302
 - Quantisierung 72
 - Systeme 623
 - Systemeintrückungen 684
 - Tacets 309
- Abstandspausen 645
 - ausblenden 640
 - Regionen mit Strichnotation 640
- Abweichungen
 - entfernen 396
 - Notenwert 396
 - Partie-Überschriften 296
 - Wiedergabevorlagen 368, 369
- Accelerando 702
 - eingeben 202, 206, 207
 - Triller 569
- Acciaccaturas 516
 - eingeben 172
- Achtelnoten 141
 - Swing-Wiedergabe 369, 370
 - Tempogleichungen 703
- Adagio 692
 - eingeben 202, 204, 206, 207
- additive Taktarten 717
- Aikin-Notenköpfe 553
- Akkoladen 468
 - Hinweise 287
 - Notenzeilen-Spationierung 305, 328
- Akkorde
 - Arpeggio-Zeichen 574
 - dicht 422
 - Eingabemarke 25, 149, 153, 173
 - eingeben 25, 139, 173
 - Halsrichtungen 688
 - Haltebögen 714
 - mithören 284
 - Registerauswahl 156
 - Spur 357
 - Vermeidung von Zusammenstößen 421
 - Vorzeichen 421, 422
 - Vorzeichen stapeln 422
- Akkordeingabe
 - aktivieren 139, 173
 - Arpeggio-Zeichen 240
 - Eingabemarke 149
 - Registerauswahl 156
- Akkordspur 357

- Akkordsymbole 471
 - alterierte Basstöne 226
 - ändern 285
 - Arten 220, 471
 - aufgehaltene Noten 222
 - ausblenden 472, 474
 - ausgelassene Noten 222
 - Ausrichtung 473
 - einblenden 472, 474
 - Einblendfeld 220
 - eingeben 220, 223–225
 - enharmonische Schreibung 475
 - Filter 283
 - Grundton 225, 472
 - Grundtöne 221
 - Hinweise 287
 - hinzugefügte Noten 222
 - Intervallart 225, 472
 - Intervalle 221
 - kein Akkord 222
 - Komponenten, *siehe* Akkordsymbolkomponenten
 - löschen 289
 - MIDI-Eingabe 220
 - MIDI-Navigation 56
 - modal 222, 475
 - MusicXML-Import 476
 - Navigation bei der Eingabe 223
 - Notenzeilen 474
 - Polychords 222, 225
 - Position 473
 - Solfège 221
 - Spur 357
 - Tonhöhe 129
 - transponieren 129, 471
 - transponierende Instrumente 129, 475
 - verschieben 473
 - Wiedergabe 357, 358
- Akkordsymbolkomponenten 471
 - Arten 471
 - Einblendfeld 220
 - eingeben 220
- Aktion
 - Expression-Maps 381
- aktivieren
 - Akkordeingabe 139, 173
 - Akkordwiedergabe 357
 - Einfügen-Modus 139, 157
 - Eingabe von Triolen bzw. N-tolen 139
 - Eingabemarke 152
 - Mauseingabe 139, 156
 - MIDI-Geräte 188
 - Noteneingabe 152, 154
 - Notenwert erzwingen 139
 - Notenwert folgen 139
 - Pauseneingabe 139
 - punktierte Noten 139
 - schneiden 139
 - Swing-Wiedergabe 371
 - Vorschlagseingabe 139
 - Wiedergabe von Akkordsymbolen 358
- Akzente 426
 - eingeben 189
- Allegretto 692
- allmähliche Dynamikwechsel 488, 497
 - abgeschnitten 500
 - Anfangsposition 500
 - Ausrichtung 491
 - Endposition 491, 500
 - geweitete Gabeln 498
 - Griffe 497
 - Länge 497
 - poco a poco 499
 - Position 500
 - Spatialisierung 500
 - Taktstriche 491
 - verschieben 500
- allmähliche Tempoänderungen 693, 702
 - abschließendes Tempo 702
 - formatieren 703
 - Formatieren 703
 - Fortsetzungslinien 702, 703
 - Komponenten 699
 - Länge 696
 - Stil 703
- Alterationen
 - Akkordsymbole 222, 471
 - Jazz-Ornamente 238
- alterierte Basstöne 222, 226, 471
 - eingeben 222, 226
- alterierte Primen 423
 - Darstellung 423
 - formatieren 423
 - getrennter Hals 691
- alternierende Taktarten 717
- An Papier anpassen 415
- Ändern des Pedalniveaus 591
- Anfangsposition
 - Videos 134
- Anfangsseiten
 - linke Seite 299
 - Seitenzahlen 299, 588
- Anfangszeichen
 - Darstellung 595
 - Pedallinien 595, 597
 - Text 597
- Angaben
 - Anmerkungen 417
 - drucken 417
 - Tonarten, *siehe* Tonarten
- Anheben
 - Jazz-Artikulationen 238, 244, 245, 582
 - Pedallinien, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals
- Anmerkungen 417
- anordnen 288, 289
 - einfügen 291
 - Instrumente ändern 111
 - kopieren 289–291
 - Notenzeilen austauschen 292
 - Stimmen 292, 293
- Anordnung
 - Partien 124
 - Sätze 124
 - Vorzeichen in Tonartangaben 527

- Anschlag
 - Artikulationen 426
 - Dynamikanweisungen 489
 - Wiedergabe 380
- Anschlagstärke
 - Expression-Maps 381
 - MIDI-Import 71
- Ansichten anzeigen
 - Hinweise auf Taktarten 727
- Ansichtsoptionen 42
 - Abspielmarke 362, 376
 - Akkordsymbol-Schilder 472
 - ändern 40
 - Arten 42
 - Bereiche 16, 38
 - Einzelstimmen-Layouts 45
 - Fenster 49
 - Fortlaufende Ansicht 42, 50
 - Hinweise 288
 - Hinweise auf einen Systemumbruch 313
 - Hinweise auf Rahmenumbrüche 312
 - Layouts 35, 45
 - Mixer 374
 - Noten 765
 - Noten verschieben 42
 - Notenbereich 36, 43, 50
 - Pausen 648
 - Perkussions-Legenden 757
 - Regionen mit Strichnotation 637
 - Registerkarten 35, 45, 46
 - Seitenanordnungen 40, 43, 50
 - Seitenansicht 42, 50
 - Spuren 344, 361
 - Stimmen 764, 765
 - Systemspur 281
 - Taktwiederholungen 631
 - Taktzahlen 444
 - Timecode 376
 - Transport 376
 - Video-Fenster 135
 - Vollbildmodus 50
 - Zoom 44, 344
- Anweisungen 600
 - Perkussion 394, 752, 754
 - Wiedergabe 603
- Anweisungen zur Ausführung 514
- Anweisungskombinationen
 - erstellen 388
- Anzahl
 - Backups 83
 - Balkenlinien 462
 - Rhythmusstriche 643
 - Seiten 587
 - Strophen 547
 - Taktarten 724
 - Takte 447
 - Zählzeiten für Region mit Strichnotation 642
- Anzahl der Durchläufe
 - ändern 627
- anzeigen, *siehe* ausblenden
- Anzeigen
 - Daumen 191
 - Eingabemarke 494
- Anzeigen (*Fortsetzung*)
 - Fingersätze 191, 511
 - Fingersätze für Saiteninstrumente 512, 557
 - Hornbereich 511
 - Stimmen 494
 - Trillerintervalle 564, 568
- Anzeigeoptionen 31, 42
 - Bereiche 16, 38
 - Bildauflösung 416
 - Druckvorschau 37
 - Layouts 35
 - Notenbereich 36, 43
 - Pianorollen-Editor 338
 - Projektfenster 35
 - Rahmen 297
 - Registerkarten 46
 - Schlagzeueditor 339
 - Seiten 297
 - Transport 34
 - Zeit 34
- äolische Akkordsymbole 222, 475
- Appoggiaturas 516
 - eingeben 172
- Arabische Ziffern
 - Seitenzahlen 587
- Arbeitsbereiche 28
 - Optionen 32
 - Tastaturbefehle 10, 55
- Arbeitsumgebungen
 - Einstellungen 45
 - Optionen 33
 - Programmeinstellungen 51
- Arco 600
 - ausblenden 603
 - eingeben 246, 249, 250
- Arpeggio-Zeichen 572
 - ändern 285
 - Arten 237, 573
 - Ausrichtung 574
 - Bereich 241
 - Darstellung 572, 573
 - Dauer 576
 - Einblendfeld 237, 240
 - eingeben 235, 237, 240, 241
 - Enden 573
 - Filter 283
 - formatieren 573
 - Länge 240, 241, 574
 - löschen 289
 - Position 574, 575
 - Richtung 572
 - Spationierung 574
 - Stummschalten bei der Wiedergabe 366
 - verschieben 575
 - Vorschläge 575
 - Wiedergabe 575, 576
 - zählzeitabhängige Wiedergabe 575
- Arten
 - Akkordsymbole 220, 471
 - Arpeggio-Zeichen 237
 - Artikulationen 583
 - Atemzeichen 231, 523
 - Darstellung 286

Arten (Fortsetzung)

Dynamikanweisungen 214, 488
 Einfassungen 442
 Eingabemarke 149
 Fermaten 231, 521
 Fingersätze 191, 511
 Glissando-Linien 237
 Haltebögen 712
 Jazz-Artikulationen 237, 238, 582–584
 Liedtext 255, 537, 538
 Noten 141
 Notenkopf-Sätze 549
 Notenköpfe 550, 553
 Oktavzeichen 227, 482
 Ornamente 236, 583
 Pausen 231, 521
 Pedallinien 247, 590
 Perkussions-Legenden 759
 Rhythmusstriche 769
 Schlüssel 227
 Silben 538, 539
 Spielanweisungen 246, 600
 Spuren 344
 Studierzeichen 608
 Taktarten 197, 717, 725
 Taktstriche 436
 Taktwiederholungen 264
 Tempomarkierungen 202, 204, 693
 Text 318
 Tonarten 192
 Tremolos 263, 730
 Triolen und N-tolen 175, 734
 Vorlagen 60
 Vorschläge 519
 Wiederholungsenden 262
 Wiederholungsmarker 262
 Zäsuren 231, 523
 zurücksetzen 286

Artikulationen 426

ändern 427
 Arten 426
 Bereich 141
 Bindebögen 428
 Bindebogen-Endpunkte 656
 Dauer 426, 430
 eingeben 189
 Haltebögen 429, 707
 invertieren 429
 Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen
 Kits 748
 kopieren 427
 löschen 427
 Noten 428
 Notenhäse 428
 Perkussion 394, 748, 752
 Platzierung 428, 429
 Position 428, 429
 Reihenfolge 428
 Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe 394
 Tastaturbefehle 189
 Tremolos 394
 Triolen und N-tolen 736
 überlappend 429

Artikulationen (Fortsetzung)

Vermeidung von Zusammenstößen 429
 Wiedergabe 394, 430
 Atemzeichen 521, 523
 Arten 285, 523
 Darstellung 285
 eingeben 231, 233, 234
 löschen 289
 mehrere an derselben Position 524
 Platzierung 524
 Position 524
 verschieben 525
 atonale Tonarten 529
 Audio
 Ausgänge im Mixer 377
 Dialog 79
 exportieren 78, 79
 Gerät einrichten 51
 Lautstärke 136, 372
 Mixer 372
 Puffergröße 186, 187
 Videos 136
 Wiederholungen 367
 Audio exportieren (Dialog) 79
 Audiospuren
 Audio 136
 Lautstärke 136
 aufgehaltene Noten
 Akkordsymbole 222
 Aufhebung
 doppelte Vorzeichen 424
 Vorzeichen 424
 Auflösung
 Bilder 416
 rhythmisches Raster 40
 Auflösungszeichen
 anzeigen 421
 ausblenden 421
 eingeben 167
 Klammern 421
 Aufnahme
 Rückwirkende Aufnahme 185
 aufnehmen
 MIDI 183, 186, 367
 Tempo 367
 Tonhöhe eingeben 153
 Aufschläge 717
 eingeben 197
 Aufstrich-Atemzeichen 523
 Auftakte 717, 719
 eingeben 197, 200, 201
 Umwandeln von Takten in 720
 Zählzeiten löschen 209, 431, 432
 Auftragstypen 401, 411
 auswählen 411
 drucken 411
 Seitenbereiche 404
 auftrennen
 Haltebogenketten 711
 Mehrtaktpausen 650
 aufzeichnen
 rückwirkende Aufnahme 374

- ausblenden 33
 Abstandspausen 640
 Akkordsymbole 472, 474
 anfängliche Seitenzahlen 588
 Audioausgänge im Mixer 377
 austauschbare Taktarten 717
 Automationsspuren 350
 Bereiche 16, 33, 40
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 671
 Dynamikanweisungen 496
 Fingersätze 510
 geweitete Gabeln 498
 Glissando-Linien-Text 580
 Grundton in Akkordsymbolen 472
 Hinweise 288, 312, 313
 Hinweis schilder für Perkussions-Legenden 757
 Instrumenten-Transposition 672
 Intervallart in Akkordsymbolen 472
 Laissez-Vibrer-Haldebögen 710
 laufende Überschriften 303
 Layouts-Bereich 90
 leere Notenzeilen 306
 Marker 613
 Mehrtaktpausen 651
 Mixer 374
 Noten 639
 Notenhäse 642
 Notenzeilen 97, 124, 128, 306
 Notenzeilenbeschriftungen 669
 Ostasiatische Elisionsbögen 548
 Partie-Seitenzahl 303
 Partie-Überschriften 301
 Partien 128, 307
 Partien-Bereich 93
 Pausen 649, 651
 Rahmen 323
 Registerkarten 33
 Schlüssel 228, 229
 Seitenzahlen 303, 588
 Spielanweisungen 603
 Spielanweisungsspuren 349
 Spieler 124, 128
 Spieler-Bereich 86
 Spuren 361
 Strophennummern 547
 Systemspur 281
 Systemtrennzeichen 681
 Tacets 308
 Taktarten 727
 Taktpausen 649
 Taktzahlen 443, 444, 446
 Tempomarkierungen 697
 Textrahmen 323
 Titel der Partien 303
 Tonarten 530
 Transport-Fenster 374
 Triller-Erweiterungslinien 563
 Trillerintervalle 565
 Trillerzeichen 561
 Triolen und N-tolen 740, 742
 Video-Fenster 135
 Vorzeichen 421, 565
 Werkzeugzeile 32
- ausblenden (*Fortsetzung*)
 Zählzeiten für Region mit Strichnotation 644
 Zählzeiten von Taktwiederholungen 633
- Ausdrucksangaben 488, 495
 eingeben 214, 216, 496
 poco a poco 499
- Ausgang
 Audio 51
- Ausgänge
 Mixer 377
 PlugIns 377
- Ausgangskanäle
 Mixer 372
- ausgefüllte Notenköpfe 549, 550
- ausgelassene Noten
 Akkordsymbole 222
- Ausgleichung 373
- Ausrichtung
 Akkordsymbole 473
 allmähliche Dynamikwechsel 491
 ändern 298
 Arpeggio-Zeichen 574
 drucken 402, 415
 Dynamikanweisungen 490, 501–503
 exportieren 415
 Hochformat 414, 415
 Instrumentennamen 101
 Liedtext 535, 542
 Notenzeilen 304, 305, 326, 328
 Notenzeilenbeschriftungen 101
 Oktavzeichen-Zahlen 485
 Ornamente 559
 Pausen 645
 Pedallinien 592
 Querformat 414, 415
 Stimmen 764, 767
 Systeme 304, 305, 326, 328
 Tempomarkierungen 695
 Text 276
 Triller 561
 vertikal 305, 326, 328
 Wiederholungsenden 621
- ausschließen
 Partien aus Layouts 97, 128
 Spieler aus Layouts 97, 128
 Spieler aus Partien 97, 124
- Ausschlussgruppen
 Expression-Maps 381
- austauschbare Taktarten 717
 für einzelne Takte festlegen 717
- Auswahl-Werkzeug 41
 benutzen 42
- auswählen 41, 277, 279
 Akkorde 284
 alles 42, 279, 282
 Auswahl 41, 42
 Auswahl erweitern 278, 279
 Auswahlen transponieren 532
 blau 503, 660
 Elemente 146, 277, 279
 Filter 283
 Liedtext 537
 mehr 278, 279

- auswählen (*Fortsetzung*)
 - Notationen [41, 42](#)
 - Noten [41, 42, 277, 284](#)
 - Notenzeilen [279](#)
 - Partien [279](#)
 - Selektionen transponieren [183](#)
 - Statusanzeige [40](#)
 - Systemspur [280](#)
 - Takte [282](#)
 - Werkzeuge [40, 41](#)
 - Zählzeiten [282](#)
 - Auswahlen aufheben [277](#)
 - Automationsspuren [349](#)
 - anzeigen [350](#)
 - ausblenden [350](#)
 - bearbeiten [351](#)
 - Events eingeben [350](#)
 - Events löschen [352](#)
 - Events verschieben [351](#)
 - Tempo [352, 354](#)
 - Automatisch gespeicherte Projekte wiederherstellen (Dialog) [81](#)
 - Automatisch speichern [81](#)
 - deaktivieren [83](#)
 - Intervall [82](#)
 - Projekte löschen [81](#)
 - Speicherort [82](#)
- B**
- Backups [83](#)
 - Anzahl [83](#)
 - automatisches Speichern, *siehe* Automatisch speichern
 - Speicherort [84](#)
 - Balkenecken [462](#)
 - Balkengruppen [453](#)
 - Auftakte [720](#)
 - erstellen [452](#)
 - Halsrichtungen [689](#)
 - zurücksetzen [455](#)
 - Balkenlinien
 - Anzahl [462](#)
 - Balkenneigungen [456](#)
 - ändern [457](#)
 - Vorschläge [519](#)
 - Bands
 - Notenzeilengruppen [60, 470](#)
 - Vorlagen [60](#)
 - Barock
 - Appoggiaturas [516](#)
 - Ornamente [238, 558](#)
 - Triller [569, 571](#)
 - Barré [600](#)
 - eingeben [246, 249, 250](#)
 - Basstöne
 - alteriert [226](#)
 - bearbeiten [146, 285](#)
 - Bereich [113, 750](#)
 - eingeben vs. bearbeiten [146](#)
 - Elemente [143, 285](#)
 - Mauseingabe [147](#)
 - Methoden [277](#)
 - bearbeiten (*Fortsetzung*)
 - Noten [139](#)
 - Werkzeuge [277](#)
 - beenden, *siehe* beginnen
 - Befehle
 - MIDI [52, 56](#)
 - Tastaturbefehle [52, 55](#)
 - beginnen [152](#)
 - Arbeitsumgebungen [45](#)
 - Bereich [36](#)
 - Hub [58](#)
 - MIDI-Aufnahme [183](#)
 - Noteneingabe [152, 154](#)
 - Projekte [19, 36, 59, 60](#)
 - Spieler [36](#)
 - Timecode-Werte [616](#)
 - Wiedergabe [363](#)
 - Bends [582, 583](#)
 - eingeben [237, 239, 240, 244, 245](#)
 - Benennungsschemata
 - Dateinamen [407](#)
 - benutzerdefinierte
 - Layouts [97](#)
 - Marker [611](#)
 - Notengrößen [555](#)
 - Notenzeilengröße [679](#)
 - Papierformat [414](#)
 - Partitur-Layouts, *siehe* Layouts für benutzerdefinierte Partituren
 - Seitengröße [414](#)
 - Taktstrichverbindungen [439](#)
 - tonale Systeme, *siehe* benutzerdefinierte tonale Systeme
 - Trillergeschwindigkeiten [570](#)
 - Wiederholungsmarker [624](#)
 - Benutzerdefinierte Notenzeilengröße (Dialog) [679](#)
 - benutzerdefinierte Spielanweisungen
 - Wiedergabe [603](#)
 - benutzerdefinierte tonale Systeme [530](#)
 - bearbeiten [530](#)
 - erstellen [530](#)
 - Benutzeroberfläche [12, 31](#)
 - Bereiche [14](#)
 - Fenster [31](#)
 - Notenbereich [13](#)
 - Statuszeile [15](#)
 - Transportoptionen [34](#)
 - Werkzeugfelder [14](#)
 - Werkzeugzeile [12](#)
 - Bereiche [14, 38](#)
 - anzeigen [16, 33, 40](#)
 - Arpeggio-Zeichen [241, 574](#)
 - ausblenden [16, 33, 40](#)
 - auswählen [279](#)
 - bearbeiten [113, 750](#)
 - Drucken-Modus [398](#)
 - Druckoptionen [401](#)
 - Druckvorschau [37](#)
 - Dynamikanweisungen [216, 218](#)
 - Eigenschaften [142](#)
 - Einrichten-Modus [85](#)
 - Fermaten [234](#)
 - Glissando-Linien [243](#)

- Bereiche (*Fortsetzung*)
Instrumente 108
Jazz-Artikulationen 245
Layouts 85, 90, 399
Metronomangaben 700, 701
MIDI-Instrumente 335
Notationen 146
Noten 36, 141
Noten kopieren 291
Oktavzeichen 230
Ornamente 238, 240, 241, 243, 245
Partien 85, 93
Pausen 234
Pedallinien 248, 252
Perkussions-Legenden 758
Projekt-Start 36
Rhythmusstriche 264
Schlüssel 228–230
Schreiben-Modus 138, 141, 142, 146
Seiten 402, 404
Spielanweisungen 248, 250, 252
Spieler 85, 86
Striche 636, 640
Taktarten 198, 201
Takete 210, 211
Taktstriche 210, 213
Taktwiederholungen 264, 628
Taktzahlen 443
tauschen 292
Tempo 204, 207
tonale Systeme 195
Tonarten 193, 195
Tremolos 264, 271
Vorzeichen 195
VST- und MIDI-Instrumente 333
VST-Instrumente 334
Wiedergabe-Modus 331, 345
Wiederholungsenden 264
Wiederholungsmarker 264
Zählzeiten 642
- Bes 420
anzeigen 421
ausblenden 421
eingeben 167
klammern 421
umdeuten 168
Vierteltöne 424
- Beschriftungen
Instrumente 101, 667, 668, 671
Marker 610
Notenzeilen 667
Perkussions-Kits 673, 750
- Beschriftungen für Instrumentenwechsel 671
ausblenden 671
einblenden 671
- Betonungszeichen 426
eingeben 189
- Bildauflösung 416
- Bilder
exportieren 405
Videos 132
- Bildfrequenz 137
ändern 133, 137
Dialog 133
Drop-Frame-Timecodes 615
Timecodes ohne Drop-Frame 615
Transport-Fenster 374, 376
- Bindebögen 653, 707
Artikulationen 428, 656
auswählen 278
Bereich 141
Dauer 665
editorisch 663
eingeben 274, 657–659
eingebettet 656
eingebettete Bindebögen 658, 659
Endpunkte 656
Filter 283
flache Bindebögen 664
formatieren 664
gepunktet 663
gestrichelt 663
Haltebögen 654–656
Haltebögen und Bindebögen 707
innerhalb von Bindebögen 658, 659
invertieren 653, 655, 663
Krümmung 653, 655, 662–664
Länge 660
löschen 289
Notenzeilen-übergreifend 657
Notenzeilenlinien 656
Ostasiatische Elision 547, 548
Platzierung 653, 655, 663
Position 653, 656
Rahmenumbrüche 665
Stile 663, 664
Stimmen-übergreifend 657
stummschalten 366
Systemumbrüche 665
überlappend 665
verbinden 285, 660, 661
Verbindung aufheben 285, 662
Vermeidung von Zusammenstößen 658, 665
verschieben 659
Vorschläge 517, 654, 655
Wiedergabe 665
- Bindestriche
Liedtext 256, 538, 543
Taktarten 725
- blaue Selektionen 503, 660
- Blechblasinstrumente
Auswahl des Hornbereichs 511
Fingersätze 507, 511
Spielanweisungen 248
- Booklets 412
doppelseitiger Druck 412
drucken 411, 412
- bpm 700
- Breite
H-Balkenpausen 650
klammern 469
Notenköpfe 552
Notenwerte 395
Systeme 304

- Breite (*Fortsetzung*)
 Systemtrennzeichen 682
 Taktstriche 436
 Vorzeichen 422
 Briefpapierformate 414
 Britten-Fermate 521
- C**
- CC64
 Pedallinien 71, 188
 Chor
 Liedtext 535
 Spielanweisungen 248
 Strophennummern 547
 Chorvorlagen 60
 Notenzeilengruppen 60, 470
 chromatisches Glissando 578
 coda 623
 Abschnitte 623
 eingeben 269
 Lücke mitten im System 623
 Lücken mitten im System 625
 mehrere 624
 Codec 132
 Codes 318
 Zeit 615
 Col legno 600
 eingeben 249, 250
 Con sordino 600
 ausblenden 603
 eingeben 246, 249, 250
 Controller
 Automation 349
 Expression-Maps 380
 MIDI 349
 Crescendo 488, 497
 eingeben 214, 217, 218
 geweitete Enden 498
 Cubase
 Instrumentennamen 668
 Notenzeilenbeschriftungen 668
 Cues 487
 Hinweise 287
 Curlew-Fermate 521
- D**
- da capo
 al coda 623
 al fine 623
 al segno 623
 eingeben 269
 dal segno 623
 dämpfen 600
 eingeben 249, 250
 Dämpfer 600
 Anweisungen 246
 ausblenden 603
 eingeben 249, 250
 Darstellung
 Standardeinstellungen 94
 zurücksetzen 286
 Darstellungsarten 113
 ändern 751
 Bearbeitungsbereich 113, 750
 Dynamikanweisungen 750
 Perkussions-Kits 744, 750
 Dateien 63
 andere Dorico-Versionen 63
 exportieren 63, 405, 407
 importieren 63
 öffnen 61
 Videos 134
 Dateiformate 416
 Audio 78
 Backups 83
 Grafikdateien 416
 MIDI 70
 MusicXML 67
 Videos 132
 Dateinamen 407
 einstellen 407
 Konventionen 407
 Variablen 407
 Datum und Zeit
 Anmerkungen 417
 Token 321
 Dauer
 Arpeggio-Zeichen 576
 Artikulationen 426, 430
 Bindebögen 665
 erzwingen 163
 Fermaten 285
 folgen 181
 gespielt 395
 Jazz-Artikulationen 584
 Noten 141, 162, 341, 395
 notiert 395
 Partien 320
 Pausen 162
 Pedallinien 599
 Takte 433
 Vorzeichen 424
 Daumen
 Fingersätze 191
 deaktivieren
 Akkordeingabe 173
 Automatisch speichern 83
 Bindebögen verbinden 285
 Dynamikanweisungen verbinden 285
 Einfügen-Modus 157
 Eingabemarke 152
 Mauseingabe 156
 MIDI-Geräte 188
 Noteneingabe 154
 Solo-Schalter 366
 Solospuren 372
 stummgeschaltete Spuren 372
 Stummschalten-Schalter 366
 Swing-Wiedergabe 371
 Decrescendo, *siehe* Diminuendo
 Dekorationen
 Ornamente 558

- Design
 - Bindebögen [663](#), [664](#)
 - Durchstreichung von Vorschlägen [518](#)
 - Notenköpfe [550](#), [553](#), [554](#)
 - Taktarten [728](#)
- diagonal
 - Stapeln von Vorzeichen [421](#)
- Dialog Dateinamen exportieren [407](#)
- Dialog Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente [752](#)
- Dialog Tempo finden
 - wichtige Marker [613](#)
- Dichte Akkorde [422](#)
 - Stapeln von Vorzeichen [422](#)
- Diminuendo [488](#), [497](#)
 - eingeben [214](#), [217](#), [218](#)
 - geweitete Enden [498](#)
- divisi [686](#)
 - Notenzeilen-Spationierung [305](#)
- Doits [582](#)
 - eingeben [238](#), [244](#), [245](#)
- Doppelganze [141](#)
- Doppelganze Noten [141](#)
- Doppelschläge [558](#)
 - Intervalle [558](#)
 - Jazz [237](#), [239](#), [240](#), [583](#)
- Doppelseitige Seitenanordnung [43](#), [411](#)
- doppelseitiger Druck [402](#), [412](#)
 - Booklets [412](#)
- doppelte
 - Ganze Noten [141](#)
 - punktierte Noten [157](#)
 - Taktstriche [209](#), [212](#), [436](#)
 - Vorzeichen [168](#), [424](#)
- Dopplung von Instrumenten [98](#)
 - Beschriftungen [671](#)
 - hinzufügen [110](#)
 - Notenzeilen anzeigen [50](#)
- dorische Akkordsymbole [222](#), [475](#)
- Downloads
 - Zugriff auf [58](#)
- dpi [416](#)
- Dreieckige Notenköpfe [551](#)
- dreifach punktierte Noten [157](#)
- Dreifache Vorzeichen
 - umdeuten [168](#)
- Drop-Frame-Timecodes [615](#)
- Drops [582](#)
 - eingeben [238](#), [244](#), [245](#)
- drucken [398](#), [402](#)
 - Anmerkungen [417](#)
 - Anordnung [411](#)
 - Auftragstypen [411](#)
 - Ausrichtung [414](#)
 - Bereiche [402](#), [404](#)
 - Booklets [412](#)
 - Datum [417](#)
 - Doppelseiten [411](#)
 - doppelseitiger Druck [402](#), [412](#)
 - Exemplare [402](#)
 - Hinweise [417](#)
 - Hochformat [411](#), [414](#)
 - Layouts [402](#)
 - drucken (*Fortsetzung*)
 - Optionen [401](#)
 - Optionen für macOS [405](#)
 - Papierformate [414](#)
 - Querformat [411](#), [414](#)
 - Rahmen [417](#)
 - Schnittmarken [417](#)
 - Seitengrößen [414](#), [415](#)
 - Skalierungsfaktor [402](#)
 - Vorschau [37](#)
 - Wasserzeichen [417](#)
 - Zeit [417](#)
- Drucken-Modus [15](#), [398](#)
 - Bereiche [38](#), [398](#), [399](#), [401](#)
 - Drucker [410](#)
 - Hochformat [411](#)
 - Querformat [411](#)
 - Seite einrichten [415](#)
 - wechseln [398](#)
 - Werkzeugfelder [398](#)
- Drucker [410](#)
 - auswählen [402](#)
- Druckoptionen-Bereich [398](#), [401](#)
- Druckvorschaubereich [37](#)
 - Navigation [37](#)
- Drumkits, *siehe* Perkussions-Kits
- Duolen [734](#)
- duplizieren
 - Elemente [289–291](#)
 - Expression-Maps [387](#)
 - Noten [290](#), [291](#)
 - Percussion-Maps [392](#)
 - Spieler [100](#)
- Dur
 - Akkordsymbole [221](#)
 - Skalen [528](#)
 - Tonarten [528](#)
- durchgezogen
 - Bindebögen [663](#)
 - Haltebögen [712](#)
 - Tempomarkierungen [703](#)
- Durchläufe [619](#)
 - ändern [627](#)
 - Gesamtanzahl [619](#)
 - MIDI-Aufnahme [185](#)
 - Taktzahlen [450](#)
 - Wiederholungen [626](#)
 - Wiederholungs-Taktstriche [627](#)
- Dynamik
 - Hinweise [287](#)
- Dynamik-Bereich [216](#), [218](#)
- Dynamik-Glyphen [488](#)
- Dynamikangaben [488](#)
- Dynamikanweisungen [488](#)
 - allmählich, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
 - ändern [285](#)
 - Arten [214](#), [488](#)
 - ausblenden [496](#)
 - Ausdrucksangaben [214](#), [216](#), [495](#), [496](#)
 - Ausrichtung [490](#), [491](#), [501–503](#)
 - auswählen [278](#)
 - Bereich [218](#)
 - Crescendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel

Dynamikanweisungen (*Fortsetzung*)

- Diminuendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
- Einblendfeld 214, 217
- eingeben 214, 216–218
- Endpunktpositionen 491
- Filter 283, 492
- Fortsetzungslinien 488, 497
- Gabeln, *siehe* Gabeln
- geweitete Gabeln 498
- Griffe 497
- Gruppierung 501–503
- Gruppierung aufheben 503
- Hinweise 496
- Klammern 492
- kombiniert 489
- Konventionen 489
- kopieren 492
- Kurztoninstrumente 501
- Länge 497
- Langtoninstrumente 501
- löschen 493
- Niente-Gabeln 494, 495
- Notenzeilenabhängige Platzierung 489
- Perkussions-Kits 750
- Platzierung 489
- poco a poco 499
- Position 489, 490
- sofort 488
- Spationierung 500
- Stärke 489
- stimmenabhängig 217, 218, 494
- Stummschalten bei der Wiedergabe 366
- Taktstriche 491
- Taktwiederholungen 629
- verbinden 285, 503–505
- Verbindung aufheben 285, 505
- verschieben 491
- Wiedergabe 367
- Wiederholungen 367

E

- Echokanäle 373
 - Mixer 372
- Ecken
 - Schnittmarken 417
 - Verbalkung 462
- Editoren
 - Pianorolle 338
 - Schlagzeug 339
 - Text 276
- editorisch
 - Bindebögen 663
 - Haltebögen 712
- EDO 529
- Effektkanäle 373
 - Mixer 372
- Eigenschaften 142
 - ausgewählte Elemente 142
 - in andere Layouts kopieren 316
 - Notationen 143
 - Noten 143
 - Videos 133

- Eigenschaften-Bereich 38, 142
 - anzeigen 40
 - ausblenden 40
 - Ein-/Ausblenden-Pfeil 40
 - Schreiben-Modus 138
- Ein-/Ausblenden-Pfeile 40
 - Eigenschaften-Bereich 40
 - Spuren 345
- Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen 178
 - Noten hinzufügen 177
 - Noten transponieren 180
- Einblendfelder
 - Akkordsymbole 220, 223
 - Arpeggio-Zeichen 237, 240
 - Dynamikanweisungen 214, 217
 - Elemente ändern 285
 - Fermaten 231, 233
 - Fingersätze 190, 191
 - Glissando-Linien 237, 242
 - Instrumente, *siehe* Instrumenten-Auswahl
 - Intervalle hinzufügen 177, 178, 180
 - Jazz-Artikulationen 238, 244
 - Liedtext 253, 255, 256
 - Metronomangaben 202
 - Oktavzeichen 226, 227, 229
 - Ornamente 236, 239, 240, 242, 244
 - Pausen 231, 233
 - Pedallinien 247, 250
 - Rhythmusstriche 264
 - Schlüssel 226–228
 - Spielanweisungen 246, 249, 250
 - Taktarten 197, 200
 - Takte 208, 210
 - Taktstriche 208–210, 212
 - Taktwiederholungen 264, 273
 - Tempo 202, 206
 - Tonarten 192, 194
 - Tremolos 263, 270
 - Triller 236, 566
 - Triolen und N-tolen 174, 175
 - Wiederholungen 262, 270, 273
 - Wiederholungsenden 262
 - Wiederholungsmarker 262
 - Zählzeiten 209
- einfache Taktarten 717
- einfache Taktstriche 436
- Einfassungen
 - Studierzeichen 605
 - Taktzahlen 442
 - Text 323
- einfügen, *siehe* kopieren
- Einfügen-Modus 139, 157
 - aktivieren 139
 - Eingabemarke 149, 157
 - Noten eingeben 157
 - Taktarten 433, 717
 - Triolen und N-tolen 738
- Einfügapunkt 149
- Eingabemarke 149
 - Akkorde 25, 149, 173
 - aktivieren 152
 - Arten 149
 - bewegen 153

Eingabemarke (*Fortsetzung*)

deaktivieren 152
 Einfügen-Modus 149, 157
 eingeben vs. bearbeiten 146
 Notenwert folgen 149
 Perkussions-Kits 158
 rhythmisches Raster 148
 Schrägstriche 166
 Stimmen mit Strichnotation 149
 Stimmenanzeige 149, 164, 494
 verschieben 148, 153, 735
 Vorschläge 149, 172

eingeben 146

Akkorde 139, 173
 Akkordsymbol mit einem alterierten Basston 226
 Akkordsymbole 220, 223, 224
 Änderungen an rhythmischen Feelings 202, 371
 Arpeggio-Zeichen 235, 237, 240
 Artikulationen 189
 Atemzeichen 231, 233, 234
 Aufschläge 197
 Auftakte 197, 200, 201
 Ausdrucksangaben 214
 Automation 350
 Bindebögen 274, 657–659
 Dynamikanweisungen 214, 216–218
 Einfügen-Modus 157
 Eingabemarke 149, 152
 eingeben vs. bearbeiten 146
 eingebettete Bindebögen 658, 659
 eingebettete Triolen/N-tolen 735
 Ensembles 88, 107
 Fermaten 231, 233, 234
 Fingersätze 190
 Glissando-Linien 235, 237, 242, 243, 579
 Halsrichtung 161
 Haltebögen 139, 171, 710
 Instrumente 88, 99, 110
 Instrumente in Perkussions-Kits 116
 Jazz-Artikulationen 235, 238, 244, 245
 Jazz-Ornamente 237, 239, 240
 Liedtext 253, 256
 Marker 257, 258, 359
 Mauseingabe 147, 156
 Metronomangaben 202, 206, 207
 MIDI 183, 188, 350
 Noten 149, 154, 157, 163, 183, 339
 Noten in mehreren Stimmen 164
 Noten in Perkussions-Kits 158, 160
 Oktavzeichen 226–230
 Ornamente 235, 236, 239, 240
 Pausen 139, 163, 170, 231, 233, 234
 Pedallinien 245, 247, 250, 252
 Perkussions-Kits 110, 111
 Position 146
 Punktierungen 154, 157
 Rahmenumbrüche 311
 Regionen mit Strichnotation 264, 272
 Registerauswahl 155
 rhythmisches Raster 148
 Rhythmusstriche 264, 272
 Schlüssel 226–229
 Spielanweisungen 245, 246, 249, 250

eingeben (*Fortsetzung*)

Spieler 99
 Stimmen 164, 166
 Stimmen mit Strichnotation 166, 769
 Studierzeichen 257
 Systemumbrüche 312
 Taktarten 196, 197, 200, 201
 Takte 208, 210–212
 Taktpausen 170, 208
 Taktstriche 208–210, 212, 213
 Taktwiederholungen 264, 273
 Taktzahländerungen 448
 Tempogleichungen 202
 Tempomarkierungen 202, 204, 206, 207, 354
 Text 275
 Timecodes 257
 Tonarten 192–195
 Tremolos 263, 264, 270, 271
 Triller 236, 239
 Triolen und N-tolen 174, 735, 736
 ungestimmte Perkussion 339
 Videos 134
 Vorschläge 172
 Vorzeichen 167
 Wiederholungsenden 262, 264–267
 Wiederholungsmarker 262, 264, 269
 Zählzeiten 209, 210, 212
 Zäsuren 231, 233, 234
 zentrierte Balken 458
 zusätzliche Wiederholungsenden 266, 267

eingebettet

Bindebögen 658, 659
 Triolen und N-tolen 735

eingebettete Bindebögen

Endpunkte 656

Einheiten

Maß 57
 Metronomangaben 285, 700
 Quantisierung 72
 rhythmisches Raster 148
 Swing-Wiedergabe 370
 Systemspur 280
 Tempo 204, 259
 Triolen und N-tolen 175
 Video 133
 Zählzeiten 133, 204, 259, 285, 700
 Zeit 133, 374

Einleitung 514

Einrichten-Modus 15, 85

Bereiche 38, 85, 86, 90, 93
 Ensembles 107
 Hinweise 287
 Instrumente 108
 Layouts 97, 127
 Partien 97, 124
 Perkussion 113
 Spieler 97–100
 Spieler hinzufügen 107
 Spielergruppen 121
 wechseln 85

- Einrückungen 684
 - ändern 684
 - erste Systeme 684
 - Notenzeilenbeschriftungen 670
- Einstellungen
 - Arbeitsumgebungen 45
 - Audio 51
 - Audio-Geräte 51, 186, 187
 - doppelseitiger Druck 402
 - Eigenschaften kopieren 316
 - Fenster 45
 - Layout-spezifisch 94, 96
 - Mauseingabe 147
 - MIDI-Aufnahme 186
 - MIDI-Import 71
 - Noteneingabe für Perkussions-Kits 160
 - Programmeinstellungen 51
 - Tastaturbefehle 55
 - Videos 133
- einstimmige Kontexte 764
 - Artikulationen 428
 - Halsrichtung 517, 687
 - Krümmungsrichtung von Haltebögen 714
 - Vorschläge 517
- Einzähler
 - Dauer 183
 - Metronom-Klick 183
- Einzelnoten-Tremolos 730
 - Arten 263
 - Einblendfeld 263
 - eingeben 270, 271
 - Geschwindigkeit 732
 - löschen 732
 - verschieben 733
 - Wiedergabe 394
- Einzelstimmen-Layouts 30, 90, 127
 - Ausrichtung 298, 304, 305, 326, 328
 - Beschriftungen für Instrumentenwechsel 671
 - Dateinamen 407
 - divisi 686
 - drucken 402
 - Eigenschaften kopieren 316
 - Einrückungen 684
 - enharmonische Schreibung 168
 - erstellen 127
 - exportieren 405
 - formatieren 313, 315
 - Formatierungen kopieren 313–315
 - klingende Notation 130
 - Layouts-Bereich 90
 - linke Seiten 299
 - löschen 131
 - Marker 613
 - Mehrtaktpausen 443, 651
 - Musterseiten 296, 300
 - Namen 100
 - Notenabstand 324
 - Notenzeilen-Spationierung 305, 326–328
 - Notenzeilenbeschriftungen 669
 - Notenzeilengröße 677
 - Nummerierung ändern 131
 - öffnen 45
 - Partie-Überschriften 296, 301
- Einzelstimmen-Layouts (*Fortsetzung*)
 - Partien 128, 300
 - Partien auf Seiten 299
 - Partien entfernen 128
 - Partien hinzufügen 128
 - Propagation von Layouts 313, 315
 - Ränder 297, 303
 - Schlüssel 480
 - Spieler 128
 - Spieler hinzufügen 128
 - System-Spationierung 326, 328
 - Systemausrichtung 304
 - Systemformatierung 313
 - Systemtrennzeichen 681
 - Tacets 307–309
 - Taktarten 728
 - Taktzahlen 440, 441, 443
 - transponieren 129, 130
 - Vorzeichen 168
 - wechseln 45
 - Wiederherstellen 131
- Einzelstimmenformatierung 313–315
 - Systemformatierung 313
- Einzelstimmenformatierung übertragen (Dialog) 314
- Elemente 146, 277
 - ändern 285
 - auswählen 42, 146, 277–279
 - bearbeiten 142
 - kopieren 289
 - zurücksetzen 286, 287
- Enden
 - Durchläufe 619
 - Wiederholung 265, 267
 - zusätzliche 266, 267
- Endpunkte 376
 - ändern 379
 - Einrichtung 377
 - Expression-Maps 377, 379
 - Instrumente 379
 - Percussion-Maps 377, 379
- Endpunkteinrichtung-Dialog 377
- Endpunktpositionen
 - Arpeggio-Zeichen 574
 - Bindebögen 654, 656
 - Dynamikanweisungen 491
 - Haltebögen 705
 - Notenzeilenlinien 656
 - Oktavzeichen 485
 - Pedallinien 594
 - Triller 561
 - Triolen-/N-tolen-Klammern 740
 - Wiederholungsenden 622
- enharmonische Schreibung
 - Akkordsymbole 475
 - MIDI 70, 183
 - Modi 475
 - Noten 168, 169
 - Tonarten 533
 - umdeuten 168
 - Vorzeichen 168, 169
- Ensembles 86, 107
 - divisi 686
 - Gruppen 121, 122

- Ensembles (*Fortsetzung*)
 - hinzufügen [88](#), [107](#), [122](#)
 - Klammern [60](#), [470](#)
 - Notenzeilengruppen [60](#), [470](#)
 - Vorlagen [60](#)
 - entfernen, *siehe* löschen
 - Erinnerungs-Fingersatz [511](#)
 - Erinnerungsvorzeichen [424](#)
 - anzeigen [421](#)
 - ausblenden [421](#)
 - Haltebogenketten [421](#)
 - Klammern [424](#)
 - erneut laden
 - Videodateien [134](#)
 - erneutes Betätigen des Pedals [591](#)
 - entfernen [592](#)
 - hinzufügen [247](#), [250–253](#)
 - erste Schritte
 - neue Projekte beginnen [59](#), [60](#)
 - erste Seiten
 - formatieren [300](#)
 - Musterseiten [300](#)
 - Seitenzahlen [588](#)
 - erste Systeme
 - Einrückungen [684](#)
 - erste Trillertöne [569](#)
 - erstellen, *siehe* eingeben
 - erstes und zweites Ende, *siehe* Wiederholungsenden
 - erweitern [278](#), [361](#)
 - Menüs [40](#)
 - Optionen [40](#)
 - Selektionen [278](#), [279](#)
 - Spuren [361](#)
 - Erweiterte Optionen
 - anzeigen [40](#)
 - ausblenden [40](#)
 - Erweiterungslinien
 - Liedtext [256](#), [538](#), [543](#)
 - Triller [561–563](#)
 - erzeugte Triller [569](#), [570](#)
 - espressivo [488](#)
 - Event-Darstellung [337](#)
 - Akkordspur [357](#)
 - Automationsspuren [349](#)
 - Instrumentenspuren [346](#)
 - Markerspur [359](#)
 - Noten eingeben [339](#)
 - Spielanweisungsspuren [348](#)
 - Spielerspuren [345](#)
 - Videospur [360](#)
 - Zeitspur [352](#)
 - Zoom [344](#)
 - Events
 - Automation [349–351](#)
 - Marker [359](#)
 - Noten [339](#)
 - Tempoänderungen [352](#), [354](#)
 - Exemplare
 - mehrere drucken [402](#)
 - explizite Pausen [645](#), [646](#)
 - anzeigen [649](#)
 - ausblenden [649](#)
 - Farben [648](#)
 - explizite Pausen (*Fortsetzung*)
 - implizite Pausen [648](#)
 - löschen [649](#)
 - exponentielle Gabeln, *siehe* geweitete Gabeln
 - exportieren
 - Anmerkungen [417](#)
 - Anordnung [411](#)
 - Audio [78](#), [79](#)
 - Dateinamen [407](#)
 - Datum [417](#)
 - Expression-Maps [389](#)
 - Farbgrafiken [409](#)
 - Hinweise [417](#)
 - Layouts [405](#)
 - MIDI [74](#)
 - MIDI-Dateien [73](#)
 - MP3-Dateien [78](#), [79](#)
 - MusicXML-Dateien [68](#), [69](#), [622](#)
 - Notenhäse [78](#), [79](#)
 - Output-Format [405](#)
 - Partien [65](#), [66](#)
 - PDF [405](#)
 - Percussion-Maps [394](#)
 - Perkussions-Kits [745](#)
 - Pfad [407](#)
 - PNG [405](#)
 - Rahmen [417](#)
 - Schnittmarken [417](#)
 - Schwarzweiß-Grafiken [409](#)
 - Seitenbereiche [404](#), [411](#)
 - SVG [405](#)
 - Tempospuren [77](#)
 - TIFF [405](#)
 - Wasserzeichen [417](#)
 - WAV-Dateien [78](#), [79](#)
 - Wiederholungen [367](#)
 - Zeit [417](#)
 - Expression-Maps [380](#)
 - Dialog [381](#), [386](#)
 - Endpunkte [376](#), [379](#)
 - erstellen [387](#)
 - exportieren [389](#)
 - importieren [388](#)
 - Lautstärke [505](#)
 - MIDI [505](#)
 - Spielanweisungen [603](#)
 - Spielanweisungen ausblenden [603](#)
 - Spielanweisungskombinationen [386](#), [388](#)
 - Triller [569](#)
 - Expression-Maps (Dialog) [381](#)
- ## F
- Fächerbalken [464](#)
 - Richtung [464](#)
 - Fader [372](#)
 - Fähnchen
 - Noten [687](#)
 - Notenhäse [687](#)
 - Falls [582](#)
 - eingeben [238](#), [244](#), [245](#)

- Farben
 Grafiken 409
 Pausen 648
 Regionen mit Strichnotation 637
 Schwarzweiß 409
 Stimmen 764, 765
 Taktwiederholungen 631
- Farbige Bereiche 345
- Fenster
 Arbeitsumgebungen 45
 mehrere 46, 48, 49
 Mixer 372, 374
 öffnen 18, 49
 Projekt 31
 Registerkarten 48
 Registerkarten verschieben 49
 schwebend 32
 Transport 374
 trennen 48
 Video 135, 136
 Wiedergabe 49
- Fermaten 521
 ändern 524
 Anzahl pro Notenzeile 525
 Arten 285, 521, 524
 Bereich 234
 Darstellung 285
 Dauer 285
 eingeben 231, 233, 234
 einzelne Notenzeilen 524
 löschen 289
 mehrere an derselben Position 524
 Platzierung 523
 Position 523
 Stimmen 525
 Taktstriche 526
 verschieben 525
- festlegen
 Notenwerte 163, 171
 Systeme pro Seite 310
 Takte pro System 310
- Filme, *siehe* Videos
- Filter 283
 Dynamikanweisungen 283, 492
 Ensembles 88
 Halsrichtung 283
 Instrumente 88
 Liedtext 283, 536, 537
 Noten 283
 Stimmen 283
 Tempomarkierungen 283
- fine
 Abschnitte 623
 d.c. al 623
 eingeben 269
- Fingersatz 507
 ändern 509
 Arten 191, 511
 ausblenden 510
 Auswahl des Hornbereichs 511
 Blechblasinstrumente mit Ventilen 511
 Darstellung 511
 einblenden 510
- Fingersatz (*Fortsetzung*)
 Einblendfeld 190, 191
 eingeben 190, 191
 Erinnerung 511
 Griffe 508
 invertieren 509
 Klammern 190, 191, 511
 löschen 510
 MusicXML-Import 513
 Notenzeilenabhängige Platzierung 509
 Platzierung 507
 Position 507
 Schriftstile 511
 Substitution 508
 Trennzeichen 511
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 512
- flache Bindebögen 664
- Flageolets
 Notenköpfe 554
- Flips 583
 eingeben 237, 239, 240
- Folgende Wiederholungen
 Taktzahlen 450
- Form
 Notenköpfe 550, 553
 Taktzahl-Einfassungen 442
 Triolen-/N-tolen-Klammern 739–741
 Verbalkung 457, 462, 464
- Formate, *siehe* Dateiformate
- formatieren 295
 alterierte Primen 423
 Arpeggio-Zeichen 573
 Bindebögen 664
 Dateinamen 407
 Glissando-Linien 579
 Haltebögen 713
 Layouts 313–315
 Marker 611
 Musterseiten 296
 Notenköpfe 554
 Pedallinien 595, 596
 Rahmen 313
 Seiten 297, 313–315, 514
 Seiten-Layouts 310
 Systeme 313
 Tacets 307, 309
 Taktzahlen 440
 Tempomarkierungen 703
 Text 276, 277
 Titelei 514
 Triolen und N-tolen 737, 742
- forte 488
 eingeben 214, 217, 218
- fortlaufende Ansicht 42, 50
 Notenzeilen-Spationierung 328
 Notenzeilenbeschriftungen 42
 Partien 294
 Taktzahlen 42
 wechseln zu 50
- Fortsetzungslinien
 Bindebögen über Umbrüche 665
 Dynamikanweisungen 488, 497

- Fortsetzungslinien (*Fortsetzung*)
 Pedallinien 590, 595, 596
 Tempomarkierungen 702, 703
- Fortsetzungszeichen 597
 Klammern 597
 Text 598
- Forum
 Zugriff auf 58
- fps 137
- freie Tremolos 730
- Frequenz
 Rahmen 137
 Taktzahlen 441
 Timecodes 617
 Triller 562
 Zählzeiten von Taktwiederholungen 633
- Fünfzeiliges Notensystem 675
 Notenköpfe 754, 756
 Perkussions-Kits 750, 751
 Perkussions-Legenden 757
- Funk-Notenköpfe 553
- Funktionen
 Tastaturbefehle 55
 Tastaturbefehle entfernen 56
- FX-Kanäle 373
- G**
- Gabeln 488, 491, 497
 abgeschnitten 500
 Anfangsposition 500
 Ausrichtung 491
 eingeben 214, 217
 Endposition 491, 500
 geweitet 498
 Griffe 497
 Länge 497
 Niente 494, 495
 poco a poco 499
 Position 500
 Taktstriche 491
 verschieben 500
- Ganze Noten 141
- Ganzton-Triller 564, 569
 anzeigen 561, 565
 ausblenden 561, 565
 Darstellung 567
 Position 568
- ganztonige Akkordsymbole 222
- gefiederte Balken, *siehe* Fächerbalken
- General MIDI 71
- gepunktet
 Bindebögen 663
 Dynamikanweisungen 488
 Haltebögen 712, 713
 Notenköpfe 553
 Oktavzeichen 482
 Tempomarkierungen 703
- gerade Linien
 Glissando-Linien 578
 Jazz-Artikulationen 584
- gerade Wiedergabe 369, 370
- Geräte
 Audio 51
 gesampelte Triller 569, 570
 Gesamtpartitur-Layouts 30, 90, 127
 Ausrichtung 298, 304, 305, 326, 328
 Dateinamen 407
 divisi 686
 drucken 402
 Eigenschaften kopieren 316
 enharmonische Schreibung 168
 erstellen 127
 exportieren 405
 Formatierungen kopieren 314, 315
 Große Taktarten 721, 722
 Instrumentenreihenfolge 121
 klingende Notation 130
 Layouts-Bereich 90
 leere Notenzeilen 306
 linke Seiten 299
 löschen 131
 Marker 613
 Mehrtaktpausen 651
 Musterseiten 296, 300
 Notenabstand 324
 Notenzeilen-Spationierung 305, 326–328
 Notenzeilenbeschriftungen 669
 Notenzeilengröße 677
 Nummerierung ändern 131
 Orchesterordnung 106
 Partie-Überschriften 301
 Partien 128
 Partien auf Seiten 299
 Partien entfernen 128
 Partien hinzufügen 128
 Positionen von Systemobjekten 683
 Ränder 297, 303
 Schlüssel 480
 Spieler 128
 Spieler entfernen 128
 Spieler hinzufügen 128
 System-Spationierung 326, 328
 Systemausrichtung 304
 Systemformatierung 313
 Systemtrennzeichen 681
 Taktarten 721, 722, 728
 Taktzahlen 440, 441
 Titelei 514
 transponieren 130
 Vorzeichen 168
- Gesangsnotenzeilen
 Notenzeilengruppen 60, 470
- Geschwindigkeit
 ändern 356, 700, 702
 Arpeggio-Zeichen 576
 Bildfrequenz 137
 bpm 700
 Tempomarkierungen 692, 700, 702
 Tremolos 732
 Triller 562, 569, 570
 Videos 137

- gespielte Dauer 395
 - Abweichungen 396
 - ändern 396
 - notierte Dauer 395
 - gestrichelt
 - Bindebögen 663
 - Haltebögen 712, 713
 - Jazz-Artikulationen 584
 - Oktavzeichen 482
 - Tempomarkierungen 703
 - getrennte Hälse 423, 691
 - geweitete Gabeln 498
 - gewellte Linien 578
 - Glissando-Linien 578, 579
 - Jazz-Artikulationen 584
 - Triller 562, 563
 - Ghost Notes 747
 - Gitteranordnung
 - Vorzeichen 421, 422
 - gleichmäßige Unterteilung der Oktave 529
 - Gleichungen
 - Tempomarkierungen 204, 703
 - gli altri 686
 - Glissando-Linien 578
 - ändern 285
 - anzeigen 580
 - Arten 237
 - ausblenden 580
 - Bereich 243
 - Einblendfeld 237, 242
 - eingeben 235, 237, 242, 243, 579
 - Filter 283
 - formatieren 579
 - Linientypen 579
 - löschen 289
 - Platzierung 578
 - Position 578
 - Richtung 557
 - Stile 579
 - Text 580
 - Glyphen
 - Pedallinien 595
 - Schriften 316
 - Triller 558, 559
 - Vorzeichen 168
 - Grafikdateien 405, 416
 - Bildauflösung 416
 - Dateinamen 407
 - exportieren 405, 407
 - Farben 409
 - Formate 416
 - Schriften 409
 - Schwarzweiß 409
 - Grafiken
 - Dateien, *siehe* Grafikdateien
 - Griffe 584
 - Balken 457
 - Dynamikanweisungen 497
 - Fingersätze 508
 - Liedtext 543
 - Oktavzeichen 483
 - Perkussions-Legenden 758
 - Regionen mit Strichnotation 641
 - Griffe (*Fortsetzung*)
 - Taktwiederholungen 630
 - Tempomarkierungen 696
 - Triller 563
 - Triolen-/N-tolen-Klammern 739
 - Wiederholungsenden 620
 - groß
 - Notenköpfe 552
 - Selektionen 279
 - Taktarten, *siehe* Große Taktarten
 - Großbuchstaben
 - Nummern der Partie 320
 - Römische Ziffern 320
 - Größe
 - Abstände 120
 - Audio-Puffer 186, 187
 - Maßeinheit 57
 - Metronomangaben 693
 - Noten 555
 - Notenköpfe 550
 - Notenzeilen 94, 677, 678
 - Papier 414, 415
 - Seiten 94, 298, 414
 - Spuren 344, 361
 - Systemobjekte 677, 678
 - Taktarten 721, 722
 - Tempomarkierungen 693
 - Video-Fenster 136
 - Vorschläge 516, 518, 555
 - Große Taktarten 721, 722
 - Taktzahlen 446
 - Grundtöne
 - Akkordsymbole 221, 225, 471, 472
 - Gruppen
 - Akkoladen 468
 - Balken 453, 466, 467
 - Dynamikanweisungen 501–503
 - Instrumente, *siehe* Instrumentengruppen
 - Klammern 468
 - Noten 466
 - Notenzeilen 438
 - Notenzeilen-Spationierung 328
 - Pausen 466
 - Registerkarten 48
 - Spieler, *siehe* Spielergruppen
 - Taktwiederholungen 634, 635
- ## H
- H-Balkenpausen 650
 - Breite 650
 - Haken
 - Pedallinien 591, 595, 596
 - Triolen und N-tolen 739
 - Halbnoten 141
 - Tempogleichungen 703
 - Halbton-Triller 564, 569
 - anzeigen 561, 565
 - ausblenden 561, 565
 - Darstellung 567
 - Position 568
 - HALion Sonic SE
 - Wiedergabevorlage 368

- HALion Symphonic Orchestra
 - Wiedergabevorlage 368
- Hals-abwärts-Stimmen 764
 - Halsrichtung 687
 - hinzufügen 164
- Hals-aufwärts-Stimmen 764
 - Halsrichtung 687
 - hinzufügen 164
- halslos
 - Rhythmusstriche 769
- Halsrichtung 687
 - Akkorde 688
 - ändern 292, 638, 689, 690
 - Balkengruppen 689
 - Balkenplatzierung 455, 460
 - Bindebogenkrümmung 653
 - einstimmige Kontexte 687, 690
 - Filter 283
 - Krümmung von Haltebögen 705
 - mehrstimmige Kontexte 688
 - mittlere Linie 687
 - Noten auf der mittleren Linie der Notenzeile 687
 - Noten in andere Notenzeilen versetzen 458, 767
 - Notenzeilenabhängige Platzierung 455
 - Perkussions-Kits 113, 161, 760, 761
 - Rhythmusstriche 638, 690
 - Stimmen 292, 687, 690, 764
 - Vorschläge 517, 519
 - zentrierte Balken 458
 - zurücksetzen 456, 691
- Halsstummel 464
- Haltebögen 705, 707, 708
 - Akkorde 714
 - Artikulationen 429, 707
 - auftrennen 711
 - Bindebögen 654–656
 - Bindebögen und Haltebögen 707
 - Darstellung 712
 - durchgezogen 712
 - editorisch 712
 - eingeben 139, 171, 710
 - Erinnerungsvorzeichen 421
 - erzwingen 163
 - formatieren 713
 - gepunktet 712, 713
 - gestrichelt 712, 713
 - halbgestrichelt 712
 - Haltebogenketten, *siehe* Haltebogenketten
 - invertieren 714
 - Ketten, *siehe* Haltebogenketten
 - Krümmungsrichtung 714
 - laissez vibrer 710
 - löschen 711
 - nicht angrenzende Noten 709, 710
 - nicht standardmäßige Arten 708
 - Notengruppierung 163
 - Notenzeilen-übergreifend 709, 710
 - Notenzeilenlinien 705
 - Platzierung 705
 - Position 655, 705
 - Rahmenumbrüche 708
 - Schlüssel 478
 - Schlüsselwechsel 709
- Haltebögen (*Fortsetzung*)
 - Stil 712, 713
 - Stimmen 705, 714
 - Stimmen-übergreifend 709, 710
 - Systemumbrüche 708
 - Taktartänderungen 709
 - Tremolos 731
 - trennen 163, 711
 - Vermeidung von Zusammenstößen 705
 - Vorzeichen 708
- Haltebogenketten 705, 707
 - Artikulationen 429, 707
 - auswählen 707
 - Bindebögen 654, 655
 - löschen 711
 - Schlüssel 478
 - Tremolos 731
 - trennen 711
- Haltepedal
 - Einblendfeld 247, 250
 - eingeben 247, 250, 252
 - MIDI-Controller 188
- Hand-Werkzeug 41
 - die Ansicht verschieben 42
- Häufigkeit
 - Automatisch speichern 82
 - Zählzeiten für Region mit Strichnotation 643
- Hemiole
 - Notenwerte erzwingen 163
- Henze-Fermaten 521
 - eingeben 231, 233, 234
- Hervorhebungen
 - Regionen mit Strichnotation 636, 637
 - Taktwiederholungen 628, 631
- Hilfsnoten 567
 - einblenden 568
 - Notenkopf-Design 554
 - Position 568
- Hilfstaktzahlen 444
- Hinweise 287
 - Akkordsymbole 472
 - anzeigen 288
 - ausblenden 288
 - drucken 417
 - Dynamikanweisungen 496
 - exportieren 417
 - Notenzeilenänderungen 680
 - Ossia-Notenzeilen 680
 - Perkussions-Legenden 757
 - Rahmenumbrüche 312
 - Spielanweisungen 603
 - Systemumbrüche 312, 313
 - Taktarten 727
 - Takte 433
 - Taktstriche 433
 - Tempomarkierungen 697, 699
 - Tonarten 530
 - zusätzliche Notenzeilen 680
- hinzufügen, *siehe* eingeben
- hinzugefügte Noten
 - Akkordsymbole 222
- Hochformat 414, 415

- Höhe
 Notenzeilen 305, 326–328
 Spuren 361
 Systeme 305, 326–328
 Taktarten 717
- Hohe Noten
 Triller 571
- Holzblasinstrumente
 Spielanweisungen 248
- horizontale Ausrichtung
 Ornamente 559
- horizontale Position
 Akkordsymbole 473
 Arpeggio-Zeichen 574
 Dynamikanweisungen 489, 490
 Haltebögen 705
 Liedtext 535
 Noten 324, 764, 766
 Ornamente 559
 Pausen 645
 Studierzeichen 605
 Taktarten 717
 Taktzahlen 445
 Tempomarkierungen 695
 Triller 559
 Triolen und N-tolen 734
 Triolen-/N-tolen-Verhältnisse 742
 Triolen-/N-tolen-Zahlen 742
- Hörner
 Auswahl des Bereichs 511
 Fingersätze 511
- Hotkeys, *siehe* Tastaturbefehle
- Hub 58
 Projekte öffnen 61, 62
- I**
- Illustrationen
 exportieren 405
- implizite Pausen 645, 646
 anzeigen 649
 ausblenden 647, 649
 explizite Pausen 648
 Farben 648
 löschen 649
 Stimmen 647
- importieren
 Expression-Maps 388
 MIDI-Dateien 70, 71, 762
 MusicXML-Dateien 67, 622, 762
 Partien 63, 64
 Percussion-Maps 394
 Perkussions-Kits 746
 Tempospuren 75
 ungestimmte Perkussion 762
- Importoptionen für Partien (Dialog) 64
- in Akkoladen notierte Instrumente
 Ausblenden von Notenzeilen 306, 328
 Dynamikanweisungen 489
 Klammern 60
 Mehrtaktpausen 650
 MIDI-Aufnahme 183
 Notenzeilen-übergreifende Balken 458
 in Akkoladen notierte Instrumente (*Fortsetzung*)
 Notenzeilen-übergreifende Bindebögen 657
 Notenzeilengruppen 60
 vertikale Ausrichtung 328
 zentrierte Balken 457
- Inhalt
 Tabelle 514
 Takte 432
 Titelei 514
- Inserts 373
- Instrumente 29, 108
 Akkordsymbole 474
 Anordnungs-Werkzeuge 288
 anzeigen 124, 128
 Aus Einzelstimmen entfernen 124, 128
 aus Kits entfernen 121
 ausblenden 124, 128
 Automatische Nummerierung 108
 divisi 686
 Dopplung 50, 110
 Dynamikanweisungen 501
 Einzelstimmen-Layouts, *siehe* Einzelstimmen-Layouts
 Endpunkte 376, 377, 379
 Ensembles 107
 Expression-Maps 377
 Gruppen 29, 121
 hinzufügen 88, 107, 110
 hinzufügen zu Perkussions-Kits 116
 In Kits kombinieren 111
 Klammern 60, 470
 Kurztöne 501
 laden 336
 Langton 501
 leere Notenzeilen 306
 löschen 112
 MIDI 335, 336
 MIDI-Aufnahme 183
 Namen, *siehe* Instrumentennamen
 Noten eingeben 154
 Notenzeilen 50, 750
 Notenzeilen anzeigen 50
 Notenzeilenbeschriftungen 101, 668, 672
 Notenzeilengröße 678
 Notenzeilengruppen 60, 470
 Nummerierung 108
 Percussion-Maps 377
 Perkussion 389, 750
 Perkussions-Legenden 757, 758
 Reihenfolge 106, 121
 Reihenfolge in Perkussions-Kits 119
 Schlüssel 480
 Solo schalten 365, 366
 Spieler 98
 Spieler-Bereich 86
 Spuren 344, 346
 stummschalten 365, 366
 suchen 88
 Tonarten 528, 529, 533, 534
 transponieren 109, 129, 130, 481, 534, 672
 transponierende 531
 Vorhandene ändern 111, 116
 Vorlagen 60

Instrumente (*Fortsetzung*)

- VST [334](#), [336](#)
- Wiedergabe [376](#), [380](#), [389](#)
- Wiedergabe-Modus [345](#), [346](#)
- Zu Einzelstimmen hinzufügen [128](#)
- zu Endpunkten zuweisen [379](#)
- zu Partien hinzufügen [124](#)
- zwischen Spielern verschieben [112](#)
- Instrumenten-Auswahl [88](#)
- Instrumenten-Transposition [671](#)
 - ausblenden [672](#)
 - einblenden [672](#)
 - Notenzeilenbeschriftungen [101](#), [672](#)
- Instrumentenbeschriftungen
 - Perkussions-Kits [118](#)
- Instrumentengruppen [117](#)
 - Benennung [118](#)
 - löschen [119](#)
 - Perkussions-Kits [117](#)
- Instrumentenlisten [318](#), [514](#)
- Instrumentennamen [100](#), [667](#)
 - als Standard speichern [101](#)
 - ändern [105](#)
 - Ausrichtung [101](#)
 - Notenzeilenbeschriftungen [101](#), [668](#)
 - Nummerierung [108](#), [668](#)
- Instrumentennamen bearbeiten (Dialog) [101](#)
- Instrumentenspuren [346](#)
 - Automation [349–352](#)
 - Farbige Bereiche [345](#)
 - Kopfzeilen [346](#)
 - Pianorollen-Editor [338](#)
 - Spielanweisungen [349](#)
 - Steuerelemente [346](#)
 - zugeklappte [345](#)
- Instrumentenstimmungen, *siehe* Instrumenten-Transposition
- interaktive Anzeige der Tastaturbefehle [54](#)
- Intervallart
 - Akkordsymbole [221](#), [225](#), [471](#), [472](#)
- Intervalle
 - Akkordsymbole [221](#), [471](#)
 - Automatisch speichern [82](#)
 - Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen [178](#)
 - Ornamente [558](#)
 - transponieren [178](#)
 - Triller [236](#), [564–566](#), [568](#)
 - Unterteilungen der Oktave [529](#)
- invertieren [663](#)
 - Artikulationen [429](#)
 - Bindebögen [653](#), [655](#), [663](#)
 - Fingersätze [509](#)
 - Hälse von Vorschlägen [517](#)
 - Haltebögen [714](#)
 - Triolen und N-tolen [740](#)
 - Verbalkung [455](#)
- ionische Akkordsymbole [222](#), [475](#)

J

- jazz
 - Artikulationen, *siehe* Jazz-Artikulationen
 - Bandvorlagen [60](#)
 - Glyphen [316](#)
 - Notenschriftstil [316](#)
 - Notenzeilengruppen [60](#), [470](#)
- Jazz-Artikulationen [582](#), [583](#)
 - ändern [584](#)
 - Arten [238](#), [582](#), [584](#)
 - Bend [582](#)
 - Bereich [245](#)
 - Darstellung [584](#)
 - Dauer [584](#)
 - Einblendfeld [238](#), [244](#)
 - eingeben [235](#), [238](#), [244](#), [245](#)
 - Länge [584](#)
 - Linientypen [584](#)
 - löschen [585](#)
 - Ornamente, *siehe* Jazz-Ornamente
 - Position [584](#)
 - smooth [582](#)
 - verschieben [584](#)
 - Wiedergabe [582](#)
- Jazz-Ornamente [583](#)
 - Arten [237](#)
 - Einblendfeld [237](#)
 - eingeben [237](#), [239](#), [240](#)

K

- Kanäle [372](#)
 - ändern [379](#)
 - Einrichtung [377](#)
 - Endpunkte [376](#)
 - Expression-Maps [377](#), [379](#)
 - Instrumente [379](#)
 - Metrum [372](#)
 - MIDI [372](#)
 - Mixer [372](#), [373](#)
 - Percussion-Maps [377](#), [379](#)
 - PlugIns [377](#)
 - Steuerelemente [372](#), [373](#)
 - Wiedergabe [376](#)
 - Züge [373](#)
- Kandidatenmenüs
 - Spielanweisungen-Einblendfeld [246](#)
 - Tempoeinblendfeld [202](#)
- Karten
 - Ein-/Ausblenden-Pfeile [40](#)
 - Layouts [90](#)
 - Partien [93](#)
 - Spieler [86](#)
 - Timecodes [93](#)
- Kästen
 - Text [323](#)
- Kategorien
 - Vorlagen [60](#), [470](#)
- keilförmige Notenköpfe [551](#)
- keine Akkordsymbole [222](#)
- Ketten
 - Haltebögen [707](#)

- Keyboards
 - Noten eingeben [149](#)
- Keyswitches
 - Expression-Maps [380](#), [381](#)
 - Percussion-Maps [390](#)
- Kits, *siehe* Perkussions-Kits
- Klammern [468](#)
 - Art von Ensemble [60](#)
 - Arten von Ensembles [470](#)
 - Dynamikanweisungen [492](#)
 - Fingersätze [190](#), [191](#), [511](#)
 - Ghost Notes [747](#)
 - Hinweise [287](#)
 - Metronomangaben [698](#), [699](#)
 - Notenzeilen-Spationierung [328](#)
 - Oktavzeichen-Zahlen [482](#)
 - Pedal-Fortsetzungszeichen [597](#)
 - Perkussionsnoten [747](#)
 - Projektvorlagen [60](#)
 - sekundäre [469](#)
 - Spielergruppen [439](#)
 - Taktarten [197](#), [200](#), [721](#), [722](#), [725](#)
 - Taktstriche [438](#)
 - Tempomarkierungen [698](#), [699](#)
 - Triolen und N-tolen [740](#)
 - Unterklammern [469](#)
 - verschachtelte Unterklammern [469](#)
 - Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [557](#)
 - Vorlagen [60](#)
 - Vorzeichen [421](#), [424](#)
 - Zählzeiten für Region mit Strichnotation [644](#)
 - Zählzeiten von Taktwiederholungen [633](#)
- Klappenschläge [600](#)
 - eingeben [246](#), [249](#), [250](#)
- Klassisch
 - Ornamente [238](#)
 - Triller [569](#), [571](#)
- klassische Regel für Vorzeichendauer [424](#)
- Klavier
 - Dynamikanweisungen [214](#), [217](#), [218](#), [488](#)
 - erneutes Betätigen [591](#), [592](#)
 - Niveauänderungen [591](#), [592](#)
 - Pedallinien [590](#), [591](#)
 - Substitutions-Fingersätze [508](#)
 - Wiedergabe [599](#)
- Kleinbuchstaben
 - Römische Ziffern [320](#)
 - Titel der Partien [320](#)
- Klick
 - Einzähler [183](#)
 - MIDI-Aufnahme [183](#)
- klicken [374](#)
 - Mixer [372](#)
- klingend
 - Bereiche für Perkussions-Legenden [757](#), [758](#)
 - Tonhöhe, *siehe* klingende Notation
- klingende Notation [130](#)
 - Anzeige [129](#)
 - Instrumenten-Transposition [671](#)
 - Layouts [127](#), [129](#)
 - Notenzeilenbeschriftungen [667](#), [671](#)
 - Schlüssel [480](#), [481](#)
 - Statusanzeige [40](#)
- klingende Tonhöhe
 - Layouts [129](#)
 - Tonhöhe eingeben [153](#)
- kombinierte Dynamikwechsel, *siehe* Dynamikanweisungen
- Komma-Atemzeichen [523](#)
- Komponenten
 - Akkordsymbole [220](#), [471](#)
 - Artikulationen [428](#)
 - Tempomarkierungen [698](#)
- Komponist [94](#)
 - Standard-Musterseiten [514](#)
 - Text-Token [318](#)
- komprimierte MusicXML [68](#), [69](#)
- Kontrolländerungen
 - Expression-Maps [381](#)
- Konventionen [407](#)
 - Arpeggio-Zeichen [574](#)
 - Atemzeichen [524](#)
 - Dynamikanweisungen [489](#)
 - Fermaten [523](#)
 - Fingersätze [507](#)
 - Glissando-Linien [578](#)
 - Haltebögen [705](#)
 - Liedtext [535](#)
 - Ornamente [559](#)
 - Pausen [523](#), [645](#)
 - Pedallinien [592](#)
 - Spielanweisungen [600](#)
 - Stimmen [764](#)
 - Studierzeichen [605](#)
 - Taktarten [717](#)
 - Tempomarkierungen [695](#)
 - Tonarten [527](#), [531](#)
 - Tremolos [731](#)
 - Triller [559](#)
 - Triolen und N-tolen [734](#)
 - Vorschläge [517](#)
 - Zäsuren [524](#)
- konvertieren
 - Layouts in Grafikdateien [405](#)
 - Noten in Triolen und N-tolen [736](#)
 - PDF [405](#)
 - Triolen und N-tolen in normale Noten [737](#)
- Konzertstimmung
 - Tonhöhe eingeben [153](#)
- Kopfzeilen
 - Akkordspur [357](#)
 - Instrumentenspuren [346](#)
- kopieren [288–291](#)
 - Artikulationen [427](#)
 - Bindebögen [285](#)
 - Dynamikanweisungen [285](#)
 - Eigenschaften [316](#)
 - Einzelstimmenformatierung [315](#)
 - Noten [427](#)
 - Seiten-Layouts [314](#)
 - Spieler [100](#)
- Kratzen [600](#)
 - eingeben [249](#), [250](#)
- Kreis
 - Notenköpfe [550](#)
 - Taktzahl-Einfassungen [442](#)

- Kreuz-Notenköpfe 551
 Kreuze 420
 anzeigen 421
 ausblenden 421
 eingeben 167
 Klammern 421
 umdeuten 168
 Vierteltöne 424
 Krümmungsrichtung
 Bindebögen 653, 655, 662, 663
 Haltebögen 705, 714
 Vorschläge 655
 Kursivschrift
 Dynamikanweisungen 488
 Liedtext 541
 kurz
 Halsstummel 464
 Kurztoninstrumente 501
- L**
- l.v.-Haltebögen 710
 laden
 Videodateien 134
 Laissez-Vibrer-Haltebögen 710
 Länge
 Arpeggio-Zeichen 240, 241, 574
 Bereiche für Perkussions-Legenden 758
 Bindebögen 657, 660
 Dynamikanweisungen 497
 gespielte Notendauer 396
 gespielter Notenwert 395
 Jazz-Artikulationen 584
 Namen von Perkussions-Legenden 759
 Noten 162, 341, 395, 396
 Notenhäse 691
 Notenzeilenbeschriftungen 669
 notierter Notenwert 395
 Oktavzeichen 483
 Pedallinien 594
 Phrasen mit Taktwiederholungen 285, 629
 Regionen mit Strichnotation 641
 Systemtrennzeichen 682
 Taktwiederholungen 630
 Tempomarkierungen 696
 Triller 563
 Wiederholungsenden 620
 Langtoninstrumente 501
 Largo 692
 eingeben 202, 204, 206, 207
 Latenz
 MIDI-Aufnahme 183, 186
 Wert ändern 187
 laufende Überschriften
 ausblenden 303
 Partie-Überschriften 303
 Lautstärke
 Anschlagstärke 381
 Audiospuren eines Videos 136
 Dynamikanweisungen 488
 Kanalmetren 372
 MIDI 505
 Mixer 372
 Lautstärke (*Fortsetzung*)
 Wiedergabe 381
 Wiedergabevorlage deaktivieren 368
 zurücksetzen 366
 Layout-Auswahl 33
 Layouts wechseln 45
 Reihenfolge der Layouts 131
 Layout-Karte
 Ein-/Ausblenden-Pfeile 40
 Layout-Karten 90
 Layout-Nummern 90
 Nummerierung ändern 131
 Reihenfolge 131
 Layout-Optionen 94
 als Standard speichern 94
 ändern 96
 Dialog 94
 in andere Layouts kopieren 313, 315
 Taktzahlen 440
 Layout-Optionen (Dialog) 94
 Layoutnamen 100
 ändern 105
 Text-Token 318
 Layouts 30, 97, 127
 Akkordsymbole 474
 An Papier anpassen 415
 Ansichtstypen 42
 Ausrichtung 298, 304, 305, 326, 328, 414, 415
 auswählen 33
 Benennung 129
 Bereich im Einrichten-Modus 90, 127
 Bereiche des Drucken-Modus 399
 Darstellung von Perkussions-Kits 751
 Dateinamen 407
 drucken 402, 411, 415
 Eigenschaften kopieren 316
 Einrückungen 684
 Einstellungen 94
 Einzelstimmen 127
 enharmonische Schreibung 168
 erstellen 21, 127
 Exemplare 402
 exportieren 405, 411
 formatieren 295
 Formatierungen kopieren 313–315
 Gesamtpartituren 127
 Grafikdateien 405, 416
 Karten 90
 klingende Notation 130
 laufende Überschriften 303
 leere Notenzeilen 306
 löschen 131
 Marker 610, 613
 mehrere Fenster 18, 49
 mehrere öffnen 46, 48
 Mehrtaktpausen 651
 MusicXML-Dateien 69
 Musterseiten 296
 Notenabstand 324
 Notenzeilen-Spationierung 326–328
 Notenzeilenbeschriftungen 669
 Notenzeilengröße 677
 Nummerierung ändern 131

- Layouts (*Fortsetzung*)
 öffnen 17, 35, 45
 Papierformate 414
 Partie-Überschriften 296, 303
 Partien 97, 128, 299
 Partien entfernen 128
 Partien hinzufügen 128
 Ränder 297, 303
 Registerkarten 35, 46
 Reihenfolge 131
 Schlüssel 480
 Seitenbereiche 402, 411
 Seitengröße 414
 Seitenzahlen 587
 Skalierungsfaktor 415
 sortieren 131
 Spieler 97, 128
 Spieler entfernen 128
 Spieler hinzufügen 128
 System-Spationierung 326, 328
 Systemausrichtung 304
 Systemformatierung 313
 Systemobjekte 683
 Systemtrennzeichen 681
 Taktarten 722, 728
 Taktzahlen 443
 Tastatur 54, 56
 Timecodes 616, 617
 transponieren 109, 127, 129, 130
 vergleichen 48
 verteilen 310
 vertikale Ausrichtung 305
 Vorzeichen 168
 wechseln 45
 Wiederherstellen 131
 Zahlen, *siehe* Layout-Nummern
- Layouts für benutzerdefinierte Partituren 30, 127
 Ausrichtung 298
 drucken 402
 erstellen 127
 leere Notenzeilen 306
 Musterseiten 296
 Nummerierung ändern 131
 Partien auf Seiten 299
 Ränder 297, 303
- Layouts mit ungeraden Seitenzahlen
 Booklets 412
 drucken 402, 412
- Layouts-Bereich 38
 anzeigen 90
 ausblenden 90
 Drucken-Modus 398, 399
 Einrichten-Modus 85, 90
- leere Notenzeilen
 anzeigen 306
 ausblenden 306, 328
 einblenden 328
 Tacets 307
- leere Stimmen 766
- leere Takte
 eingeben 210, 211
 löschen 432
- leere Takte (*Fortsetzung*)
 Mehrtaktpausen 650
 Pausen 649
- Legenden
 Perkussion 757
- leichter Swing 370
- Lento 692
 eingeben 202, 204, 206, 207
- letzte Projekte 62
- letzte Taktstriche 209, 436
 Anzahl der Durchläufe 627
 eingeben 212
- Liedtext 535
 ändern 538, 540, 544
 Arten 255, 537, 538
 Ausrichtung 535, 542
 auswählen 278, 537
 Bindestriche 256, 538, 543
 Einblendfeld 253, 255, 256
 eingeben 253, 256
 Filter 283, 536, 537
 Fülllinien 256, 538, 543
 Griffe 543
 Kursivschrift 541
 löschen 543
 melismatisch 253, 256, 541, 543
 Notenabstand 535
 Notenzeilenabhängige Platzierung 545, 546
 Ostasiatische Elisionsbögen 547, 548
 Platzierung 535, 541
 Position 535, 541
 Refrain 255, 537, 538, 544
 Silbentypen 256, 538, 539
 Spationierung 542
 Strophennummern 547
 Übersetzungen 255, 537, 538, 544
 verschieben 542
 Zeilen 255, 535, 537, 544
 Zeilennummern 544, 545
- Liedtext-Fülllinien 538, 543
 Griffe 543
- Liedtext-Trennstriche 538, 543
 Griffe 543
- Liedtextzeilen
 ändern 544, 545
 Anzahl 544
 löschen 543
 Platzierung 541
 Position 541
- Lineale
 rhythmisches Raster 148
 Wiedergabe-Modus 337
- Linien
 Fingersätze 512
 Glissando 578, 579
 Jazz-Artikulationen 582, 584
 Liedtext-Füller 543
 Notenzeilen 675
 Pedal 590
 Systemtrennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen
 Taktstriche 436
 Tempomarkierungen 703
 Text 323

Linien (*Fortsetzung*)

- Triller [563](#)
- Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [512](#)
- Wiedergabe [362](#)
- zeichnen [354](#)

linke Seiten

- beginnen ab [299](#)

linker Bereich [38](#)

Listen

- Spieler [318](#)

Loco [227, 228](#)

- eingeben [229, 230](#)

lokrische Akkordsymbole [222, 475](#)

löschen [289, 295](#)

- Änderung des rhythmischen Feelings [371](#)

- Änderungen der Halsrichtung [691](#)

- Arpeggio-Zeichen [289](#)

- Artikulationen [427](#)

- Atemzeichen [289](#)

- Automation [352](#)

- Balken [453](#)

- Bindebögen [289](#)

- Dynamikanweisungen [493](#)

- Fermaten [289](#)

- Fingersätze [510](#)

- Glissando-Linien [289](#)

- Gruppen von Perkussions-Kits [119](#)

- Haltebögen [711](#)

- Instrumente [112](#)

- Jazz-Artikulationen [585](#)

- Layouts [131](#)

- Liedtext [543](#)

- Marker [289](#)

- Noten [289, 343](#)

- Oktavzeichen [486](#)

- Ornamente [289](#)

- Partien [126](#)

- Partien aus Layouts [128](#)

- Pausen [289, 649](#)

- Pedallinien [289](#)

- Projekte automatisch speichern [81](#)

- Rahenumbrüche [312](#)

- Rhythmusstriche [289](#)

- Schlüssel [479](#)

- Spielanweisungen [289](#)

- Spieler [106](#)

- Spieler aus Layouts [128](#)

- Spieler aus Partien [124](#)

- Spielergruppen [122](#)

- Stimmen [766](#)

- Studierzeichen [607](#)

- Systemumbrüche [313](#)

- Taktarten [728](#)

- Takte [208, 431, 432](#)

- Taktstriche [437](#)

- Taktwiederholungen [289](#)

- Taktzahländerungen [448](#)

- Tastaturbefehle [56, 57](#)

- Tempoänderungen [356](#)

- Tempomarkierungen [698](#)

- Tonarten [530](#)

- Tremolos [732](#)

- Triller [289](#)

löschen (*Fortsetzung*)

- Triolen und N-tolen [737, 738](#)

- Videos [136](#)

- von Instrumenten aus Perkussions-Kits [121](#)

- Vorschläge [289](#)

- Vorzeichen [420](#)

- Wiederholungsenden [289](#)

- Wiederholungsmarker [289](#)

- Zählzeiten [209, 431](#)

- Zäsuren [289](#)

- zentrierte Balken [458](#)

Lücken mitten im System

- codas [623, 625](#)

lydische Akkordsymbole [222, 475](#)

M

macOS

- drucken [405](#)

Maps

- Expression [380](#)

- Perkussion [389](#)

- Tastaturbefehle [54](#)

Marcato [426](#)

- eingeben [189](#)

Marker [610](#)

- anzeigen [613](#)

- ausblenden [613](#)

- Bereich [258](#)

- Dialog [258](#)

- eingeben [257, 258, 359](#)

- Filter [283](#)

- löschen [289](#)

- Notenzeile [610](#)

- Notenzeilen-Spationierung [328](#)

- Spur [359](#)

- Text [258, 611](#)

- Timecodes [258, 612](#)

- verschieben [612](#)

- vertikale Position [328, 610, 616](#)

- wichtig [259, 613](#)

- Wiederholungen [262, 623](#)

Maß

- Einheiten [57](#)

Master-Ausgangslautstärke [372](#)

Mauseingabe [146](#)

- aktivieren [139, 156](#)

- deaktivieren [139, 156](#)

- Einstellungen [147](#)

mehrere

- codas [624](#)

- Partien auf Seiten [299](#)

- Sätze [124](#)

- segno [624](#)

mehrfaches Einfügen [290, 291](#)

mehrstimmige Kontexte [764](#)

- Artikulationen [428](#)

- Bindebögen [655](#)

- Dynamikanweisungen [494](#)

- Fermaten [523, 525](#)

- Halsrichtung [517, 688, 767](#)

- Haltebögen [714](#)

- Noten [767](#)

mehrstimmige Kontexte (*Fortsetzung*)

- Noten eingeben 164
- Notenausrichtung 764
- Ornamente 559, 560
- Pausen 645, 647
- Punktierungsverbindung 556
- Stimmspaltenindex 767
- Striche 637, 639
- Vorschläge 517, 655

Mehrtaktpausen 650, 651

- ausblenden 651
- einblenden 651
- Tacets 307, 308
- Taktzahlen 443

mehrzeilige Instrumente 680

- Ausblenden von Notenzeilen 306, 328
- Notenzeilen-übergreifende Balken 458
- Notenzeilen-übergreifende Bindebögen 657

melismatischer Liedtext 256, 541, 543

Messa di voce 497

- verschieben 500

Metrische Modulation

- Triolen und N-tolen 737

Metronomangaben 700

- ändern 285, 700
- ausblenden 697
- auswählen 278
- Bereich 701
- Darstellung 698, 699
- einblenden 697
- Einblendfeld 202
- eingeben 202, 206, 207
- Gleichungen 204, 703
- Größe 693
- Klammern 698
- Komponenten 698, 699
- mehrere Positionen 682
- Schriften 693
- vertikale Positionen 682
- Werte 285, 700
- Wiedergabe 374, 701
- Zählzeiteinheiten 285, 700

Metrum 716

- ändern 285
- Balkengruppierung 454, 466, 467
- Kanalniveaus 372
- Notengruppierung 466
- offen 717, 724
- Pausengruppierung 466
- Taktarten 717
- Tremolos 730
- Triolen und N-tolen 734
- unregelmäßig 433

MIDI

- aufnehmen, *siehe* MIDI-Aufnahme
- Automation 349–351
- bearbeiten 351
- Befehle 52, 56
- Bereich 108
- Bindebögen 665
- Controller, *siehe* MIDI-Controller
- Dateien, *siehe* MIDI-Dateien
- Dialog 71, 72, 74

MIDI (*Fortsetzung*)

- eingeben 350
- Endpunkte 376, 379
- exportieren 77
- Expression-Maps 380, 381, 387
- Fader 372
- Geräte, *siehe* MIDI-Geräte
- Instrumente 335, 346
- siehe auch* MIDI-Instrumente
- Instrumente laden 336
- Kanäle 372, 377
- Lautstärke 505
- löschen 352
- Marker 359
- Navigation 56
- Notenbereich 108
- Noteneingabe 149, 169
- Panorama 372
- Percussion-Maps 379, 389, 390, 392
- Pianorollen-Editor 338
- Quantisierung 72
- Schnittstellen 377
- Schreibung von Vorzeichen 169
- Spuren 349
- Tempo 352, 367
- Tempospuren 75, 77
- thru 183
- Wiedergabe 346, 376, 389
- Zeitspur 352
- MIDI exportieren (Dialog) 74
- MIDI thru 183
- MIDI-Aufnahme 183
 - Audio-Puffergröße 186, 187
 - beenden 183
 - beginnen 183
 - Dialog 72
 - Einstellungen 186
 - Geräte 188
 - siehe auch* MIDI-Geräte
 - Haltpedal-Controller 188
 - Latenz 187
 - MIDI 374
 - neu quantisieren 186
 - Optimierung 186
 - Pedallinien 188
 - Quantisierung 72, 183
 - Rückwirkende Aufnahme 185
 - Taktarten 183
 - Tempomodus 367
 - Tonhöhe 153
 - Tonhöhe eingeben 153
 - Transport-Fenster 374
 - Wiederholungen 185
- MIDI-Controller 505
 - Automation 349, 350
 - Dynamikanweisungen 505
 - Pedallinien 599
- MIDI-Dateien 70
 - Abweichungen bei der Wiedergabe 396
 - Dialog 71, 74
 - exportieren 73
 - Haltpedal-Controller 188
 - importieren 70, 71, 762

MIDI-Dateien (*Fortsetzung*)
 neu quantisieren 186
 öffnen 61
 Pedallinien 188
 Quantisierung 70, 72
 ungestimmte Perkussion 762
 Wiederholungen 367
 MIDI-Eingabegeräte (Dialog) 188
 MIDI-Geräte 188
 Akkordsymbole 220, 224–226, 357
 aktivieren 188
 deaktivieren 188
 Expression-Maps 380, 387
 Percussion-Maps 389, 392
 Perkussions-Kits 160
 Polychords 225
 Wiedergabevorlagen 368
 MIDI-Importoptionen (Dialog) 71
 MIDI-Instrumente 335
 Bereich 331, 333
 laden 336
 MIDI-Quantisierungsoptionen (Dialog) 72
 Mikrotöne 424, 530
 benutzerdefinierte tonale Systeme 530
 EDO 529
 transponieren 178
 Triller 565
 Millimeter
 Maßeinheit 57
 Mini-Transport 32, 34
 mit einzelner Linie
 Notenzeilen 675
 Perkussions-Kits 750, 751
 mithören
 Akkorde 284
 MIDI-Geräte 183
 Noten 183, 284
 mittelstarker Swing 370
 mittlere Linie
 Halsrichtung 687
 Mixer 372
 anzeigen 374
 Audioausgänge ausblenden 377
 Audiospuren 136
 ausblenden 374
 Fenster 31
 Kanalzüge 373
 Lautstärke 366
 Schnittstellen 372
 Solo-Schalter 366, 372
 Solospuren einrichten 364
 Spuren stummschalten 364
 Stummschalten-Schalter 366
 Stummschaltungen 372
 Videos 136
 zurücksetzen 366
 mixolydische Akkordsymbole 222, 475
 Mock-ups
 exportieren 78
 modale Akkordsymbole 222, 475
 Moderato 692
 eingeben 202, 204, 206, 207

Modi 15, 28
 Akkorde 149, 475
 Drucken 398
 Einfügen 149, 157
 Einrichten 85
 Funktionen 15
 Notensatz 295
 Schreiben 138
 Tempo 367
 Vollbild 50
 wechseln 15
 Werkzeugzeile 12
 Wiedergabe 331
 Modulationsrad-Dynamik 505
 Modus »Festes Tempo« 367
 Modus »Tempo folgen« 367
 Moll
 Akkordsymbole 221
 Skalen 528
 Tonarten 528
 molto
 Dynamikanweisungen 214, 216
 Tempomarkierungen 202, 204
 Mordente 558
 Intervalle 558
 Motoren 246, 600
 eingeben 249, 250
 MP3-Dateien
 exportieren 78, 79
 MusicXML
 Akkordsymbole 476
 Dialog 69
 exportieren 68, 69
 importieren 67
 Notenzeilenbeschriftungen 668
 öffnen 61
 Pedallinien 599
 Perkussion 762
 Verbalkung zurücksetzen 455
 Wiederholungsenden 622
 MusicXML exportieren (Dialog) 69
 Musterseiten 296
 Seiten zuweisen 300
 Seitenzahlen 587
 Musterseiten-Sets
 Partie-Überschriften 296

N

Namen
 Instrumente 100, 101, 105
 Layouts 100, 105, 129
 Notenzeilenbeschriftungen 100, 105
 Partien 125, 126
 Perkussions-Kits 113
 Schlagzeuge 113
 Spieler 100, 104
 Spielergruppen 121, 122
 Namen der Einzelstimmen 100
 ändern 105
 Namen der Spieler 100
 ändern 104
 Spielerspuren 345

Namen der Spieler (*Fortsetzung*)

- Text-Token [318](#)
- Wiedergabe-Modus [345](#)

Namen der Spuren

- MIDI-Import [71](#)

Nashville

- Akkordsymbole [221](#)
- Zahlen [220](#)

naturale [600](#)

- ausblenden [603](#)
- eingeben [246](#), [249](#), [250](#)

Navigation

- Akkordsymbole-Einblendfeld [223](#)
- Druckvorschaubereich [37](#)
- Eingabemarke [153](#)
- Fingersätze-Einblendfeld [190](#)
- Liedtext-Einblendfeld [256](#)
- Noteneingabe [154](#), [155](#)
- rhythmisches Raster [148](#)

Neigungen

- Balken [456](#), [519](#)
- Pedallinien-Haken [596](#)

Nenner

- Stile [723](#), [724](#)
- Taktarten [716](#)

neue Projekte

- beginnen [59](#)
- Vorlagen [58](#), [60](#)

Nicht-transponierende Layouts [129](#)Niente-Gabeln [494](#)

- ändern [495](#)
- eingeben [214](#), [217](#), [218](#)
- Kreis [494](#)
- Stile [495](#)
- Text [494](#)

Niveauänderungen für Pedallinien [591](#)

Niveaus

- eingebettete Triolen/N-tolen [735](#)
- Kanäle [372](#)

Nonolen [734](#)Notation für indische Trommeln [763](#)

Notationen

- ändern [285](#)
- auswählen [42](#), [278](#)
- Darstellung [142](#)
- Eigenschaften [142](#), [143](#)
- eingeben [189](#)
- Einstellungen [94](#), [96](#)
- kopieren [289–291](#)
- Zoom-Optionen [44](#)

Notations-Werkzeugfeld [144](#)

Notationselemente

- Perkussions-Kits [748](#)

Notationselemente-Bereich [138](#), [146](#)Notationsreferenz [419](#)Noten [549](#)

- Abweichungen [396](#)
- Akkorde [173](#)
- ändern [181](#)
- Änderungen der Halsrichtung entfernen [691](#)
- anordnen [288](#)
- anzeigen [639](#)
- Arpeggio-Zeichen [574](#)

Noten (*Fortsetzung*)

- Arten [141](#)
- Artikulationen [141](#), [427–429](#)
- ausblenden [639](#)
- Ausrichtung [490](#)
- Ausrichtung Dynamikanweisungen [490](#)
- Ausrichtung von Liedtext [542](#)
- Auswahl des Hornbereichs [511](#)
- auswählen [42](#), [277](#), [278](#)
- bearbeiten [139](#), [142](#), [146](#)
- benutzerdefinierte Skalierung [555](#)
- Bindebögen [141](#), [656](#)
- Blechblas-Fingersätze [511](#)
- Darstellung [142](#)
- Dauer [141](#), [162](#), [341](#), [395](#)
- Eigenschaften [143](#)
- Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen [178](#)
- Einfügen-Modus [157](#)
- eingeben [22](#), [149](#), [154](#), [157](#), [158](#), [163](#), [173](#), [339](#)
- enharmonische Schreibung [168](#)
- Farben [765](#)
- Filter [283](#)
- Fingersätze für Saiteninstrumente [512](#), [557](#)
- gespielte Dauer [395](#), [396](#)
- Ghost [747](#)
- Größe [555](#)
- Gruppierung [466](#)
- Halslänge [691](#)
- Halsrichtung [292](#), [687](#), [689](#), [690](#), [761](#)
- Halsstummel [464](#)
- Haltebögen [171](#), [429](#), [709](#), [710](#)
- Hilfs- [567](#)
- Jazz-Artikulationen, *siehe* Jazz-Artikulationen
- Klammern [747](#)
- kopieren [289–291](#), [427](#)
- Länge [162](#), [341](#)
- löschen [289](#), [343](#), [732](#)
- mehrstimmige Kontexte [767](#)
- mithören [284](#)
- neu quantisieren [186](#)
- Notenabstand [324](#)
- Notenkopf-Designs [550](#)
- Notenkopf-Sätze [549](#)
- Notenwert folgen [181](#)
- Notenzeilen-Spationierung [327](#)
- notierte Dauer [396](#)
- Pausen [646](#)
- Perkussions-Kits [158](#), [761](#)
- Pianorollen-Editor [338–342](#)
- punktiert [157](#), [466](#)
- Punktierungen [157](#), [556](#)
- Regionen mit Strichnotation [639](#)
- Register [155](#), [179](#), [181](#)
- Reihenfolge [766](#)
- rhythmisches Raster [148](#)
- Rhythmusstriche [769](#)
- Schlagzeugeditor [340](#)
- Schreibung [168](#)
- Schriften [316](#)
- sekundäre Balken [462](#)
- Skalierung aufheben [737](#)
- Skalierungsfaktor [555](#)

Noten (*Fortsetzung*)

- Spationierung 324
- Stimmen 164, 292, 293
- Striche 636, 768
- stummschalten 366
- Taktarten 724
- tauschen 292
- Tonhöhe 179, 181
- Tonhöhe verändern 181
- Tonhöhen-abhängige Notenköpfe 553
- transponieren 178–180, 183, 342, 532
- Tremolos 732, 733
- Triller 561
- Trillerintervalle 566
- Triolen und N-tolen 734, 736
- Verbalkung 452
- Verbalkung aufheben 453
- verschieben 291, 292, 324, 340, 458, 556, 737, 748
- versetzen in andere Notenzeilen 291, 458
- Vorschläge 172, 516
- Vorzeichen 141, 167, 169
- Wert festlegen 163
- Wiedergabe 380
- Wiedergabe-Modus 339
- zu anderen Instrumenten verschieben 748
- zu bestehenden Noten hinzufügen 177
- Noten neu quantisieren 186
- Noten-Anschlagstärken
 - MIDI-Import 71
- Noten-Bereich 138, 141
 - mehr Notenwerte anzeigen 141
- Noten-Rahmenverkettungen
 - Einzelstimmenformatierung übertragen 313, 315
- Noten-Werkzeugfeld 139
 - schneiden 711
- Notenabstand 324, 325
 - ändern 324
 - fortlaufende Ansicht 42
 - Hinweise 287
 - in andere Layouts kopieren 315
 - Layout-Optionen 94, 325
 - Liedtext 535
 - Standard 324
 - Vorschläge 517
- Notenbereich 13, 36
 - Ansichten anzeigen 50
 - Bereiche 16
 - Event-Darstellung, *siehe* Event-Darstellung
 - Layouts öffnen 35, 45
 - mehrere Fenster 49
 - Noten verschieben 42
 - Seitenanordnungen 43
 - Selektionen treffen 279
 - Zoom-Optionen 44
- Noteneingabe 149, 154, 339
 - Akkorde 173
 - Akkordeingabe 149
 - beginnen 152
 - Einfügen-Modus 149
 - Eingabemarke 149, 153
 - eingeben vs. bearbeiten 146
 - Halsrichtung 161
 - Haltebögen 171

Noteneingabe (*Fortsetzung*)

- Mauseingabe 156
- MIDI 183, 185, 186
- Noten hinzufügen 177
- Noten stummschalten 284
- Noten wiedergeben 284
- Notenwert folgen 181
- Pausen 646
- Perkussions-Kits 158, 160, 161
- Registerauswahl 155
- rhythmisches Raster 148
- Rückwirkende Aufnahme 185
- Stimmen 164
- Tonhöhe 153
- Tonhöhe eingeben 153
- Tonhöhe von Noten verändern 181
- Triolen und N-tolen 174
- Vorschläge 172
- Notengruppierung 466
 - ändern 163
 - Auftakte 720
 - Haltebögen 171
 - Hemiole 163
 - Metrum 466, 467
- Notenhäse 687
 - alterierte Primen 691
 - Artikulationen 429
 - Audio 78, 79
 - Balkenplatzierung 460
 - Bindebogen-Endpunkte 656
 - Fähnchen 687
 - getrennte Häse 423, 691
 - Halsstummel, *siehe* Halsstummel
 - Länge 519, 691
 - Platzierung von Triolen/N-tolen 734
 - Rhythmusstriche 638, 642, 769
 - Richtung, *siehe* Halsrichtung
 - Richtungsänderungen entfernen 691
 - Stimmen 687, 690
 - Tremolos 733
 - Tremolos löschen 732
 - Verbalkung 453
 - Vorschläge 519
- Notenkopf-Sätze 549, 550
 - Arten 549
 - Designs 550, 553
 - Stufe 553
 - tonhöhenabhängig 553
- Notenköpfe 550
 - Aikin 553
 - ändern 554
 - Arten 550
 - Artikulationen 429
 - Designs 550, 553, 554
 - siehe auch* Notenkopf-Sätze
 - dreieckig 551
 - Formen 550, 553
 - siehe auch* Notenkopf-Sätze
 - Fünfzeiliges Notensystem 754
 - Funk 553
 - gepunktet 553
 - groß 552
 - Keile 551

Notenköpfe (Fortsetzung)

kreisförmig 550
 Kreuze 551
 Mond 553
 Perkussion 752, 754, 756
 Pfeile 551
 quadratisch 553
 Raute 551, 552
 rechteckig 553
 Sets, *siehe* Notenkopf-Sätze
 Spielanweisungen 752, 754
 Spieltechnik-spezifisch 752, 755
 Striche 636, 768
 stumm 552
 Taktarten 724
 tonhöhenabhängig 553
 ungestimmte Perkussion 752, 754
 Walker 553

Notenrahmen

Abstand 303
 Ränder 303

Notensatz-Modus 15, 295

Notenschriften-Dialog 316

Notenwert erzwingen 139, 163

aktivieren 139
 Noten eingeben mit 163
 Pausen eingeben mit 163

Notenwert folgen 139, 181

aktivieren 139

Notenwerte 141, 395, 396

ändern 162
 anzeigen 141
 ausblenden 141
 auswählen 162
 erzwingen 163
 Quantisierung 72
 Tempogleichungen 203

Notenzeilen 675

Abstände 623
 Akkordsymbole 129, 473, 474
 Anordnungs-Werkzeuge 288
 anzeigen 50, 124, 128, 306
 ausblenden 97, 124, 128, 306
 auswählen 279
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 671
 Bindebögen 657, 660
 Bindebögen verbinden 285
 Breite 304
 Dialog 679
 divisi 686
 Dynamikanweisungen 489
 Dynamikanweisungen verbinden 285
 Einrückungen 670, 675, 684
 Elemente kopieren 289, 290
 Fermaten 525
 Fortlaufende Ansicht 50
 fünfzeilig 673, 675, 750
 Größe, *siehe* Notenzeilengröße
 Große Taktarten 722
 Gruppen 439, 470
 Halslänge 691
 Haltebögen 705, 709, 710
 hinzufügen 680

Notenzeilen (Fortsetzung)

Inhalte tauschen 292
 Klammern 60, 470
 Layout-Optionen 675
 Marker 610, 616
 mehrere Stimmen 164
 mit einzelner Linie 610, 616, 617, 673, 675, 750
 Noten 291
 Noten versetzen 458
 Ossia-Notenzeilen 680
 Pausen 523
 Perkussion 750, 751
 Raster 673, 750
 Schlüssel für transponierende Instrumente 481
 Seitenansicht 50
 Spationierung, *siehe* Notenzeilen-Spationierung
 Stimmen 164
 Studierzeichen 682
 Systemobjekte 682, 683
 Systemtrennzeichen 681
 Systemumbrüche 312
 Tacets 307
 Taktarten 682, 722
 Taktpausen 649
 Taktstriche 438, 439
 Taktzahlen 444
 Tempomarkierungen 682
 Text 275, 682
 Timecodes 610, 616, 617
 Trennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen
 Verbalkung 458, 460
 verbundene Dynamikanweisungen 503
 vertikale Abstände, *siehe* Notenzeilen-Spationierung
 Wiedergabe 363
 Wiederholungsenden 682
 Wiederholungsmarker 625
 zusätzlich 680

Notenzeilen-Spationierung 326

ändern 326, 327
 Ausrichtung 305, 326, 328
 divisi 305
 fortlaufende Ansicht 328
 Layout-Optionen 94
 Standardeinstellungen 326–328
 Studierzeichen 605

Notenzeilen-übergreifende Balken 458

Platzierung 460
 Spationierung 460

Notenzeilen-übergreifende Bindebögen 657

eingeben 657
 Länge 657, 660
 verschieben 657, 659

Notenzeilen-übergreifende Haltebögen 709, 710

notenzeilenabhängige Platzierung

ändern 286
 Text 324
 zurücksetzen 287

Notenzeilenabhängige Platzierung

Artikulationen 429
 Bindebögen 663
 Dynamikanweisungen 489
 Fingersätze 509

Notenzeilenabhängige Platzierung (*Fortsetzung*)

- Liedtext [545](#), [546](#)
- Oktavzeichen [485](#)
- Ornamente [560](#)
- Pedallinien [592](#)
- Perkussions-Legenden [759](#)
- Spielanweisungen [601](#)
- Studierzeichen [605](#)
- Taktzahlen [446](#)
- Triller [560](#)
- Triolen-/N-tolen-Klammern [740](#)
- Verbalkung [455](#)
- Wiederholungsmarker [625](#)
- Zählzeiten für Region mit Strichnotation [644](#)
- Notenzeilenbeschriftungen [667](#)
 - ausblenden [669](#)
 - Ausrichtung [101](#)
 - Beschriftungen für Instrumentenwechsel [671](#)
 - Cubase [668](#)
 - einblenden [669](#)
 - Einrückungen [670](#)
 - erste Systemeinrückung ändern [684](#)
 - fortlaufende Ansicht [42](#)
 - Instrumentennamen [100](#), [101](#), [105](#), [668](#)
 - Länge [669](#)
 - MusicXML-Import [668](#)
 - Nummerierung [108](#), [668](#)
 - Perkussions-Kits [113](#), [673](#), [750](#)
 - Perkussions-Legenden [759](#)
 - transponierende Instrumente [667](#), [671](#), [672](#)
- Notenzeilengröße [676](#)
 - ändern [677-679](#)
 - benutzerdefiniert [679](#)
 - Dialog [679](#)
 - einzelne Notenzeilen [678](#)
 - Layouts [675](#)
 - MusicXML-Dateien [67](#)
 - Rastralgröße [676](#)
 - Spatiumsgröße [676](#)
- Notenzeilengruppen
 - Arten von Ensembles [470](#)
 - Standardeinstellungen [60](#), [470](#)
 - Taktstrichverbindungen [438](#)
- Notenzeilenlinien
 - Bindebögen [656](#)
 - Haltebögen [705](#)
- Notenzeilenposition
 - Perkussions-Kits [119](#)
- notierte Dauer [395](#), [396](#)
 - gespielte Dauer [395](#)
- notierte Notenwerte [396](#)
 - neu quantisieren [186](#)
- Nummerierung ändern
 - Layouts [131](#)
- Nummern
 - Instrumente [108](#)
- Nur-Lesen-Modus [61](#), [98](#)

O

Oberfläche [31](#)

- offen
 - Metrum [724](#)
 - Stil [724](#)
 - Taktarten [197](#), [717](#)
 - Tonarten [529](#)
- öffnen
 - automatisch gespeicherte Dateien [81](#)
 - Dateien [61](#), [81](#)
 - Fenster [18](#), [49](#)
 - Layouts [17](#), [45](#)
 - MIDI-Dateien [61](#)
 - Mixer [374](#)
 - MusicXML-Dateien [61](#)
 - Projekte [59-62](#), [81](#)
 - Registerkarten [17](#), [46](#)
 - Video-Fenster [135](#)
 - Vorlagen [11](#), [60](#)
- oktatonische Akkordsymbole [222](#)
- Oktavtranspositionen [179](#)
 - Oktavzeichen [227](#), [482](#)
 - Schlüssel [227](#), [477](#)
- Oktavzeichen [482](#)
 - Arten [227](#), [482](#)
 - Ausrichtung [485](#)
 - auswählen [278](#)
 - Bereich [230](#)
 - Einblendfeld [226](#), [227](#), [229](#)
 - eingeben [226-230](#)
 - Filter [283](#)
 - Griffe [483](#)
 - Länge [483](#)
 - löschen [486](#)
 - Notenzeilenabhängige Platzierung [485](#)
 - Position [484](#), [485](#)
 - verschieben [484](#)
- Oktolen [734](#)
- Optionen
 - Arbeitsbereiche [32](#)
 - Arbeitsumgebungen [33](#)
 - Layout [94](#)
 - Programmeinstellungen [51](#)
 - Seitengrößen [415](#)
 - Text formatieren [276](#)
 - Transport [32](#), [34](#)
 - Werkzeugzeile [32](#)
 - Zoom [40](#), [44](#)
- optische Spationierung
 - Notenzeilen-übergreifende Balken [460](#)
- orchestral
 - Notenzeilengruppen [60](#), [470](#)
 - Reihenfolge [106](#), [121](#), [131](#)
 - Vorlagen [60](#)
- orchestrieren, *siehe* anordnen
- Ordner
 - Automatisch speichern [82](#)
 - Backups [83](#), [84](#)
 - Exportpfad [407](#)
- Ornamente [558](#)
 - Acciaccaturas [516](#)
 - ändern [285](#)
 - Appoggiaturas [516](#)
 - Arten [236](#)
 - Ausrichtung [559](#)

Ornamente (*Fortsetzung*)

- auswählen 278
- Bereich 238, 240
- Einblendfeld 236, 239
- eingeben 235, 236, 239, 240
- Filter 283
- Intervall 558
- Jazz 583
- siehe auch* Jazz-Artikulationen
- Länge 563
- löschen 289
- Notenzeilenabhängige Platzierung 560
- Platzierung 559
- Position 559
- Triller, *siehe* Triller
- verschieben 559, 560
- Vorzeichen 558, 568

Ornamente-Bereich 240, 241, 243

Ossia-Notenzeilen 680

- Hinweise 680
- Notenzeilen-Spationierung 328
- vertikale Abstände 326, 328
- Wiedergabe 680

Ostasiatische Elisionsbögen 547

- anzeigen 548
- ausblenden 548

Overdub

- MIDI-Aufnahme 185

P

Panorama 372

Papier

- Ausrichtung 414, 415
- doppelseitiger Druck 412
- Größe 298, 414, 415

Partie-Überschriften 296

- anzeigen 301
- ausblenden 301
- Musterseiten 300
- Rahmen 296
- Ränder 302
- Seitenzahlen 303, 588
- Standard 296
- Titel 303
- Titel der Partien 303
- verschieben 302

Partien 30, 97, 124

- Audio 78
- Aus Layouts entfernen 128
- ausblenden 128
- Ausrichtung 304
- auswählen 279
- Benennung 125, 126
- Bereich 93
- Beschriftungen für Instrumentenwechsel 671
- Dauer 320
- den Layouts hinzufügen 128
- einblenden 128
- exportieren 65, 66
- hinzufügen 21, 124
- importieren 63, 64, 67, 70
- Karten 93

Partien (*Fortsetzung*)

- Layouts 97
- löschen 126
- Löschen leerer Takte 432
- mehrere auf Seiten 299
- MusicXML-Dateien 69
- Musterseiten 300
- Regeln für Vorzeichendauer 424
- Seitenzahlen 303, 320
- Spieler 97, 124
- Spieler entfernen 124
- Spieler hinzufügen 124
- Systeme 304
- Tacets 307, 308
- Timecodes 93
- Titel 125, 126, 303
- Token 319, 320
- trennen 294
- Trimmen 208, 432
- Videos 93, 132, 134
- Zahlen 320

Partien exportieren (Dialog) 66

Partien trimmen 208, 432

Partien-Bereich 85, 93

- anzeigen 93
- ausblenden 93

Partituren, *siehe* Gesamtpartitur-Layouts

Patches

- Endpunkte 376
- Wiedergabe 376, 380, 389

Pausen 521, 645

- Abstand 640
- ändern 524
- anzeigen 649
- Art ändern 648
- Arten 231, 521
- Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen
- ausblenden 640, 649, 651
- Ausrichtung 645
- auswählen 278
- Bereich 234
- Darstellung 285
- Dauer 162, 285
- Dauer erzwingen 163
- einblenden 649, 651
- Einblendfeld 231, 233
- eingeben 139, 163, 170, 231, 233, 234
- einzelne Notenzeilen 524
- explizit 645, 646, 648
- Farben 648
- Fermaten 521, 525
- Filter 283
- Gruppierung 466
- implizit 645, 646, 648
- leere Takte 649
- löschen 289, 649
- mehrere an derselben Position 524
- Mehrtaktpausen 650, 651
- Notenzeilenabhängige Platzierung 523
- Platzierung 645
- Position 523, 645
- Standardeinstellungen 523
- Stimmen 645, 647, 651

- Pausen (*Fortsetzung*)
 Taktpausen, *siehe* Taktpausen
 Taktstriche 526
 Verbindung 647, 650, 651
 verbunden 524
 verschieben 324, 525, 651
 Wiedergabe 521
 Wiederherstellen 649
 Zäsuren, *siehe* Zäsuren
 Pausengruppierung, *siehe* Notengruppierung
 PDF-Dateien 416
 exportieren 405
 Farbe 409
 Layout-Nummern 131
 Schriften 409
 Pedal-Niveauänderungen
 entfernen 592
 Pedallinien 590
 ändern 285
 Anfangszeichen 595, 597
 Anheben 591
 Arten 247, 590
 Ausrichtung 592
 Bereich 248, 252
 Darstellung 595–598
 Dauer 599
 Einblendfeld 247, 250
 eingeben 245, 247, 250, 252
 Erneut Betätigen entfernen 592
 erneutes Betätigen, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals
 Filter 283
 formatieren 595, 596
 Fortsetzungslinien 590, 595, 596
 Haken 595, 596
 Hinweise 287
 Klammern 597
 Länge 594
 löschen 289
 Loslassen 595
 MIDI-Aufnahme 188
 MIDI-Import 71, 188
 MusicXML-Import 599
 Niveaus, *siehe* Ändern des Pedalniveaus
 Notenzeilenabhängige Platzierung 592
 Perkussion 600
 Position 592, 594
 Reihenfolge 592
 Stummschalten bei der Wiedergabe 366
 Text 597, 598
 verschieben 593
 Vorschläge 594
 Wiedergabe 599
 Percussion-Maps 389
 benutzerdefiniert 392
 Dialog 390
 Endpunkte 376, 379
 erstellen 392
 exportieren 394
 importieren 394
 verbinden 379
 Percussion-Maps (Dialog) 390
 Perkussion 744
 Kits, *siehe* Perkussions-Kits
 Legenden 757
 Noteneingabe 339
 Notenköpfe 752
 Schlagzeuge 745
 Spielanweisungen 394
 Tremolos 394
 Perkussions-Kit bearbeiten (Dialog) 113
 Perkussions-Kits 744, 745
 Bearbeitungsbereich 113, 750
 Benennung 113, 118
 Darstellungsarten 113, 744, 750, 751
 Dynamikanweisungen 750
 Eingabemarke 158
 einzeilige Instrumente 750
 Einzelne Instrumente und Kits 744
 Entfernen von Instrumenten 121
 erstellen 110, 111, 116
 exportieren 745
 Fünfzeiliges Notensystem 675, 750
 Größe der Abstände 120
 Gruppen 117–119
 Halsrichtung 113, 161, 760, 761
 importieren 746
 Instrumente ändern 116
 Instrumente hinzufügen 116
 Legenden 757
 Notationselemente 748
 Noten verschieben 748
 Noteneingabe 161, 339
 Notenzeilen 113, 744, 750, 751
 Notenzeilenabhängige Platzierung von Legenden 759
 Notenzeilenbeschriftungen 113, 673, 750
 Raster 117–120, 750
 Reihenfolge der Instrumente 119
 Rhythmusstriche 769
 Schlagzeuge 113, 117, 745, 760
 Sparationierung 120
 Spielanweisungen 747
 Stickings 749
 Stimmen 760
 Perkussions-Legenden 757
 ändern 759
 Arten 757, 759
 Bereiche 757, 758
 Griffe 758
 Hinweise 287, 757
 hinzufügen 757
 Instrumentennamen 759
 klingende Instrumente 758
 Länge 758, 759
 Notenzeilenabhängige Platzierung 759
 Perkussions-Notenköpfe übergehen (Dialog) 754
 Perkussions-Stickings 749
 Pfeile
 Ein-/Ausblenden 40
 Notenköpfe 551
 Phrasen
 Taktwiederholungen 285, 629
 phrygische Akkordsymbole 222, 475

- Pianorollen-Editor 338
 Event-Darstellung, *siehe* Event-Darstellung
 gebundene Noten 665
 gespielte vs. notierte Dauer 395
 Instrumentenspuren 346
 Noten eingeben 339
 Noten löschen 343
 Noten transponieren 342
 Noten verschieben 340
 Notenlänge 341
 Notenwerte ändern 396
 Spuren 344
 Zoom 344
- Pizzicato 600
 ausblenden 603
 eingeben 246, 249, 250
- Platzhalter 318
- Platzierung
 ändern 286
 Artikulationen 429
 Atemzeichen 524
 Bindebögen 653, 656
 Dynamikanweisungen 489
 Fermaten 523
 Fingersätze 507
 Glissando-Linien 578
 Haltebögen 705
 Liedtext 535, 541
 Ornamente 559
 Pausen 523, 645
 Pedallinien 592
 Schlüssel 478
 Spielanweisungen 600, 601
 Stimmen 764
 Studierzeichen 605
 Taktarten 717
 Tempomarkierungen 695
 Tremolos 731
 Triolen und N-tolen 734
 Vorschläge 517
 Zäsuren 524
- Plops 582
 eingeben 238, 244, 245
- PlugIns
 Auf die Whitelist setzen 336
 Expression-Maps 381
 Mixer 377
 Wiedergabe 372
- PlugIns auf die Whitelist setzen 336
- PNG-Dateien 416
 Auflösung 416
 exportieren 405
 Farbe 409
 Layout-Nummern 131
- poco a poco
 Dynamikanweisungen 214, 216, 499
 Tempomarkierungen 695
- Polychordsymbole 222
 eingeben 225
- Polymeter
 Taktarten 200, 201
- Polytonalität
 Tonarten 194, 195
- Portamento 578
- Position
 allmähliche Dynamikwechsel 500
 Arpeggio-Zeichen 574, 575
 Artikulationen 429
 Bindebögen 653, 656
 Dynamikanweisungen 489
 eingeben 146
 Elemente 287
 Fingersätze 507
 Gabeln 500
 Glissando-Linien 578
 Instrumente in Perkussions-Kits 119
 Jazz-Artikulationen 584
 neue Elemente 146
 Noten in mehrstimmigen Kontexten 764
 Oktavzeichen 485
 Pausen 523
 Pedallinien 594
 Taktarten 717
 Tonarten 531
 Trillerintervalle 568
 Videos 134
 Vorschläge 517
 zurücksetzen 287
- possibile
 Dynamikanweisungen 216
- Präfixe
 Dynamikanweisungen 495, 496
 Fingersätze 511
 Studierzeichen 609
- Presto 692
 eingeben 202, 204, 206, 207
- Primäre Balken 462
- Primäre Taktzahlenabfolge
 ändern 448
 zurückkehren zu 450
- Program-Changes
 Expression-Maps 380, 381
- Programmeinstellungen
 Haltepedal-Controller 188
 Mauseingabe 147
 MIDI 188
 Pedallinien 188
 Tastaturbefehle 52, 55
- Programmeinstellungen-Dialog 51
- Projekt-Info-Dialog 94
 Titel der Partien 125
- Projekte 28, 63
 andere Dorico-Versionen 63
 Arbeitsumgebungen 45
 Automatisch speichern 81
 Backup-Speicherort 84
 Backups 83
 beginnen 19, 59, 60
 Bildfrequenz 137
 exportieren 68, 69, 73, 77
 Fenster 31
 Layouts 127
 letzte 62
 mehrere Fenster 18, 49
 MIDI-Dateien 73
 MusicXML-Dateien 68, 69

Projekte (*Fortsetzung*)
 öffnen 49, 61, 62, 81
 Partien 63–66, 124, 126, 294
 Partien exportieren 65, 66
 Partien importieren 63, 64, 67
 Partien trennen 294
 Registerkarten 48
 Sätze 124
 Speicherort »Automatisch speichern« 82
 Startbereich 36
 Steinberg Hub 58
 Titel 126
 Token 319
 Videos 132, 134
 Vollbildmodus 50
 Vorlagen 58, 60
 Wiederherstellen 81

Projektfenster 31
 Drucken-Modus 398
 Einrichten-Modus 85
 mehrere öffnen 49
 Schreiben-Modus 138
 trennen 48
 Wiedergabe-Modus 331

Projektinformationen 94
 Musterseiten 514
 Text-Tokens 94
 Token 319
 Tokens 125

Puffer
 Audio 186, 187

Punkte
 Maßeinheit 57

punktiert
 Noten, *siehe* punktierte Noten
 Pausen 139
 Zählzeiteinheiten 204

punktierte Noten 466
 doppelte 157
 eingeben 139, 157
 erzwingen 163
 Notengruppierung 466
 Swing-Wiedergabe 369, 370
 Tempogleichungen 703
 Triole 157
 Verbindung 556

Punktierungen 157
 Anzahl 157
 eingeben 154, 157
 Stimmen 556
 Timecodes 615
 Verbindung 556

Q

quadratische Notenköpfe 553
 Qualifikatoren
 Dynamikanweisungen 214, 216

Quantisierung
 ändern 186
 Dialog 72
 MIDI importieren 70
 MIDI-Aufnahme 183

Quantisierung (*Fortsetzung*)
 neu quantisieren 186
 Triolen und N-tolen 72

Quartettvorlagen 60
 Notenzeilengruppen 60, 470

Quellinstrumente 487
 Querformat 414, 415

Quintettvorlagen 60
 Notenzeilengruppen 60, 470

Quintolen 734

R

Rahmen 295, 417
 Abstand 297
 gestrichelt 296
 laufende Überschriften 303
 Noten 303
 Partie-Überschriften 296, 302, 303
 Systeme 310
 Text 318, 323
 Token 318
 Umbrüche 297, 311

Rahmenumbrüche 297, 311
 Bindebögen 665
 divisi 686
 Einfügen 311
 Haltebögen 708
 Hinweise 287, 312
 in andere Layouts kopieren 313–315
 löschen 312
 Notenzeilen-Spationierung 327
 Taktwiederholungen 311

Rallentando 702
 eingeben 202, 204, 206, 207

Ränder
 ändern 297
 MusicXML-Dateien 67
 Notenrahmen 303
 Partie-Überschriften 302
 Seiten 297
 Tacets 309

Raster
 Abstände 120
 Gruppen benennen 118
 Instrumentengruppen 117
 Notenzeilen 673, 750
 Perkussions-Kits 750, 751
 rhythmisch 148

Rastralgröße 676
 rautenförmige Notenköpfe 551, 552

Rechteck
 Texteffassungen 323

rechteckig
 Notenköpfe 553
 Taktzahl-Einfassungen 442

rechter Bereich 38

Refrain-Liedtext 537
 Einblendfeld 255
 Zeilen ändern in 544

Regeln für Vorzeichendauer 424
 klassisch 424

- Regionen mit Strichnotation 636
 - andere Noten anzeigen 639
 - andere Noten ausblenden 639
 - Anzeigeoptionen 637
 - Einblendfeld 264
 - eingeben 272
 - Filter 283
 - Griffe 641
 - Halsrichtung 638
 - Hervorhebungen 636, 637
 - Klammern 644
 - Länge 641
 - löschen 289
 - mehrere 637
 - Notenhäse 642
 - Notenzeilenabhängige Platzierung 644
 - Notenzeilenposition 638
 - Pausen 640
 - Pausen ausblenden 640
 - Platzierung 644
 - Schriftstil 631
 - Stimmen 638, 768
 - überlappend 637
 - verschieben 638, 641
 - vertikale Position 638
 - Zählzeiten 642, 644
- Register
 - ändern 179–181
 - Noteneingabe 155
 - Oktavzeichen 229, 230, 482
 - PlugIns 336
 - Schlüssel 228, 229, 477, 481
 - transponieren 180, 481
- Registerkarten
 - Ansichtsoptionen 46
 - anzeigen 33
 - ausblenden 33
 - Gruppen 48
 - Layouts 45, 46
 - mehrere anzeigen 48
 - öffnen 17, 46
 - Reihenfolge 48
 - schließen 47
 - Takt 35
 - verschieben 48, 49
 - wechseln 47
- Registerkarten schließen 47
- Reihenfolge
 - Artikulationen 428
 - Instrumente in Perkussions-Kits 119
 - Instrumenten-Nummerierung 108
 - Layouts 131
 - Noten 766
 - orchestral 121
 - Partitur 106
 - Registerkarten 48
 - Spieler 106
 - Stimmen 767
 - Studierzeichen 607
 - Tonarten 527
 - Vorzeichen 421, 422, 527
 - Wiederholungsmarker 624
- relative Tempoänderungen 693
 - Werte 701
- rhythmische Notation 636
- Rhythmisches Feeling
 - ändern 371
 - Änderungen löschen 371
 - Einblendfeld 204
 - Hinweise 287, 371
 - Standardeinstellungen 370
- rhythmisches Raster 40, 148
 - ändern 148
 - Auflösung 40
 - Noten auswählen 282
 - Tastaturbefehle 52, 55
 - Werte 148
- Rhythmus
 - folgen 181
 - neu quantisieren 186
- Rhythmusgruppe
 - Akkordsymbole 474
 - Klammern 470
 - Notenzeilengruppen 470
- Rhythmusstriche 516, 636, 768
 - Anzahl ändern 643
 - Anzeigeoptionen 637
 - Art 769
 - Bereich 264
 - Bereiche 636, 642
 - Darstellung 637
 - Einblendfeld 264, 272
 - Eingabemarke 149, 166
 - eingeben 166, 264, 272
 - Filter 283
 - Halsrichtung 638, 690
 - Häufigkeit 643
 - Hervorhebungen 637
 - Klammern 644
 - löschen 289
 - Notenhäse 642
 - Notenzeilenabhängige Platzierung 644
 - Notenzeilenposition 119, 638
 - Pausen 640
 - Pausen ausblenden 640
 - Perkussions-Kits 113, 119, 158, 769
 - Platzierung 644
 - Schriftstil 631, 642
 - Stimmen 166, 292, 638, 768, 769
 - trennen 640
 - verschieben 638, 641
 - vertikale Position 638
 - Zählzeiten 642–644
 - Zählzeiten ausblenden 644
- Richtung
 - allmähliche Dynamikwechsel 497
 - Arpeggio-Zeichen 572, 573
 - Bindebogenkrümmung 653, 662, 663
 - Fächerbalken 464
 - Gabeln 497
 - Glissando-Linien 557
 - Krümmung von Haltebögen 705, 714
 - Notenhäse 687, 689–691
 - Papierausrichtung 414
 - Rhythmusstriche 638

- Richtung (*Fortsetzung*)
 Teilbalken [453](#)
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [512](#), [557](#)
- Rimshots [600](#)
 eingeben [249](#), [250](#)
- Rips [582](#)
 eingeben [238](#), [244](#), [245](#)
- Ritardando [702](#)
 eingeben [202](#), [206](#), [207](#)
- Ritenuto [702](#)
 eingeben [202](#), [204](#), [206](#), [207](#)
- Römische Ziffern
 Nummern der Partie [320](#)
 Seitenzahlen [587](#)
 Token [320](#)
- Rücklauf [362](#)
 rückwirkende Aufnahme [185](#), [374](#)
- ## S
- Saiteninstrumente
 Anweisungen [246](#)
 Saite angeben [557](#)
 Spielanweisungen [248–250](#), [600](#)
 Substitutions-Fingersätze [508](#)
 Verschiebungsangaben [512](#)
- Salzedo-Atemzeichen [523](#)
- Samplebibliotheken [389](#)
 Percussion-Maps [392](#)
 Triller [569](#)
 Wiedergabe [380](#), [389](#)
- Sätze [30](#), [124](#)
 exportieren [65](#), [66](#)
 hinzufügen [21](#), [124](#)
 importieren [63](#), [64](#)
 mehrere auf Seiten [299](#)
 Partie-Überschriften [296](#)
 Tacets [307](#)
 trennen [294](#)
- Satzspieler [98](#)
 divisi [686](#)
 hinzufügen [99](#)
 leere Notenzeilen [306](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [667](#)
 Ossia-Notenzeilen [680](#)
- Schlagzeuge [113](#), [744](#), [745](#)
 Benennung [113](#)
 exportieren [745](#)
 Festlegen von Kits als [117](#)
 importieren [746](#)
 Stimmen [760](#)
- Schlagzeugetitor [339](#), [761](#)
 Event-Darstellung, *siehe* Event-Darstellung
 Noten eingeben [339](#)
 Noten löschen [343](#)
 Noten verschieben [340](#)
 Spuren [344](#)
 Zoom [344](#)
- Schlüssel [477](#)
 Arten [227](#)
 ausblenden [228](#), [229](#)
 Bereich [229](#)
- Schlüssel (*Fortsetzung*)
 Einblendfeld [226–228](#)
 eingeben [226–229](#)
 Filter [283](#)
 Haltebögen [709](#)
 Haltebogenketten [478](#)
 Hinweise [287](#)
 löschen [479](#)
 Platzierung [478](#)
 Position [478](#), [479](#)
 Tonarten [531](#)
 transponierende Instrumente [480](#), [481](#)
 verschieben [478](#)
 Vorschläge [479](#)
- Schlüssel-Bereich [228](#), [229](#)
 schneiden [139](#)
 aktivieren [139](#)
 Haltebögen [711](#)
 Haltebogenketten [711](#)
 Regionen mit Strichnotation [640](#)
 Striche [640](#)
- Schnellvorlauf [362](#)
- Schnittmarken [417](#)
- Schnittstellen [346](#), [352](#), [357](#), [377](#)
 Akkordspur [357](#)
 ändern [379](#)
 Einrichtung [377](#)
 Expression-Maps [377](#), [379](#)
 Instrumente [379](#)
 Instrumentenspuren [346](#)
 Mixer [372](#)
 Percussion-Maps [377](#), [379](#)
 Zeitspur [352](#)
- Schreiben-Modus [15](#), [138](#)
 Bereiche [38](#), [138](#), [141](#), [142](#), [146](#)
 Eingabemarke [152](#)
 eingeben vs. bearbeiten [146](#)
 Hinweise [287](#)
 Notationen eingeben [189](#)
 Noten eingeben [149](#)
 Systemspur [280](#)
 Texteditor [276](#)
 Transponieren-Dialog [181](#)
 wechseln [138](#)
 Werkzeugfelder [40](#), [138](#), [139](#), [144](#)
- Schreibung
 Noten [168](#), [169](#)
 Vorzeichen [168](#), [169](#)
- Schreibung von Vorzeichen [169](#)
 ändern [168](#)
- Schriftart
 Academico [316](#)
 Bravura [316](#)
 November [316](#)
 Petaluma [316](#)
- Schriftstile
 Glyphen [316](#)
 Liedtext [537](#), [541](#)
 Notationen [316](#)
 Noten [316](#)
 PDF-Dateien [409](#)
 Rhythmusstriche [642](#), [644](#)
 Spielanweisungen [600](#)

- Schriftstile (*Fortsetzung*)
SVG-Dateien 409
Taktarten 717, 728
Taktwiederholungen 631, 633
Taktzahlen, *siehe* Absatzstile
Tempomarkierungen 693
- schrittweise Eingabe, *siehe* Noteneingabe
- Schwarzweiß-Grafiken 409
- schwebende Fenster 32
- Scoops 582
eingeben 238, 244, 245
- Sechzehntel Noten 141
- segno 623
Abschnitte 623
eingeben 269
mehrere 624
- Seiten
Anordnung 43
Ansicht ändern 50
Ansichtsoptionen 40
Anzahl, *siehe* Seitenzahlen
Ausrichtung 298
Bereiche 411
drucken 411, 415
Einstellungen 415
exportieren 411
formatieren 514
Gesamtanzahl 320
Größe, *siehe* Seitengröße
Layouts 296, 297, 310
mehrere Partien 299
Musterseiten 296, 297
Ränder 297, 303
Text-Token 318
Vorlagen 296
- Seiten-Layouts 297
divisi 686
festlegen 310
leere Notenzeilen 306
linke Seiten 299
mehrere Partien 299
Notenzeilen-Spationierung 326, 327
Seitengröße 298
System-Spationierung 327
Systeme 310
Tacets 308
Takte pro System 310
verteilen 310
- Seitenanordnungen 42, 43
- Seitenansicht 42
Anordnung 43
Partien 294
wechseln zu 50
- Seitenbereiche
auswählen 411
drucken 404
exportieren 404
- Seitengröße 414, 415
ändern 298
Layout-Optionen 94
MusicXML-Dateien 67
- Seitenränder 297
ändern 297, 303
- Seitenumbrüche, *siehe* Rahmenumbrüche
- Seitenwechsel 311
erste Seite links 299
- Seitenzahlen 587
anfänglich 299, 588
ausblenden 303, 588
einblenden 303
Partie-Überschriften 303, 588
Partien 320
Summe 320
Token 320
Zahlenstil 587
Zählzeit 320
- sekundäre Balken 462
ändern 462
Zeilen 462
zurücksetzen 463
- sekundäre Klammern 469
verschachtelte Unterklammern 469
- Sends 373
Mixer 372
- Septolen 734
- Sets
Schlagzeuge 113, 117, 745
- Sextolen 734
- Shortcuts, *siehe* Tastaturbefehle
- Silben
Arten 538, 539
Position 541
- Silence
Wiedergabevorlage 368, 369
- simile
Dynamikanweisungen 214, 216, 495
- Skalen 529
Dur 528
EDO 529
Grad 471, 553
Moll 528
Tonarten 527, 528
Unterteilungen der Oktave 529
- Skalierung von Triolen und N-tolen aufheben 737
- Skalierungsfaktor
Cues 325
drucken 402, 414, 415
Noten 555
Notenabstand 325
Notenzeilen 676, 678, 679
Taktstriche 436
Vorschläge 325, 516, 518
- Smears 583
eingeben 237, 239, 240
- smooth
Jazz-Artikulationen 582
- SMuFL 316
sofortige Dynamikwechsel, *siehe* Dynamikanweisungen
- Solfège
Akkordsymbole 221
- Solo schalten 372
deaktivieren 366, 372
Instrumente 365
Spuren 364

- Solospieler 98
 - hinzufügen 20, 99
 - leere Notenzeilen 306
 - Notenzeilenbeschriftungen 667
 - Notenzeilengröße 678
 - Ossia-Notenzeilen 680
 - zusätzliche Notenzeilen 680
- Sondertasten
 - suchen 54
 - Tastaturbefehle 54
- Sordino 600
 - ausblenden 603
 - eingeben 249, 250
- sortieren
 - Layouts 131
- Sostenuto-Pedal 590
 - MIDI-Controller 599
- Soundbibliotheken, *siehe* Samplebibliotheken
- Sounds, *siehe* Wiedergabe
- Spalten
 - Stimmen 764, 767
 - Vorzeichen 421, 422
- Spationierung
 - allmähliche Dynamikwechsel 500
 - Arpeggio-Zeichen 574
 - fortlaufende Ansicht 42
 - Layout-Optionen 94
 - Liedtext 541, 542
 - Noten 324, 325
 - Notenzeilen 326, 327
 - Notenzeilen-übergreifende Balken 460
 - Perkussions-Kits 120
 - Stimmspalten 766, 767
 - Studierzeichen 605
 - Tacets 309
 - Vorzeichen 422
 - Zäsuren 235
- Spatiumsgröße 676
- speichern 58, 81
 - Audio 73, 78
 - Automatisch speichern, *siehe* Automatisch speichern
 - Backups 83
 - Expression-Maps 389
 - gespielte Noten 185
 - Grafikdateien 405, 407
 - Instrumentennamen als Standard 101
 - Layout-Optionen als Standardeinstellung 94
 - MIDI-Dateien 73
 - MusicXML-Dateien 68
 - Ordner-Speicherort 82, 84
 - Percussion-Maps 394
 - Perkussions-Kits 745
- Speicherorte
 - Backup-Ordner 84
 - Ordner Automatisch speichern 82
- sperrern
 - Dauer, *siehe* Notenwert folgen
- Spielanweisungen 600
 - ändern 285, 747
 - Arten 246, 600
 - ausblenden 603
 - auswählen 278
- Spielanweisungen (*Fortsetzung*)
 - Bereich 248, 250
 - divisi 686
 - einblenden 603
 - Einblendfeld 246, 249
 - eingeben 245, 246, 249, 250
 - erstellen 755
 - Expression-Maps 380, 603
 - Filter 283
 - Hinweise 603
 - Kombinationen 386, 388, 394
 - löschen 289
 - Notenköpfe 394, 752, 754–756
 - Notenzeilenabhängige Platzierung 601
 - Perkussion 390, 394, 749, 752, 754
 - Platzierung 600
 - Position 600
 - Spuren, *siehe* Spielanweisungsspuren
 - stummschalten 366
 - Text hinzufügen 602
 - verschieben 601
 - Wiedergabe 380, 603
- Spielanweisungen-Bereich 250, 252
- Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe
 - Artikulationen 394
 - Wiedergabe 394
- Spielanweiskombinationen-Dialog 386
- Spielanweisungsspuren 348
 - ausblenden 349
 - einblenden 349
- Spieler 29, 97, 98
 - anzeigen 124, 128
 - aus Gruppen entfernen 123
 - Aus Partien entfernen 124
 - ausblenden 124, 128
 - Benennung 100, 104, 105
 - Bereich 85, 86
 - Beschriftungen für Instrumentenwechsel 671
 - divisi 686
 - duplizieren 100
 - Einzelstimmen-Layouts 127
 - Ensembles 86, 107
 - Gruppen 29, 85, 86, 121, 122
 - hinzufügen 20, 107, 110, 122
 - importieren 63, 64
 - Instrumente 29, 50, 108, 110, 111
 - Instrumentennamen 105
 - Karten 86
 - kopieren 100
 - Layoutnamen 105
 - Layouts 97, 128
 - leere Notenzeilen 306
 - Listen 318
 - löschen 106, 112, 122
 - maximale Anzahl 98
 - mehrere Instrumente 50
 - Mehrere Instrumente 110
 - Namen der Spieler 104
 - Notenzeilenbeschriftungen 668
 - Notenzeilengröße 678
 - Nummerierung der Instrumente 108
 - Ossia-Notenzeilen 680
 - Partien 97, 124

- Spieler (*Fortsetzung*)
- Perkussions-Kits 110, 111
 - Position in der Partitur 106
 - Satzspieler 86, 98, 99
 - Schlüssel 480
 - Solo schalten 365, 366
 - Solospieler 86, 98, 99
 - stummschalten 365, 366
 - Swing-Wiedergabe 371
 - Text-Token 318
 - verschieben von Instrumenten zwischen 112
 - zu Partien hinzufügen 124
 - zusammenführen 63, 64, 67, 70
 - zusätzliche Notenzeilen 680
 - zwischen Gruppen verschieben 123
- Spieler-Bereich 85, 86
- anzeigen 86
 - ausblenden 86
- Spielergruppen 29, 86, 121
- Benennung 122
 - erstellen 122
 - Klammergruppierung 439
 - löschen 122
 - Spieler entfernen 123
 - Spieler hinzufügen 122
 - Spieler verschieben 123
- Spielerkarten 86
- Ein-/Ausblenden-Pfeile 40
- Spielerspuren 345
- Farbige Bereiche 345
- Spieltechnik-spezifische Notenköpfe 752, 754
- Darstellung 756
 - erstellen 755
- Sprachen
- Tastaturbefehle 54, 56
- Sprünge
- eingeben 269
 - Wiedergabe 626
 - Wiederholung 623
- Spuren 344
- Akkorde, *siehe* Akkordspur
 - Arten 344
 - ausblenden 361
 - Automation 349, 350
 - erweitern 361
 - Höhe 361
 - Instrumente, *siehe* Instrumentenspuren
 - Marker 359
 - Pianorollen-Editor 338
 - solo schalten 364
 - Spielanweisungen 348, 349
 - Spieler, *siehe* Spielerspuren
 - stummschalten 364
 - System 280
 - Tempo 75, 352
 - Video 360
 - Zeit, *siehe* Zeitspur
 - zuklappen 361
- Squeezes 583
- eingeben 238–240
- Staccato 426
- eingeben 189
- Standard-Musterseiten
- Komponist 514
 - Textdichter 514
 - Titel 514
 - Tokens 514
- Standard-Partie-Überschriften 296
- Standardeinstellungen
- Balkengruppierung 455
 - Bindebögen 285
 - Dynamikanweisungen 285
 - Layouts 131
 - Notenabstand 324
 - Notenzeilen-Spationierung 326, 327
 - Notenzeilengruppen 470
 - Partie-Überschriften 296
 - Tastaturbefehle 10, 52, 55
 - Wiedergabevorlage 369
- Stapelreihenfolge
- Vorzeichen 421, 422
- Stärke
- Artikulationen 426
 - Durchstreichung von Vorschlägen 518
 - Dynamikanweisungen 489
 - Haltebögen 713
 - Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 512
- starker Swing 370
- Startbereich 36
- Statusanzeige 40
- Statuszeile 15, 40
- Ansichtstypen 42
 - Auswahlwerkzeuge 41
- Steinberg Hub 58
- Projekte öffnen 61, 62
- Stickings 749
- Stile
- Atemzeichen 523
 - Bindebögen 663, 664
 - Darstellung 286
 - Fermaten 521
 - Glissando-Linien 578, 579
 - Haltebögen 712, 713
 - Jazz-Artikulationen 584
 - Niente-Gabeln 495
 - Ränder 297
 - Taktarten 723, 724
 - Tempomarkierungen 693, 702
 - Zäsuren 523
 - zurücksetzen 286
- Stille
- Elemente stummschalten 366
 - Gabeln 494
- Stimmen 764
- ändern 292, 293, 769
 - anzeigen 639
 - Artikulationen 428
 - ausblenden 639
 - Ausrichtung 764
 - auswählen 278
 - Bindebögen 657
 - Dynamikanweisungen 217, 218, 494
 - Eingabemarke 149, 164
 - eingeben 164
 - Farben 764, 765

- Stimmen (*Fortsetzung*)
- Fermaten [523](#), [525](#)
 - Filter [283](#)
 - Halsrichtung [687](#), [690](#), [760](#), [761](#), [764](#), [767](#)
 - Haltebögen [709](#), [710](#), [714](#)
 - hinzufügen [164](#)
 - Inhalt tauschen [293](#)
 - löschen [766](#)
 - MIDI-Aufnahme [185](#)
 - neu erstellen [164](#)
 - Noten verschieben [291](#)
 - Pausen [645](#), [647](#), [651](#)
 - Perkussions-Kits [760](#), [761](#)
 - Platzierung [764](#)
 - Position [764](#)
 - Punktierungen [556](#)
 - Regionen mit Strichnotation [639](#)
 - Reihenfolge [767](#)
 - Reihenfolge umdrehen [766](#)
 - Rhythmusstriche [166](#), [638](#)
 - Richtung [638](#)
 - Schlagzeuge [117](#)
 - Schrägstriche [166](#), [292](#)
 - Spaltenindex [767](#)
 - Stapelreihenfolge für Vorzeichen [421](#)
 - Striche [637](#), [768](#), [769](#)
 - Taktpausen [170](#)
 - Verbalkung [689](#)
 - Vorschläge [517](#)
 - wechseln [164](#)
- Stimmen mit Strichnotation [768](#)
- Bereiche [264](#), [636](#)
 - Einblendfeld [264](#)
 - Eingabemarke [149](#), [166](#)
 - eingeben [166](#)
 - Halsrichtung [690](#)
 - mehrstimmige Kontexte [637](#)
 - Notenzeilenposition [638](#)
 - Perkussions-Kits [113](#), [158](#), [769](#)
 - verschieben [638](#)
 - vertikale Position [638](#)
- Stimmen-übergreifende Bindebögen [657](#)
- eingeben [657](#)
 - Länge [657](#), [660](#)
 - verschieben [657](#), [659](#)
- Stimmen-übergreifende Haltebögen [709](#), [710](#)
- Stimmspaltenindex [764](#), [767](#)
- Reihenfolge umdrehen [766](#)
- Stimmungssysteme, *siehe* tonale Systeme
- streichen [600](#)
- eingeben [246](#), [249](#), [250](#)
- Striche [516](#), [636](#)
- Bereiche, *siehe* Regionen mit Strichnotation
 - Bindebögen [663](#)
 - halslos [769](#)
 - Haltebögen [712](#)
 - Noten, *siehe* Tremolo-Striche
 - Notenhäse, *siehe* Tremolo-Striche
 - Notenköpfe [550](#)
 - Stimmen, *siehe* Stimmen mit Strichnotation
 - Taktarten [725](#)
 - Tremolos [730](#)–[732](#)
 - Vorschläge [516](#), [517](#), [519](#)
- Strichnotation [636](#)
- Strophennummern [547](#)
- ausblenden [547](#)
 - einblenden [547](#)
- Studierzeichen [605](#)
- Abfolgen [607](#), [608](#)
 - Arten [608](#)
 - eingeben [257](#)
 - Filter [283](#)
 - löschen [607](#)
 - mehrere Positionen [606](#), [682](#), [683](#)
 - Notenzeilenabhängige Platzierung [605](#)
 - Platzierung [605](#)
 - Position [605](#), [606](#)
 - Präfixe [609](#)
 - Reihenfolge [607](#)
 - Suffixe [609](#)
 - verschieben [606](#)
 - vertikale Positionen [682](#)
- Stufen
- Akkordsymbole [220](#)
 - Nashville-Zahlen [221](#)
 - Notenköpfe [553](#)
 - stumme Notenköpfe [552](#)
 - stummschalten
 - deaktivieren [366](#), [372](#)
 - Elemente [366](#)
 - Instrumente [365](#)
 - Noten [284](#), [366](#)
 - Spuren [364](#), [372](#)
- subito
- Dynamikanweisungen [214](#), [216](#)
- Substitutions-Fingersätze [508](#)
- Griffe [508](#)
 - Position [508](#)
- suchen
- Ensembles [88](#)
 - Instrumente [88](#)
 - Tastaturbefehle [54](#), [55](#)
- Suffixe
- Dynamikanweisungen [495](#), [496](#)
 - Studierzeichen [609](#)
 - Timecodes [615](#)
- Sul ponticello [600](#)
- eingeben [246](#), [249](#), [250](#)
- Sul tasto [600](#)
- eingeben [246](#), [249](#), [250](#)
- Sustainpedal [590](#)
- Anweisungen für erneutes Betätigen/ Niveauänderungen entfernen [592](#)
 - erneutes Betätigen [251](#), [253](#), [591](#)
 - Fortsetzungslinien [596](#)
 - MIDI-Controller [599](#)
 - MusicXML-Import [599](#)
 - Niveauänderungen [251](#), [253](#), [591](#)
- SVG-Dateien [416](#)
- exportieren [405](#)
 - Farbe [409](#)
 - Layout-Nummern [131](#)
 - Schriften [409](#)
- Swing-Wiedergabe [369](#)
- aktivieren [204](#), [371](#)
 - deaktivieren [371](#)

- Swing-Wiedergabe (*Fortsetzung*)
 Einblendfeld 204
 Triolen 370
 Verhältnisse 370
- Symbole
 Akkorde 471
 Eingabemarke 149
 Ornamente 558
 Pedallinien 595
 Spielanweisungen 600
 Taktpausen 651
 Taktwiederholungen 628, 634, 635
- synchronisierend
 Videos zur Musik 134
- Synkopierung
 Halsstummel 464
- System-Spationierung 326, 327
 ändern 327
 Ausrichtung 305, 326, 328
 Standardeinstellungen 326–328
- Systeme
 Abschnitte 623
 Abstände 623
 auswählen 278, 279
 Breite 304
 Coda-Lücke 625
 divisi 686
 Einrückungen 670, 675, 684
 Einrückungen ändern 684
 festlegen pro Seite 310
 Notenzeilenbeschriftungen 684
 Spationierung, *siehe* System-Spationierung
 Spur, *siehe* Systemspur
 Takte festlegen 310
 Taktzahlen 441
 Text, *siehe* Systemtext
 Timecodes 617
 Tonalität 529
 trennen 623
 Trennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen
 Trillerzeichen 561
 Umbrüche, *siehe* Systemumbrüche
 Verteilen 310
 vertikale Position, *siehe* System-Spationierung
- Systemformatierung 313
 in andere Layouts kopieren 315
- Systemobjekte 682
 Größe 675, 677, 678
 Positionen 683
 Studierzeichen 605, 606
 Taktarten 722
 Tempomarkierungen 692, 695
 Text 275
 Wiederholungsenden 619, 621
 Wiederholungsmarker 625
- Systemspur 280
 ausblenden 281
 Noten auswählen 282
 Noten löschen 432
 Takte eingeben 212
 Zählzeiten eingeben 212
- Systemtext 682
 eingeben 275
 mehrere Positionen 683
 notenzeilenabhängige Platzierung 324
 Nozenzeilenpositionen 682
 Rahmen 323
- Systemtrennzeichen 681
 ausblenden 681
 Breite 682
 einblenden 681
- Systemumbrüche 297, 312
 automatisch 310
 Bindebögen 665
 divisi 686
 Einfügen 312
 Haltebögen 708
 Hinweise 287, 312, 313
 in andere Layouts kopieren 313–315
 löschen 313
 Notenzeilen-Spationierung 327
 Taktwiederholungen 310, 312
- ## T
- Tabla-Notation 763
- Tacets 30, 307
 Absatzstil 307
 anzeigen 308
 ausblenden 308
 formatieren 307
 Ränder 309
 Spieler aus Partien entfernen 124
 Text 309
- Taktarten 716
 additive 717
 alternierende 717
 ändern 285, 433
 Arten 197, 717
 Aufschläge 719
 Auftakte 197, 200, 201, 717, 719, 720
 ausblenden 727
 austauschbare 717
 Balkengruppierung 454, 466, 467
 benutzerdefiniert 717
 Bereich 198
 Darstellung 717, 728
 Design 728
 einblenden 727
 Einblendfeld 197
 einfache 717
 Einfügen-Modus 433
 eingeben 24, 196, 197, 200, 201, 433
 Filter 283
 groß 721
 Größe 722
 Haltebögen 709
 Hinweise 287, 727
 Höhe 717
 Klammern 197, 200, 725
 Klick 183
 löschen 728
 mehrere Positionen 682, 683
 MIDI-Aufnahme 183

Taktarten (*Fortsetzung*)

- Nenner 724
- Notengruppierung 466
- Notenköpfe 724
- offen 717, 724
- ohne Zweierpotenz 717
- Pausengruppierung 466
- Platzierung 717
- Polymeter 200, 201
- Position 722, 726
- Schrift 717
- Schriftstile 728
- Stile 723, 725
- Systemobjekte 722
- Taktstriche 439
- Taktzahlen 446
- Trennzeichen 725
- über Notenzeile 722
- unregelmäßige 717
- verbundene 717
- verklammerte Gruppen 721
- verschieben 726
- vertikale Position 721, 722
- vertikale Positionen 682, 683
- Zähler 724
- Zählzeitgruppen 724
- zusammengesetzte 717

Taktarten ohne Zweierpotenz 717

Taktbezeichnungen-Abschnitt 198

Takte 431

- Anzeige 374, 376
- Auftakte 719, 720
- auswählen 282
- Bereich 210, 211
- Dauer 433
- Einblendfeld 208, 210
- eingeben 208, 210–212
- Festlegen der Anzahl pro System 310
- Glissando-Linien 579
- Gruppierung 634, 635
- Inhalt löschen 432
- löschen 208, 431, 432
- Mehrtaktpausen 650, 651
- Taktpausen 170, 649, 651
- Teilungen 433
- Timecodes 617
- trennen 433
- verbinden 434
- Wiederholungssymbole 628
- Zahlen 441

Taktpausen 649

- ausblenden 649
- einblenden 649
- eingeben 170, 208
- Mehrtaktpausen 651
- verschieben 651

Taktstriche 436

- Arten 209, 436
- Benutzerdefinierte Verbindungen, *siehe*
- Taktstrichverbindungen
- Bereich 210, 213
- doppelte 436
- Dynamikanweisungen 491

Taktstriche (*Fortsetzung*)

- Einblendfeld 208, 209, 212
- eingeben 208–210, 212, 213, 433
- einzelne 436
- Fermaten 526
- gestrichelt 436
- Hinweise 287
- kurz 436
- letzte 436
- löschen 437
- Notenzeilen 438, 439
- Notenzeilengruppen 439, 470
- Skalierungsfaktor 436
- Stärke 436
- Taktarten 439
- Tick 436
- Tonarten 531
- Triole 209
- über Notenzeilen hinaus 438, 439
- Verbindungen 438, 470
- verschieben 438
- Vorschläge 518
- Wiederholung 436, 627
- Zäsuren 235

Taktstrichverbindungen 438, 439

Taktwiederholungen 628

- ändern 285, 629
- Anzahl ändern 632
- Anzeigeoptionen 631
- Arten 264
- Bereich 264
- Bereiche 628
- Dynamikanweisungen 629
- Einblendfeld 264
- eingeben 264, 273
- Filter 283
- Frequenz 633
- Griffe 630
- Gruppierung 634, 635
- Hervorhebungen 628, 631
- Klammern 633
- Länge 630
- Länge der Phrase 285, 629
- löschen 289
- Mehrtaktpausen 651
- Rahmenumbrüche 311
- Schriftstil 631
- Symbole 634
- Systemumbrüche 312
- Taktzahlen 443
- verbinden 651
- verschieben 630
- Verteilen 310
- Wiedergabe 285, 629
- Zählzeiten 631, 632
- Zählzeiten ausblenden 633

Taktzahlen 440

- Absatzstile 441
- Alternativ 450
- ändern 448
- Änderungen der Abfolge 447
- Auftakte 719
- ausblenden 444, 446

Taktzahlen (*Fortsetzung*)

- Bereiche 443
- Darstellung 440
- einblenden 444
- Einfassungen 440, 442
- Einzelstimmen-Layouts 443
- Folgende Wiederholungen 450
- fortlaufende Ansicht 42
- Frequenz 441
- Hilfe 444
- Hinweise 287
- Layout-Optionen 440
- löschen 448
- Notenzeilenabhängige Platzierung 446
- Position 444, 445
- Schrift 440, 441
- Standardeinstellungen 440
- Taktarten 446
- untergeordnet 449
- verschieben 445
- Wiederholungsabschnitte 450
- zur primären Abfolge zurückkehren 450

Tap-Tempo 204

Tastaturbefehle 10, 52

- Artikulationen 189
- entfernen 56
- festlegen 51
- finden 55
- Fortlaufende Ansicht 50
- Maps 54
- MIDI 56
- Seitenansicht 50
- Solo schalten 365, 366
- Sprachen 56
- stumschalten 365, 366
- suchen 54, 55
- Tastatur-Layouts 56
- Wiedergabe 363
- zurücksetzen 57
- zuweisen 55

Tastaturen

- Layouts 56
- Tastaturbefehle-Maps 54

Tastenkombinationen, *siehe* Tastaturbefehle tauschen

- Noten 292
- Notenreihenfolge 766
- Notenzeilen 292
- Stimmen 293

Teilbalken 453

Tempo 692

- ändern 356
- Änderungen löschen 356
- aufnehmen 367
- bearbeiten 352
- Bereich 701
- bpm 700
- eingeben 354
- Festes Tempo 367, 374
- finden 259, 613
- Metronomangaben 700
- MIDI-Aufnahme 367
- Spuren, *siehe* Tempospuren

Tempo (*Fortsetzung*)

- Standard 692, 698
- Tempo folgen 367, 374
- Wiedergabe-Modus 352
- zeichnen 352
- Tempo finden (Dialog) 259
- Tempo-Bereich 204
- Tempogleichungen 703
 - Bereich 204
 - Einblendfeld 203
 - eingeben 203, 204
- Tempomarkierungen 692
 - abgekürzt 694
 - absolute Tempoänderungen 204, 693
 - allmähliche Tempoänderungen 204, 693, 702
 - ändern 285, 694, 699, 700
 - Arten 202, 204, 693
 - ausblenden 697
 - Ausrichtung 695
 - auswählen 278
 - Bereich 204
 - Darstellung 699
 - einblenden 697
 - Einblendfeld 202
 - eingeben 202, 204, 206, 207
 - Filter 283
 - finden 259, 613
 - formatieren 703
 - Formatieren 703
 - Fortsetzungslinien 692, 702, 703
 - Gleichungen, *siehe* Tempogleichungen
 - Griffe 696
 - Größe 693
 - Hinweise 287, 697, 699
 - Klammern 698, 699
 - Komponenten 698, 699
 - Länge 696
 - löschen 698
 - mehrere Positionen 682, 683, 695
 - Metronomangaben 285, 692, 700, 701
 - Platzierung 695
 - poco a poco 695
 - Position 695
 - relative Tempoänderungen 204, 693, 701
 - Schriften 693
 - Stil 703
 - Tempo zurücksetzen 204, 693
 - Text 285, 693, 694
 - verschieben 355, 696
 - vertikale Positionen 682
 - Wiedergabe 367, 692, 698, 701, 702
 - Wiederholungen 367
 - Zählzeiteinheiten 285, 700
- Tempospur exportieren (Dialog) 77
- Tempospur importieren (Dialog) 75
- Tempospuren 75, 352
 - Dialog 75, 77
 - exportieren 77
 - importieren 75
- Tenuto 426
 - eingeben 189

- Text
- abgekürzter Tempotext 694
 - Arten 318
 - Ausrichtung 276
 - bearbeiten 277
 - Dynamikanweisungen 495, 496
 - Editor, *siehe* Texteditor
 - eingeben 275
 - expressiv 488, 495
 - Filter 283
 - formatieren 276
 - Glissando-Linien 580
 - Liedtext 538, 540
 - Marker 258, 610, 611
 - mehrere Positionen 682, 683
 - Notenschriften 316
 - notenzeilenabhängige Platzierung 324
 - Pedallinien 597, 598
 - Rahmen 323
 - Spielanweisungen 600, 602
 - Standardeinstellungen 275
 - Studierzeichen 605
 - Systemtext 275, 682
 - Tacets 309
 - Tempomarkierungen 285, 694
 - Titel der Partien 126
 - Token, *siehe* Token
 - Wiederholungsmarker 624
- Textdichter 94
- Standard-Musterseiten 514
 - Text-Token 318
- Texteditor 276, 277
- Schreiben-Modus 276
- Textobjekte 318
- bearbeiten 277
 - identifizieren 318
- Textrahmen
- identifizieren 318
 - laufende Überschriften 303
 - Partie-Überschriften 303
- thru
- MIDI 183
- Tick
- Atemzeichen 523
- Tiefe
- eingebettete Triolen/N-tolen 735
- tiefe Noten
- Triller 571
- TIFF-Dateien 416
- Auflösung 416
 - exportieren 405
 - Farbe 409
 - Layout-Nummern 131
- Timecodes 615
- ändern 133, 612, 616
 - Bereich 258
 - Dialog 133
 - Drop-Frame 615
 - eingeben 257
 - Frequenz 617
 - kein Drop-Frame 615
 - Marker 258, 259
 - Notenzeile 616
- Timecodes (*Fortsetzung*)
- Notenzeilen-Spationierung 328
 - ohne Drop-Frame 615
 - Partien 93
 - Startwerte 616
 - Tempo 259
 - Transport-Fenster 374, 376
 - Versatz 616
- Titel
- ändern 94, 126
 - anzeigen 301
 - ausblenden 301, 303
 - einblenden 303
 - hinzufügen 94
 - laufende Überschriften 303
 - Partie-Überschriften 303
 - Partien 125, 126, 296
 - Projekte 125
 - Sätze 296
 - Standard-Musterseiten 514
 - Text-Token 318
 - Vorlagen 296
- Titelzeile 514
- Projektinformationen 514
 - Spielerliste 318
- Titelseiten
- Text-Token 318
- Token 318
- Datum 321
 - Partien 319, 320
 - Projektinformationen 319
 - Römische Ziffern 320
 - Seitenzahlen 320
 - Zeit 321
- Tokens 318
- Dateinamen, *siehe* Variablen
 - Musterseiten 514
 - Partie-Überschriften 296
 - Partien 125
 - Projektinformationen 94, 125
 - Titel 125
- tonale Systeme 529
- benutzerdefiniert 530
 - Bereich 195
 - Unterteilungen der Oktave 529
- Tonarten 527, 716
- ändern 285
 - Änderungen 527, 531
 - Angaben, *siehe* Tonarten
 - Arten 192, 528
 - atonal 529
 - ausblenden 530
 - benutzerdefinierte 530
 - Bereich 193, 195
 - Dur 528
 - Einblendfeld 192, 194
 - eingeben 25, 192-195
 - enharmonisch äquivalent 533
 - Erinnerung 534
 - Filter 283
 - Hinweise 287, 530
 - Instrumente ohne 530, 534
 - keine 529

- Tonarten (*Fortsetzung*)
- löschen 530
 - mehrere 531
 - Moll 528
 - offen 529
 - Platzierung 531
 - Polytonalität 194, 195
 - Position 531
 - Schlüssel 531
 - Skalen 528
 - Taktstriche 531
 - tonale Systeme 529, 530
 - transponieren 183, 532
 - transponierende Instrumente 130, 534
 - Unterteilungen der Oktave 529
 - verschieben 532
 - Vorzeichen 527
- Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen (Bereich) 193
- Tonhöhe
- ändern 179–181
 - Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen 178
 - eingeben 153
 - Jazz-Artikulationen 582
 - Klingende 130
 - mikrotonal 424, 529
 - Noten 180
 - Noteneingabe 155
 - Notenköpfe 549, 553
 - Oktavzeichen 229, 230, 482
 - Schlüssel 228, 229, 477
 - Tonarten 527
 - Transponierende 130
 - Triller 566, 568, 569, 571
 - Vorzeichen 169, 420
- Tonhöhe eingeben
- ändern 153
- Tonhöhe von Noten verändern 181
- transponieren 181
- Akkordsymbole 129, 471
 - Dialog 181
 - Einblendfeld 178
 - Expression-Maps 380
 - Instrumente, *siehe* transponierende Instrumente
 - Layouts 127, 129
 - Noten 178–181, 183, 342
 - Notenzeilenbeschriftungen 672
 - Oktaven 179
 - Schlüssel 481
 - Selektionen 183
 - Tonarten 183, 531, 532
 - Tonhöhe, *siehe* transponierte Notation
- Transponieren-Dialog 181, 183, 532
- transponierende Instrumente 109, 129, 481, 667
- Akkordsymbole 475
 - Instrumenten-Transposition 671, 672
 - Notenzeilenbeschriftungen 667, 671, 672
 - Schlüssel 480, 481
 - Tonarten 130, 528, 531, 534
- transponierende Layouts
- Tonhöhe eingeben 153
- transponierte Notation 130
- Akkordsymbole 129, 475
 - Anzeige 129
 - einblenden 129
 - Einzelstimmen-Layouts 127, 129
 - Instrumenten-Transposition 671
 - Layouts 129
 - Noteneingabe 153
 - Notenzeilenbeschriftungen 667, 671
 - Schlüssel 480, 481
 - Statusanzeige 40
- Transport 374
- Abspielmarke 362
 - Basisoptionen 32, 34
 - Fenster 31, 374
 - Position der Abspielmarke 374, 376
 - Wiederholungen 367
- tre corde 590
- Tremblements 558
- Tremolo-Striche 730, 732
- Anzahl ändern 732
- Tremolos 730
- Arten 263, 730
 - Artikulationen 394
 - Bereich 264, 271
 - Einblendfeld 263, 270
 - eingeben 263, 264, 270, 271
 - Einzelnoten, *siehe* Einzelnoten-Tremolos freie 730
 - Geschwindigkeit 732
 - Haltebogenketten 731
 - löschen 732
 - mit mehreren Noten, *siehe* Tremolos mit mehreren Noten
 - Platzierung 731
 - Position 731, 733
 - Striche, *siehe* Tremolo-Striche
 - Triolen und N-tolen 730
 - vorgegebene 730
 - Wiedergabe 394
 - Winkel 731
- Tremolos mit mehreren Noten 730
- Arten 263
 - Einblendfeld 263
 - eingeben 270, 271
 - Geschwindigkeit 732
 - löschen 732
 - verschieben 733
- trennen
- Balken 454
 - Haltebögen 711
 - Mehrtaktpausen 650
 - Partien 294
 - Projektfenster 48
 - Regionen mit Strichnotation 640
 - Takte 433
- Trennpunkt
- MIDI-Import 71
- Trennzeichen
- Fingersätze 511
 - Systeme, *siehe* Systemtrennzeichen
 - Taktarten 725
 - Timecodes 615

- Triller [558](#), [561](#), [583](#)
 Anfangsposition [561](#)
 Anfangstonhöhe [571](#)
 Ausrichtung [561](#)
 Darstellung [567](#), [568](#)
 Einblendfeld [236](#)
 eingeben [236](#), [237](#), [239](#), [240](#)
 Erweiterungslinien, *siehe* Trillerlinien
 erzeugte [570](#)
 Filter [283](#)
 gesampelte [570](#)
 Geschwindigkeit [562](#), [569](#), [570](#)
 Griffe [563](#)
 Hilfsnoten [567](#)
 Hollywood-Stil [567](#)
 Intervalle [236](#), [564](#), [565](#), [567](#), [568](#)
 Länge [563](#)
 löschen [289](#)
 Notenzeilenabhängige Platzierung [560](#)
 Platzierung [559](#)
 Position [559](#), [561](#)
 Tonhöhe [571](#)
 verschieben [559](#), [560](#)
 Vorschläge [569](#)
 Vorzeichen [567](#), [568](#)
 Wiedergabe [569](#), [570](#)
 Zeichen ausblenden [561](#)
 Zeilen, *siehe* Trillerlinien
- Triller im Hollywood-Stil [567](#)
 einblenden [568](#)
 Intervalle [568](#)
 Position [568](#)
- Trillerintervalle [564](#), [565](#), [568](#)
 ändern [566](#)
 anzeigen [565](#)
 Anzeigen [564](#)
 ausblenden [565](#)
 Darstellung [567](#), [568](#)
 Hilfsnoten [567](#)
 Hollywood-Stil [567](#)
 mikrotonal [565](#)
 Position [568](#)
 Vorzeichen [567](#)
- Trillerlinien [562](#), [563](#)
 anzeigen [563](#)
 ausblenden [563](#)
 Geschwindigkeit [562](#), [563](#)
 Länge [563](#)
- Triolen [734](#)
 eingeben [139](#), [174](#), [175](#)
 Swing-Wiedergabe [369](#), [370](#)
- Triolen und N-tolen [734](#)
 Arten [175](#), [734](#)
 Artikulationen [428](#), [736](#)
 ausblenden [742](#)
 Balken [463](#), [739](#)
 Bindebögen [736](#)
 Darstellung [740](#)–[742](#)
 einblenden [742](#)
 Einblendfeld [174](#), [175](#)
 eingeben [174](#), [735](#), [736](#)
 eingebettete Triolen/N-tolen [735](#)
 Endposition [740](#)
- Triolen und N-tolen (*Fortsetzung*)
 Filter [283](#)
 formatieren [742](#)
 Griffe [739](#)
 Haken [739](#)
 Hinweise [287](#)
 horizontale Klammern [741](#)
 in normale Noten umwandeln [737](#)
 invertieren [740](#)
 Klammern, *siehe* Triolen-/N-tolen-Klammern
 löschen [737](#), [738](#)
 Noten [736](#)
 Notenzeilenabhängige Platzierung [740](#)
 Perkussions-Kits [749](#)
 Platzierung [734](#)
 Position [734](#)
 Quantisierung [72](#)
 Skalierung aufheben [737](#)
 Swing-Wiedergabe [369](#), [370](#)
 Tremolos [730](#)
 Umwandeln von Noten in [736](#)
 Verhältnisse [741](#), [742](#)
 verschieben [737](#), [742](#)
 Vorzeichen [736](#)
 Zahlen [741](#), [742](#)
 Zählzeiteinheiten [175](#)
- Triolen-/N-tolen-Klammern [739](#)
 anzeigen [740](#)
 ausblenden [740](#)
 Endposition [740](#)
 Griffe [739](#)
 Haken [739](#)
 horizontal [741](#)
 Position [734](#)
- Triolen-/N-tolen-Verhältnisse, *siehe* Triolen-/N-tolen-Zahlen
- Triolen-/N-tolen-Zahlen [741](#), [742](#)
 ausblenden [742](#)
 Darstellung [742](#)
 horizontale Position [742](#)
- Türkische Musik
 Unterteilungen der Oktave [529](#)
- tutti [686](#)

U

- überlappend
 Artikulationen [429](#)
 Bindebögen [665](#)
 Haltebögen [705](#)
 Regionen mit Strichnotation [637](#)
 Vorzeichen [421](#), [422](#)
- übermäßig
 Akkordsymbole [221](#)
- Überschriften
 Partien [296](#)
- Übersetzungs-Liedtext [537](#)
 Einblendfeld [255](#)
 Zeilen ändern in [544](#)
- übertragen
 Eigenschaften [316](#)
 Einzelstimmenformatierung [313](#), [315](#)

umbenennen
 Instrumente 105
 Layoutnamen 105
 Layouts 129
 Partien 125
 Perkussions-Kits 113
 Schlagzeuge 113
 Spieler 104
 Spielergruppen 122

Umbrüche
 Rahmen 311
 Seite 311
 System 312

umdeuten
 Akkordsymbole 475
 Noten 168
 Vorzeichen 168

umdrehen 286, 663

Una-Corda-Pedal 590
 MIDI-Controller 599

ungestimmte Perkussion 744
 Anweisungen 600
 Artikulationen 394, 748
 Darstellungsarten 113, 744, 750, 751
 Dynamikanweisungen in Kits 750
 einzelne Instrumente 744
 Ghost Notes 747
 Gruppen 117
 Gruppen benennen 118
 Halsrichtung 113, 161, 760, 761
 Kits 111, 113, 744, 745
 Kits exportieren 745, 746
 Klammern 747
 Kratzen 600
 Legenden 757, 758
 MIDI-Dateien 762
 MusicXML-Dateien 762
 Notation für indische Trommeln 763
 Notationselemente 748
 Noten verschieben 748
 Noteneingabe 158, 160, 161, 339
 Notenköpfe 752, 755
 Notenzeilen 113, 750, 751
 Notenzeilenbeschriftungen 673
 Percussion-Maps 379, 389, 390
 Raster-Kit-Darstellung 117–120
 Reihenfolge der Instrumente 119
 Rhythmusstriche 113, 769
 Schlagzeuge 117, 745
 Spielanweisungen 394, 747, 749, 752, 754
 Stickings 749
 Stimmen in Kits 760
 Tremolos 394
 Triolen und N-tolen 749
 Wiedergabe 379, 389, 390, 394, 752
 Wiedergabe-Modus 339, 761

Unisoni 686
 alteriert 691

Universal Indian Drum Notation (universelle Notation für indische Trommeln) 763

unkomprimierte MusicXML 68, 69

unregelmäßig
 Taktarten 717
 Takte als Auftakte 720

unterer Bereich 38

untergeordnete Taktzahlen 449
 hinzufügen 449

Unterschneidung 422

Unterteilungen der Oktave 529
 EDO 529
 tonale Systeme 530

V

Variablen 407

Ventile
 Fingersätze 511

Verbalkung 452, 453, 464
 Ecken 462
 gefächert 464
 Griffe 457
 große Tonhöhenbereiche 519
 Gruppierung 452, 453, 466
 Halsrichtung 455, 460
 Halsstummel, *siehe* Halsstummel
 Haltebögen 171
 invertieren 455
 mehrere Notenzeilen 460
 Metrum 467
 Neigungen 456, 457, 519
 Noten 452
 Notenzeilen-übergreifend 458, 460
 Notenzeilenabhängige Platzierung 455
 optische Notenzeilen-übergreifende
 Spationierung 460
 Primäre Balken 462
 Richtung 453, 457
 sekundäre Balken 462, 463
 Spationierung 460
 Taktarten 454, 467
 teilweise 453
 trennen 454
 Triolen und N-tolen 463
 Verbalkung aufheben 453
 Vorschläge 519
 zentrierte Balken 457, 458
 zurücksetzen 455, 456, 458

verbinden
 Bindebögen 285, 660–662
 Dynamikanweisungen 285, 503–505
 Gruppen von Dynamikanweisungen 501
 Namen der Partien 125
 Percussion-Maps mit VST/MIDI 379
 Titel der Partien 125

Verbindung 434
 Pausen 647, 650, 651
 Punktierungen 556
 Takte 434
 Taktwiederholungen 651

Verbindung aufheben
 Bindebögen 662
 Dynamikanweisungen 505

- Verbindungen
 Notenzeilen mit Taktstrichen 439
 Taktstriche 438, 470
- Verbindungslinien
 Dynamikanweisungen 500
 Zäsuren 235
- verbundene Taktarten 717
- Verhältnisse
 Notenabstand 325
 Swing-Wiedergabe 370
 Triolen und N-tolen 741
 Vorschläge 518
- Vermeidung von Zusammenstößen
 Artikulationen 429
 Bindebögen 658, 665
 fortlaufende Ansicht 328
 Haltebögen 705
- vermindert
 Akkordsymbole 221
- Vermischung
 Vorzeichen 421
- Versätze
 Stimmspalten 766, 767
 Timecodes 133, 616
 Videos 133
 zurücksetzen 287
- verschachtelte Unterklammern 469
- verschieben
 Abspielmarke 362
 Akkordsymbole 473
 Akkordsymbole-Einblendfeld 223
 Ansicht 42
 Arpeggio-Zeichen 575
 Automations-Events 351
 Bindebögen 657, 659
 Dynamikanweisungen 491, 500
 Eingabemarke 153, 174
 Jazz-Artikulationen 584
 Liedtext 542
 Liedtext-Einblendfeld 256
 Marker 612
 MIDI-Daten 351
 Noten 291, 324, 340, 458, 556, 748
 Oktavzeichen 484
 Ornamente 559, 560
 Partie-Überschriften 302
 Pausen 324, 525, 651
 Pedallinien 593
 Regionen mit Strichnotation 641
 Registerkarten 48, 49
 Rhythmusstriche 638
 Schlüssel 478
 Spielanweisungen 601
 Studierzeichen 606
 Taktarten 726
 Taktpausen 651
 Taktstriche 438
 Taktwiederholungen 630
 Taktzahlen 445
 Tempomarkierungen 355, 696
 Tonarten 532
 Tremolos 733
 Triolen und N-tolen 737
- verschieben (*Fortsetzung*)
 von Instrumenten zwischen Spielern 112
 Vorschläge 556
 Wiederholungsenden 621
 Wiederholungsmarker 625
- Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 512
 Richtung 512, 557
 Stärke 512
 Winkel 512
- Versionen
 Dateien 63
- verteilen 310
 in andere Layouts kopieren 313, 315
 Systeme pro Rahmen 310
 Takte pro System 310
- Verteilung
 Notenzeilen pro Rahmen 305
- vertikale Abstände
 Notenzeilen, *siehe* Notenzeilen-Spationierung
 Ossia-Notenzeilen 680
 Perkussions-Kits 120
 Systeme, *siehe* System-Spationierung
 Tacets 309
- vertikale Ausrichtung
 Notenzeilen 305, 326, 328
 Systeme 305, 326, 328
- vertikale Position
 Akkordsymbole 473
 ändern 286
 Artikulationen 428, 429
 Atemzeichen 524
 Bindebögen 653
 Dynamikanweisungen 489
 Elemente umkehren 286
 Fermaten 523
 Fingersätze 507
 Haltebögen 705
 Instrumente 106
 Layouts 131
 Liedtext 535, 537, 541
 Marker 610, 616
 Notenzeilen 305, 326–328
 Ornamente 559
 Partie-Überschriften 296, 302, 303
 Pausen 523, 645
 Pedallinien 592
 Rhythmusstriche 638
 Spielanweisungen 600, 601
 Spieler 106
 Studierzeichen 605, 606, 682, 683
 Systeme 305, 326–328
 Systemobjekte 683
 Systemtext 683
 Tacets 309
 Taktarten 682, 721, 722, 726
 Taktzahlen 445, 446
 Tempomarkierungen 682, 683, 695
 Text 324, 682
 Timecodes 616
 Tremolos 731
 Triller 559
 Triolen und N-tolen 734
 Wiederholungsenden 621, 682, 683

- vertikale Position (*Fortsetzung*)
 Wiederholungsmarker 625, 683
 Zäsuren 524
- vertikale Stapelreihenfolge
 Vorzeichen 421, 422
- Vibrato 600
 eingeben 246, 249, 250
- Videoeigenschaften-Dialog 133
- Videos 132
 Anfangsposition 134
 Audio 136, 372
 ausblenden 135
 Bereich 258
 Bildfrequenz 137
 Dialog 133
 entfernen 136
 erneut laden 134
 Fenster 135, 136
 Finden 134
 Formate 132
 Größe 136
 hinzufügen 134
 Lautstärke 136
 Marker 359, 610
 Mixer 372
 Partien 93
 Spur 360
 synchronisierend 134
 Timecodes 615, 616
- Viertelnoten 141
 Swing-Wiedergabe 369, 370
 Tempogleichungen 703
- Vierteltöne 424, 530
 transponieren 178
 Vorzeichen 424
- Viervierteltakt 527, 717
 eingeben 197
- Viervierteltakt kappen 527, 717
 eingeben 197
- Vivace 692
 eingeben 202, 204, 206, 207
- Vollbildmodus 50
- Voltenklammern, *siehe* Wiederholungsenden
- Vorgegebene Tremolos 730
- vorherige Versionen 63
- Vorlagen 60
 Ensembles 88, 107
 Kategorien 60
 Klammern 60
 Musterseiten 296
 neue Projekte 58
 Notenzeilen 60, 470
 Notenzeilengruppen 60, 470
 öffnen 11
 Partie-Überschriften 296
 Seiten 296
 Spieler 88, 107
 Titel 296
 Wiedergabe 334, 368, 369, 377
- Vorschläge 516
 Arpeggio-Zeichen 575
 Arten 519
 Balken 519
- Vorschläge (*Fortsetzung*)
 Bindebögen 517, 654, 655
 Darstellung 519
 Eingabemarke 149, 172
 eingeben 139, 172
 Größe 518, 555
 invertieren 517
 löschen 289
 Notenhäse 517, 519
 Pedallinien 594
 Platzierung 517
 Position 517, 518
 Register 179
 Schlüssel 479
 Standardeinstellungen 517
 Stimmen 517
 Striche 517, 518
 Taktstriche 518
 Tonhöhe 179
 transponieren 183
 Triller 569
 verschieben 556
- Vorzeichen 420
 Akkorde 422
 Akkordsymbole 475
 alterierte Primen, *siehe* alterierte Primen
 ändern 169
 anzeigen 421, 565
 Aufhebung 424
 ausblenden 421, 565
 Bereich 141, 195
 Darstellung 421
 eingeben 167
 enharmonische Gegenstücke 168
 Erinnerung 424
 Haltebögen über Umbrüche 421, 708
 Hinweise 287
 Klammern 421, 424
 löschen 420
 MIDI-Eingabe 169
 mikrotonal 424
 Ornamente 558, 568
 Regeln für Dauer, *siehe* Regeln für
 Vorzeichendauer
 Spationierung 422
 Stapelreihenfolge 421, 422
 tonale Systeme 530
 Tonarten 527, 533
 Triller 564, 565, 567, 568
 umdeuten 168
 Unterschneidung 422
 Unterteilungen der Oktave 529
 Vermeidung von Zusammenstößen 421, 422
- VST-Instrumente 334
 Bereich 331, 333
 Endpunkte 376
 laden 336
 Percussion-Maps 379
 Schnittstellen 377
 VST2-PlugIns auf die Whitelist setzen 336
 Wiedergabe 376, 380, 389
 Wiedergabevorlagen 368

W

- Walker-Notenköpfe [553](#)
- wannenförmige Notenköpfe [553](#)
- Warnhinweise
 - andere Dorico-Versionen [63](#)
- Wasserzeichen [417](#)
- WAV-Dateien
 - exportieren [78, 79](#)
- wechseln
 - Layouts [12, 32, 45](#)
 - Modi [15](#)
 - Registerkarten [47](#)
- weiße Notenköpfe [549, 550](#)
- Wellenlinien, *siehe* gewellte Linien
- Werkzeuge
 - anordnen [288](#)
 - auswählen [40, 41](#)
 - Timecodes [615](#)
- Werkzeugfelder [14, 40](#)
 - Notationen [138, 144](#)
 - Noten [138, 139](#)
 - Wiedergabe [331, 332](#)
- Werkzeugzeile [12, 32](#)
 - ausblenden [32](#)
 - Optionen der Arbeitsumgebung [32, 33](#)
 - Transportoptionen [32, 34](#)
- Werte
 - Bildfrequenz [133](#)
 - Latenz-Kompensation [187](#)
 - Metronomangaben [285, 700](#)
 - rhythmisches Raster [40, 148](#)
 - Timecodes [133, 616](#)
- Westliche Tonartssysteme
 - Tonarten [527](#)
 - Unterteilungen der Oktave [529](#)
- wichtige Marker [259, 613](#)
- Widmungen [514](#)
 - Text-Token [318](#)
- Wiedergabe [363, 603](#)
 - Abspielmarke [362](#)
 - Abweichungen [396](#)
 - Akkorde [284](#)
 - Akkordsymbole [357, 358](#)
 - Anzahl der Durchläufe [627](#)
 - Arpeggio-Zeichen [575, 576](#)
 - Artikulationen [430](#)
 - Audio exportieren [78, 79](#)
 - Audio-Puffergröße [186, 187](#)
 - Auswahl [363](#)
 - beginnen [363](#)
 - Bindebögen [665](#)
 - Durchläufe [627](#)
 - Endpunkte [376, 377, 379](#)
 - Expression-Maps [380, 381](#)
 - Fader [372](#)
 - Festes Tempo [367](#)
 - Instrumente [380, 389](#)
 - Jazz-Artikulationen [582](#)
 - Kanalzüge [373](#)
 - klicken [374](#)
 - Lautstärke [366, 372](#)
 - Lautstärke zurücksetzen [366](#)
- Wiedergabe (*Fortsetzung*)
 - Linie [362](#)
 - mehrere Fenster [49](#)
 - Metronom [374](#)
 - Mixer [372, 373](#)
 - Noten [284](#)
 - Noten aufnehmen [185](#)
 - Noten ausblenden [639](#)
 - Notenwerte [395](#)
 - Ossia-Notenzeilen [680](#)
 - Patches [376](#)
 - Pausen [521](#)
 - Pedallinien [599](#)
 - Perkussion [379, 389, 390, 752, 754](#)
 - PlugIns [372](#)
 - Programmeinstellungen [51](#)
 - Regionen mit Strichnotation [639](#)
 - Rücklauf [362](#)
 - Schnellvorlauf [362](#)
 - Solo schalten [364–366](#)
 - Spielanweisungen [386, 388, 603](#)
 - Standardeinstellungen [369](#)
 - Standardtempo [692, 698](#)
 - stummschalten [364–366](#)
 - Swing [369, 371](#)
 - Taktwiederholungen [629](#)
 - Tempo [374, 700–702](#)
 - Tempo folgen [367](#)
 - Tempogleichungen [703](#)
 - Triller [569, 570](#)
 - Vorlagen [334, 369, 377](#)
 - Wiedergabevorlage deaktivieren [368](#)
 - Wiederholungen [367, 626, 627](#)
- Wiedergabe-Modus [15, 331](#)
 - Abspielmarke [362](#)
 - Abweichungen [396](#)
 - Bereiche [38, 331, 333](#)
 - Endpunkteinrichtung-Dialog [377](#)
 - Event-Darstellung [337](#)
 - Expression-Maps [380, 386](#)
 - Expression-Maps exportieren [389](#)
 - Fensterelemente [331](#)
 - Instrumente laden [336](#)
 - Kanalzüge [373](#)
 - Mixer [372, 373](#)
 - Noten eingeben [339](#)
 - Noten löschen [343](#)
 - Noten verschieben [340](#)
 - Notenwerte [341, 395, 396](#)
 - Percussion-Maps [389](#)
 - Pianorollen-Editor [338](#)
 - Schlagzeugeditor [339](#)
 - Spuren [344, 361](#)
 - Transport [34, 374](#)
 - ungestimmte Perkussion [761](#)
 - VST2-PlugIns auf die Whitelist setzen [336](#)
 - wechseln [331](#)
 - Werkzeugfelder [331, 332](#)
 - Wiedergabe [363](#)
 - zoomen [344](#)
- Wiedergabe-Werkzeugfeld [332](#)

- Wiedergabevorlagen 368
 - ändern 369
 - überschreiben 368
 - zurücksetzen 369
 - Wiederherstellen 185
 - Backups 83
 - Dateien 81, 83
 - Noten 185
 - Wiederherstellungstext 598
 - Wiederholungen
 - Enden, *siehe* Wiederholungsenden
 - Frequenz 633
 - Gruppierung 634, 635
 - Länge 285, 629
 - Marker, *siehe* Wiederholungsmarker
 - Takte 628
 - Taktstriche, *siehe* Wiederholungs-Taktstriche
 - Wiedergabe 626
 - Zählzeiten 631
 - Wiederholungen-Einblendfeld 262
 - Wiederholungs-Taktstriche 436
 - Anzahl der Durchläufe 627
 - Durchläufe 627
 - Einblendfeld 209, 212
 - eingeben 209, 212
 - exportieren 367
 - MIDI-Aufnahme 185
 - Wiedergabe 367
 - Wiederholungs-Taktstriche beenden 209, 436
 - Durchläufe 627
 - eingeben 212
 - Wiederholungs-Taktstriche beginnen 209, 436
 - eingeben 212
 - Wiederholungsabschnitte, *siehe* Wiederholungsmarker
 - Wiederholungsenden 619
 - Abschnitte 619, 621
 - Anzahl der Durchläufe 619
 - Arten 262
 - Ausrichtung 621
 - Bereich 264, 267
 - Darstellung 622
 - Durchläufe 619
 - Einblendfeld 262, 265, 266
 - eingeben 262, 264–267
 - exportieren 367
 - Griffe 620
 - Länge 620
 - letzte Abschnitte 622
 - löschen 289
 - mehrere Positionen 621, 682, 683
 - MIDI-Aufnahme 185
 - MusicXML-Dateien 622
 - Position 621
 - Taktzahlen 450
 - verschieben 621
 - vertikale Positionen 682
 - Wiedergabe 367
 - zusätzliche Enden 266, 267
 - Wiederholungsmarker 623
 - ändern 285
 - Anzahl der Durchläufe 627
 - Arten 262
 - Bereich 264, 269
 - Wiederholungsmarker (*Fortsetzung*)
 - Einblendfeld 262, 269
 - eingeben 262, 264, 269
 - exportieren 367
 - Index 624
 - löschen 289
 - mehrere 624
 - mehrere Positionen 625, 682, 683
 - MIDI-Aufnahme 185
 - Notenzeilenabhängige Platzierung 625
 - Position 625
 - Reihenfolge 624
 - Taktzahlen 450
 - Text 624
 - verschieben 625
 - vertikale Positionen 682
 - Wiedergabe 367, 626
 - Wiederholungssprünge, *siehe* Wiederholungsmarker
 - Wiederholungszeichen-Bereich 264
 - Winkel
 - Balken 457, 464
 - Fächerbalken 464
 - Glissando-Linien 578
 - Tremolos 731
 - Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 512
- ## Z
- Zahlen
 - Layouts 131
 - Takte 440
 - Taktwiederholungen 631, 632
 - Triolen und N-tolen 741
 - Zähler
 - Seitenzahlen 320
 - Stile 723, 724
 - Taktarten 716
 - Zählzeiteinheiten 700
 - einstellen 204
 - Metronomangaben 285, 700
 - Triolen und N-tolen 175
 - Zählzeiten
 - abhängige Position 287
 - Anzeige 374, 376
 - Aufnahmelatenz 186, 187
 - Auftakte 719
 - auswählen 282
 - Bilder 615
 - Einblendfeld 209
 - eingeben 209, 210, 212
 - löschen 209, 431
 - Notenzeilenabhängige Platzierung 644
 - Platzierung 644
 - pro Minute 700
 - Rhythmusstriche 642–644
 - Taktwiederholungen 631–633
 - Taktzahlen 450, 719
 - Timecodes 615
 - Wiederholungsabschnitte 450
 - Wiederholungsenden 619
 - Zählzeitgruppen
 - angeben 197
 - Haltebögen 705

- Zählzeitgruppen (*Fortsetzung*)
 - Taktarten 723, 724
 - Zähler 723
- Zäsuren 521, 523
 - Arten 285, 523
 - Darstellung 285
 - eingeben 231, 233–235
 - löschen 289
 - mehrere an derselben Position 524
 - Platzierung 524
 - Position 235, 524
 - verschieben 525
- Zeichen
 - Studieren, *siehe* Studierzeichen
 - Tempo, *siehe* Tempomarkierungen
 - Triller 558, 559, 561
- zeichnen
 - Automation 350
 - Noten 339
 - Tempo 352
- Zeilen
 - Arpeggio-Zeichen 572
 - Durchstreichung von Vorschlägen 518
 - gewellt 562, 572
 - Haltebögen 712, 713
 - Liedtext 535, 544
 - Oktavzeichen 482
 - sekundäre Balken 462
 - Tempomarkierungen 352
 - Triller 562
- Zeilennummern 544
 - ändern 544, 545
- Zeit
 - Angaben, *siehe* Taktarten
 - Anzeige 374, 376
 - Latenz 183, 186, 187
 - Marker 610
 - Spur, *siehe* Zeitspur
 - Transport-Fenster 374, 376
 - Videos 134
- Zeitleisten, *siehe* Wiederholungsenden
- Zeitspur 352
 - erweitern 361
 - Tempo ändern 356
 - Tempoänderungen eingeben 354
 - Tempoänderungen löschen 356
 - Tempoänderungen verschieben 355
 - zuklappen 361
- Zentimeter
 - Maßeinheit 57
- zentrierte Balken 457
 - entfernen 458
 - erstellen 458
- Zickzack-Anordnung
 - Vorzeichen 422
- Ziel
 - Dateien exportieren 407
 - Instrumente 487
- Zoll
 - Maßeinheit 57
- Zoom 40
 - ändern 44
 - Event-Darstellung 344
- Zoom (*Fortsetzung*)
 - Optionen 40, 44
 - Pianorollen-Editor 344
 - Regionen mit Strichnotation 637
 - Schlagzeugetitor 344
 - Taktwiederholungen 631
- zuklappen, *siehe* erweitern
- Zungenschnalzen 600
 - eingeben 246, 249, 250
- zurücksetzen
 - Balken 463
 - Darstellung 286
 - Einzelstimmen-Layouts 131
 - Elemente 286, 287
 - Expression-Maps 381
 - Lautstärke 366
 - Layouts 131
 - Percussion-Maps 390
 - Position 287
 - sekundäre Balken 463
 - Taktzahlen 448
 - Tastaturbefehle 57
 - Tempo 693
 - Verbalkung 455, 456, 458
 - Wiedergabevorlagen 369
- zusammenführen
 - Spieler 63, 64, 67, 70
- zusammengesetzte Taktarten 717
- zusätzliche
 - Enden 266, 267, 619
 - Stimmen 164, 764
- zusätzliche Notenzeilen 680
 - anzeigen 306
 - ausblenden 306
 - divisi, *siehe* divisi
 - Hinweise 680
 - Ossia-Notenzeilen, *siehe* Ossia-Notenzeilen
- zuweisen
 - Expression-Maps zu Endpunkten 379
 - Instrumente zu Endpunkten 379
 - MIDI-Befehle 56
 - Partien zu Layouts 97, 128
 - Percussion-Maps zu Endpunkten 379
 - Spieler zu Layouts 97, 128
 - Spieler zu Partien 97, 124
 - Tastaturbefehle 55
- zweite Stimmen
 - hinzufügen 164
 - Taktpausen 170